



Pengaruh Permainan Papan Cocos Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duingi

Marmin Adam^{1*}, Yakob Napu², Yenti Juniarti³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: marminadam21@gmail.com

Alamat: Kampus (Jl. Jend. Sudirman No. 6, Dulalowo Timur, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo)

*Korespondensi penulis: marminadam21@gmail.com

Abstract. *This study aimed to determine whether there is an Effect of Matching Board Games on the Color Recognition Skills in Children Aged 4-5 Years at TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro, Duingi Subdistrict. This study used a quantitative experimental method. The research findings involving 15 children revealed that there was an increase in the results of the Pre-test and Post-Test. In this case, it was observable from the Pre-test data obtaining an average value of 16.06 and a standard deviation of 2.604 and the Post-Test data was with an average value of 21 and a standard deviation of 3.461. in reference to these findings, the respondents who were samples in this study obtained an increase in average results from the pre-test to the post-test.*

Keywords: *Games, Matching Boards, Color Recognition Skills.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Permainan Papan Cocos Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duingi penelitian ini kuantitatif eksperimen. Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 15 anak menunjukkan adanya peningkatan dari hasil Pre-test dan Post-Test. Hal ini dapat dilihat pada data Pre-test memperoleh nilai rata-rata 16,06 dan standar deviansi 2,604 dan data Post-Test merupakan nilai rata-rata 21 dan standar deviansi 3,461. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari test awal sampai test akhir.

Kata kunci: Permainan, Papan Cocos, Kemampuan Mengenal Warna.

1. LATAR BELAKANG

Anak adalah anugrah yang diberikan tuhan pada kita. Anak adalah individu yang unik. Setiap anak memiliki perilaku yang berbeda-beda. Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat diamati ada bayi, batita, balita, anak usia TK, sampai anak sekolah dasar semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya ingat, daya cipta, salah satu perkembangan bahasa dan komunikasi adalah menulis, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Mansur,2011:7).

Selain itu, pendidik juga harus menguasai pengelolaan kegiatan pengembangan pada lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Seperti halnya Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 (Saputra 2018:194) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan yang pertama kali ditempuh oleh peserta didik adalah pendidikan anak usia dini, karena dari pendidikan anak usia dini lah yang membentuk karakter awal dari anak. Pendidik pada dasarnya mengarahkan anak-anak sebagai generasi unggul. karena potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan pendidik.

Menurut Sujiono (dalam Awali 2013:55) mengatakan bahwa “Kemampuan kognitif adalah proses Berpikir, seperti memecahkan masalah, membandingkan, mengevaluasi dan Kreativitas. Selain itu, aspek kognitif meliputi fungsi intelektual seperti Pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir. Anak adalah masa emas (*golden years*) pada usia ini merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan aspek kognitif terutama kemampuan mengenal warna.

Warna sangat penting dalam kehidupan manusia karena warna selalu menemani dalam setiap kegiatan manusia mulai dari bangun tidur sehingga tidur kembali. Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut Newton (dalam Rizal, 2021:13) yang mengenalkan bahwa cahaya adalah satu-satunya sumber warna dan benda-benda tampak berwarna, semuanya hanyalah memantul, menyerap, dan penerus warna-warna dalam cahaya. Kemampuan mengenal angka.

Kemampuan mengenal warna sangat penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini karena dapat merangsang indera penglihatan dan otak. Menurut Maxwell (dalam Rizal, 2021: 13) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan antara warna cahaya yang datang kemata dengan warna yang terima oleh otak. Hasil eksperimen Maxwell menyimpulkan bahwa warna hijau, merah dan biru merupakan warna primer (utama) pencampuran warna cahaya. Melalui warna primer ini, semua warna cahaya dapat dibentuk dan di ciptakan, caranya dengan mencampurkan 2 atau lebih warna cahaya, maka muncul warna lainya seperti warna sekunder

(hijau, ungu) tersier (jingga) dan netral (Hijau, putih dan kelabu). Sedangkan menurut Rasyhid (dalam Syafi'i, 2021:30) menjelaskan bahwa anak mulai mengamati dan mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf dan angka-angka selain itu anak usia dini telah memiliki kemampuan untuk memilih berbagai bentuk ukuran dan warna sehingga informasi yang diperoleh lewat penglihatan dapat membantu anak membedakan latar benda dan memperkaya kehidupan seni dan keindahan anak. Adapun menurut Breuster (dalam Rizal, 2021:10) merupakan warna yang terdiri dari 4 kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer merupakan warna yang terdiri dari (merah, biru dan kuning) adapun warna primer aditif atau biasa dikenal dengan RGB (*Red, Green, Blue*) warna-warna ini sering digunakan dalam seni rupa. Selain itu ada juga warna primer subtraktif yang biasa dikenal dengan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) warna ini berada di dalam dunia percetakan yang tujuannya untuk menghasilkan warna dan bervariasi. Kedua warna sekunder yang merupakan percampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1 yang menghasilkan warna orange, hijau dan ungu. Yang ketiga tersier merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder. Yang terakhir warna netral merupakan semua warna yang bersifat netral seperti hitam, putih, abu-abu, coklat, beige dan tan. Untuk mendukung kemampuan mengenal warna anak guru harus bisa membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berfikir anak. Jika tidak dibiasakan seperti itu akan berpengaruh terhadap dirinya sendiri dikemudian hari dimana anak akan tumbuh dewasa. Oleh karena itu penting diajarkan sedini mungkin tentang kemampuan mengenal warna anak.

Berdasarkan observasi di TK Negeri Pembina KI Hajar Dewantoro Kecamatan Dungingi, pada saat pertemuan ada beberapa anak yang di tingkat kelas A atau diusia 4-5 tahun masih mengalami permasalahan tentang dukungan kemampuan mengenal warna. hal ini disebabkan Kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna anak karena kreatifitas yang ada pada anak tentang pengenalan warna masih kurang.

Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain dapat terpenuhi rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Hal ini bisa dilakukan oleh orang tua dan pendidik berupa pemberian rangsangan melalui permainan yang menarik yang bisa menstimulasi kognitif anak, seni anak, bahasa, dll.

Salah satu permainan yang dapat menarik perhatian anak yaitu lewat permainan papan coci. Jenis permainan papan coci ini merupakan kegiatan sederhana yang dilakukan anak

dengan cara mencocokkan benda yang dimainkan di atas papan untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Permainan papan cocok ini juga merupakan media untuk kegiatan belajar anak-anak yang berbentuk papan yang berbahan dasar styrofoam dan kardus yang berwarna. Selain untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna tujuannya untuk memudahkan anak dalam mengingat warna, meningkatkan motorik halus anak, bahasa, seni dan melatih kesabaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Zain (dalam Astuti 2015:71) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kakuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Sinaga (dalam Astuti 2015:71) mendefenisikan kemampuan Sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan Pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Warna sangat penting dalam kehidupan manusia karena warna selalu menemani dalam setiap kegiatan manusia mulai dari bangun tidur sehingga tidur kembali. Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut Newton (dalam Rizal, 2021:13) yang mengenalkan bahwa cahaya adalah satu-satunya sumber warna dan benda-benda tampak berwarna, semuanya hanyalah memantul, menyerap, dan penerus warna-warna dalam cahaya. Kemampuan mengenal angka.

Kemampuan mengenal warna sangat penting untuk dikenalkan kepada anak usia dini karena dapat merangsang indera penglihatan dan otak. Seperti pendapat dari Fudyartanta (dalam Nofitasar, 2018:4) bahwa proses penginderaan mata terjadi melalui beberapa fase, yaitu : a) fase fisis, sebagai jalan perangsang dari benda sampai pada mata; b) Fase psikis yaitu jalannya perangsangan di dalam badan, prosesnya saat mata melihat benda (warna benda) diteruskan ke urat saraf mata dan kemudian sampai ke otak (pusat penglihatan); dan c) psikis yaitu terjadinya penginderaan atau pengetahuan tentang objek, dalam hal ini objeknya adalah warna benda. Ketika warna yang didapat dari indera penglihatan tersimpan di dalam otak, maka otak akan menginterpretasikan memori tersebut menjadi sebuah pengetahuan berupa konsep warna. Konsep ini akan disimpan dalam bentuk memori dan akan dikeluarkan sewaktu-waktu saat dipanggil (recall). Dalam hal ini, terjadi proses perkembangan kognitif pada diri anak.

Kemampuan mengenal warna menurut Breuster (dalam Rizal, 2021:10) merupakan warna yang terdiri dari 4 kelompok yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer merupakan warna yang terdiri dari (merah, biru dan kuning) adapun warna primer aditif atau biasa dikenal dengan RGB (*Red, Green, Blue*) warna-warna ini sering digunakan dalam seni rupa. Selain itu ada juga warna primer subtraktif yang biasa dikenal dengan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) warna ini berada di dalam dunia percetakan yang tujuannya untuk menghasilkan warna dan bervariasi. Kedua warna sekunder yang merupakan pencampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1 yang menghasilkan warna orange, hijau dan ungu. Yang ketiga tersier merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder. Yang terakhir warna netral merupakan semua warna yang bersifat netral seperti hitam, putih, abu-abu, coklat, beige dan tan. Sama halnya dengan teori menurut Maxwell (dalam Rizal, 2021: 13) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan antara warna cahaya yang datang ke mata dengan warna yang diterima oleh otak. Hasil eksperimen Maxwell menyimpulkan bahwa warna hijau, merah dan biru merupakan warna primer (utama) pencampuran warna cahaya. Melalui warna primer ini, semua warna cahaya dapat dibentuk dan diciptakan, caranya dengan mencampurkan 2 atau lebih warna cahaya, maka muncul warna lainya seperti warna sekunder (hijau, ungu) tersier (jingga) dan netral (Hijau, putih dan kelabu). Sedangkan menurut Rasyhid (dalam Syafi'i, 2021:30) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal warna yaitu ditekankan pada kemampuan anak untuk mengenal warna, mengkomunikasikan dan menggolongkan warna dengan percobaan sederhana yang dilakukan anak guna untuk mengenal warna pada anak usia dini. anak mulai mengamati dan mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf dan angka-angka selain itu anak usia dini telah memiliki kemampuan untuk memilih berbagai bentuk ukuran dan warna sehingga informasi yang diperoleh lewat penglihatan dapat membantu anak membedakan latar benda dan memperkaya kehidupan seni dan keindahan anak.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna anak sangat penting dikenalkan kepada anak usia dini karena dapat merangsang indra penglihatan dan perkembangan otak anak. Dengan demikian kemampuan mengenal warna yang dimiliki anak akan berguna untuk kehidupan sehari-harinya dimasa yang akan datang.

Tujuan dari pengenalan warna (dalam Mahnun 2018:50) yaitu sebagai pengenalan dasar-dasar pengetahuan tentang macam-macam warna yang akan menjadi bekal pada pendidikan ke jenjang berikutnya bagi anak. Hal ini sesuai dengan tahapan dari

perkembangan kognitif menurut Piaget yang menyatakan bahwa anak 18 bulan sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional yang dapat menggunakan simbol dan pikiran internal dalam memecahkan masalah. Adapun Fungsi mengenal warna menurut Teguh (2021:30-31)

1. Fungsi Identitas Warna memiliki kegunaan mempermudah orang mengenal identitas
2. Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi warna memberi tanda-tanda atas sifat dan kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah.
3. Fungsi Psikologis Dari sudut pandang ilmu kejiwaan warna dikaitkan dengan karakter-karakter manusia.
4. Fungsi Alamiah warna adalah gambaran sifat objek secara nyata atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat objek nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk menggambarkan laut dan langit.
5. Fungsi pembentuk keindahan keberadaan warna memudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda ditempat yang sangat gelap maka kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas, warna mempunyai fungsi gambar bukan aspek keindahan namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara suatu objek dengan yang lain

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan pre-eksperimental design yaitu dengan *one-group pretest-posttest design* sebagai desain penelitian. Pada design ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Design penelitian ini lebih akurat karena dapat membandingkan sebelum diberi perlakuan dengan hasil perlakuan. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa di kelas B di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duinginyang berjumlah 75 anak, dan sampelnya berjumlah 15 anak di kelompok A 1, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan cara di undi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan melakukan tes, tes kinerja menggunakan skala rating bertingkat. Tes ini sangat cocok untuk mengukur kemampuan dan keterampilan anak, mengoperasikan alat, dan sebagainya. Data yang telah didapat kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas yaitu gerak ritmik (X) terhadap variabel terikat yaitu kecerdasan kinestetik (Y) dengan membandingkan keadaan awal

(sebelum diberi perlakuan) dan keadaan akhir (setelah diberi perlakuan), sehingga bisa diketahui apakah dengan data yang sudah ada dapat diterima atau ditolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1 Data Hasil Penelitian (*Pre-Test*)

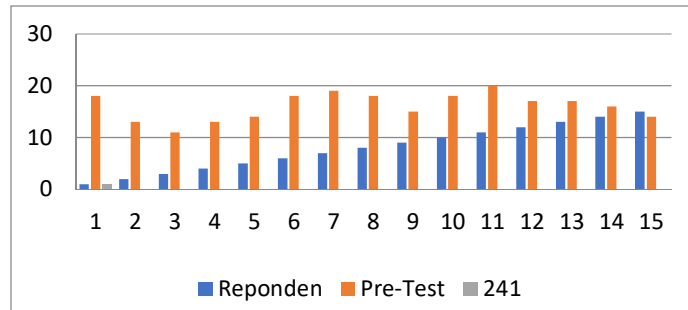
Respondent	<i>Pre-test</i>
1	18
2	13
3	11
4	13
5	14
6	18
7	19
8	18
9	15
10	18
11	20
12	17
13	17
14	16
15	14
Jumlah	241

Dari data yang terlihat dalam tabel di atas menunjukkan hasil test mengenal warna pada anak dari sebelum dilakukan permainan papan-cocok. Hal ini dapat dilihat pada Hasil dimana data yang diperoleh sebelum perlakuan mencapai 241. Adapun deskripsi mengenal warna anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2 dalam bentuk Mean (\bar{X}), Standar Deviasi (S), Varians (S^2) Minimum (Min), Max (Max), sebagai berikut:

Tabel 2 Deskriptive Statistics

<i>Pre-test</i>	
Missing	0
Mean	16,06
Median	17
Modus	18
Max	20
Min	11
Rentang	9
Varians	6,78
Standar Deviasi	2,604

Dari tabel di atas, diketahui bahwa untuk perhitungan statistic (*Pre-Test*) sebelum diberi perlakuan permainan papan cocok memiliki nilai Mean (X) 16,06, Median (Me) 17, Modus (Mo) 18, Maximum (Max) adalah 20, Nilai Minimum (Min) 11, dan Range (Rentang Nilai) 9, Sehingga Diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 2,604



Gambar 1 Grafik Sebelum Perlakuan

2) Data Hasil Belajar *Post-Test*

Post-Test atau Test akhir Anas Sujiono (Efendi, 2016:83) adalah test yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa. Setelah peneliti melaksanakan treatment (perlakuan) permainan papancocok, kemudian diberikan Post Test (test akhir) dengan jumlah sampel 15 orang anak. selengkapnya dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3 Data Hasil Penelitian (*Post-Test*)

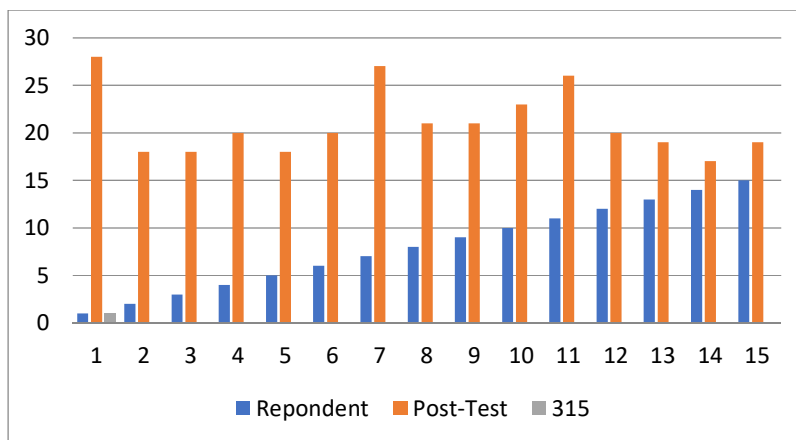
respondent	<i>Post-test</i>
1	28
2	18
3	18
4	20
5	18
6	20
7	27
8	21
9	21
10	23
11	26
12	20
13	19
14	17
15	19
Jumlah	315

Dari data yang terlihat dalam tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil test kemampuan pengenalan warna pada anak setelah dilakukan perlakuan permainan papan cocok. Hal ini dapat dilihat pada Hasil dimana data yang diperoleh setelah diberi perlakuan hasilnya meningkat sebesar 315. Deskripsi kemampuan mengenal warna anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dalam bentuk Mean (X), Standar Deviasi (S), Varians (S²) Minimum (Min), Max (Max), sebagai berikut:

Tabel 4 Deskriptive Statistics

<i>Post-test</i>	
Missing	0
Mean	21
Median	20
Modus	18
Max	28
Min	17
Rentang	11
Varians	12
StandarDeviasi	3.461

Sedangkan data untuk nilai (*Post-Test*) setelah diberi perlakuan permainan papan cocok memiliki nilai Mean (X) 21, Median (Me) 20, Modus (Mo) 18, Maximum (Max) Adalah 28, Nilai Minimum (Min) 17, dan Range (Rentang Nilai) 11, sehingga diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 3.461



Gambar 2 Grafik Sesudah Perlakuan

3) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data yang dimaksud untuk mengetahui data hasil penelitian, apakah berasal dari populasi suatu data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program Microsoft Excel 2007. Uji normalitas data menggunakan metode liliefors. Dengan hipotesis yang diuji:

Ho : data berdistribusi normal > 0.05

H1 : data tidak berdistribusi normal $0,05$ dan Ho ditolak jika nilai signifikan $<0,05$.

4) Uji normalitas data *Pre – Test*

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program Microsoft Excel. Hipotesis yang diuji:

Ho : data berdistribusi normal > 0.05

H1 : data tidak berdistribusi normal $0,05$ dan Ho ditolak jika nilai signifikan $<$ hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel Uji Normalitas Data Pre-Test

L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
0,786	0,220	Normal

Dari tabel tersebut diperoleh $L_{hitung} = 0,786$ dengan jumlah sampel $(n) = 15$ dan taraf nyata signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,220$. Pernyataan normal adalah apabila jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka Ho diterima. Sehingga dapat disimpulkan Ho diterima dan menolak H1 artinya data berdistribusi normal

5) Uji normalitas data *Post – Test*

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program Microsoft Excel. Hipotesis yang diuji: Ho : data berdistribusi normal > 0.05 H1 : data tidak berdistribusi normal $0,05$ dan Ho ditolak jika nilai signifikan $<$ hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Post – Test

L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
0,911	0,220	Normal

Dari tabel tersebut diperoleh $L_{hitung} = 0,911$ dengan jumlah sampel (n) = 15 dan taraf nyata signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,220$. Pernyataan normal adalah apa bila jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima dan menolak H_1 artinya data berdistribusi normal

6) Hasil Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian terlebih dahulu ditetapkan adalah hipotesis statistik yang diuji :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh antara kemampuan mengenal warna anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan papan cocok.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat pengaruh antara kemampuan mengenal warna sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan papan cocok. Kriteria pengujian, terima H_0 apabila $-T_{tabel} < T_{hitung} < T_{tabel}$.

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai $t = 8,306$ sedangkan di data distribusi T pada taraf nyata 5% diperoleh t ($dk = n_1 = n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$) = 0,05. atau $= 2,024$ Ternyata nilai T_{hitung} memperoleh nilai lain, atau nilai T_{hitung} penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan terima H_1 .

B. Pembahasan

Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro, Kecamatan Duningi yang dalam hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan papan cocok terhadap kemampuan mengenal warna. Anak yang menggunakan beberapa tahapan kegiatan demi kelancaran proses pembelajaran di kelas. Adapun proses pengambilan data yang ditemukan di bab III bahwa peneliti ini menggunakan variable yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan menggunakan metode eksperimen.

Sebelum melakukan pengumpulan data, maka terlebih dahulu peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data berupa lembar-lembar pengamatan untuk melihat kemampuan mengenal warna pada anak

Hasil pengujian validitas instrument penelitian menyatakan bahwa instrumen yang diujikan Di TK Putra IV dan bisa digunakan untuk meneliti disekolah akan diteliti. koefisien korelasi semua butir instrument penelitian lebih besar dari R_{tabel} 0,443. Dengan demikian instrument penelitian dapat dinyatakan valid. Berdasarkan hasil analisis data terdapat perubahan setelah dilaksanakannya permainan papan cocok

terhadap kemampuan mengenal warna pada anak. Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 15 anak menunjukkan adanya peningkatan besaran rata-rata hasil Pre-Test dan Post-Test. Hal ini dapat dilihat pada data Pre-Test memperoleh nilai rata-rata 16,06 dan standar deviasi 2,604. Sedangkan pada data Post-Test memperoleh nilai rata-rata 21 dan standar deviasi 3,461.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duingi pada bulan juli sampai agustus 2023. Subjek dari penelitian adalah kelompok A berjumlah 15 orang anak 7 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari atau 10 kali pertemuan. 1 hari sebelum perlakuan (*pre-test*), 8 hari (*8 kali*) pemberian perlakuan / *treatment* dan 1 hari setelah diberi perlakuan (*post-test*).

Dalam penelitian ini dilakukan selama sebulan dari pihak sekolah meminta untuk mengajar anak seminggu hanya 2 kali yaitu senin dan jum'at hal itu dilakukan karena pihak sekolah menghawatirkan anak-anak yang mudah bosan dengan hal apapun. Jadi peneliti hanya mendapat kesempatan 2 kali dalam seminggu untuk melaksanakan penelitian. Pada hasil penelitian sebelumnya, Candra (2022:19) menyatakan bahwa beberapa anak-anak sudah mengetahui warna itudan pada saat ditanya ini bentuk apa beberapa juga sudah tau nama beIntuk bangunan datarnya. Setelah menjelaskan cara bermain papan cocol ini anak-anak langsung ingin bermain sendiri. Setelah itu peneliti memberika papan cocol untuk masing-masing anak secara bergiliran.

Setelah diberikan permainan papan cocol itu kepada anak, anak-anak langsung menyusun permainan papan cocol namun ada beberapa anak lama pada saat menyelesaikan dan ada juga anak yang cepat pada saat mengurutkan permainan papan cocol menandakan bahwa anak-anak ini untuk perkembangan kognitif untuk mengenal warna sudah baik dan sangat paham, ada juga anak mengurutkan permainan papan cocol tidak sesuai dengan warna, kemungkinan untuk anak ini perkembangan kognitif pada penegnaln warna kurang baik tapi sebenarnya paham dan tau warna tersebut. Hal ini berarti setelah diberikan permainan papan cocol terhadap kemampuan mengenal warna pada anak TK A mengalami perubahan dibandingkan sebelum *Treatment* atau perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan karena diusia 4-5 tahun masih mengalami permasalahan tentang dukungan kemampuan mengenal warna. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam

mengembangkan kemampuan mengenal warna anak karena kreatifitas yang ada pada anak tentang pengenalan warna masih kurang.

Proses perkembangan kognitif anak harus ditingkatkan, namun dalam proses pembelajaran anak harus diberikan kebebasan untuk mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran anak usia dini harus dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan proses pembelajaran yang ilmiah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dini berupa kegiatan belajar sambil bermain. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, guru harus mampu memilih permainan-permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis data pada bab iv, maka penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh permainan papan cocok di kelompok A 1 usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duingingi

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Permainan papan cocok merupakan permainan alternative untuk proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Duingingi.
2. Bagi anak Dengan permainan papan cocok ini dapat diharapkan sebagai sumber atau dorongan dalam memotivasi pembelajran didalam kelas sehingga anak tidak mudah bosan, anak juga dapat dengan mudah mempelajarinya untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki.

DAFTAR REFERENSI

- Andini, A. L. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (Sebuah kajian teori dan praktek)*. Watudandang Prambon Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Assyifa, Dkk. (2020). Pengaruh video pembelajaran interaktif mengenal warna terhadap kemampuan kognitif anak. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2).
- Candra, A., Anysha, D., & Dkk. (2022). Pemanfaatan papan pintar untuk perkembangan kognitif anak usia dini di RA-AL Jihad Lubuk Aur Kecamatan Bayang Kaab, Pesisir Selatan, Provinsi Sumatra Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Dewi, R. P. N., & Ida Ayu. (2020). Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Journal for Lesson and Learning*, 3(3).
- Hardiyanti, Y., Dkk. (2018). Perancangan media pengenalan warna untuk anak usia dini. *Jurnal Imajinasi*, 2(2).
- Hidayanti, S., Dkk. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Ismaniar, & Utoyo. (2019). Mirror of effect dalam perkembangan perilaku anak pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, (2).
- Juliansyah. (2021). *Rahasia mewarnai berujung prestasi*. Tangerang: KBM Indonesia.
- Mahnun, S., Dkk. (2020). *Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa*. Ronggolawe Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Ronggolawe Tuban.
- Meilani. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Jurnal HUMANIORA*, 4(1).
- Nityanasari, D. (2020). Alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Nofitasari, A., Maryani, I. D. (2018). Efektivitas metode eksperimen terhadap kemampuan mengenal warna di kelas A TK ABA Tobayan Sleman. *Jurnal Pendidikan: Early Childhood*, 2(1).
- Rona. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui penggunaan metode discovery pada anak usia 4-5 tahun di TK Qurrota'ayun Teluk Betung Timur. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung*.
- Safita, M., & Suryana, D. (2013). Pengenalan warna melalui media warna terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).

- Simamora, L. H. (2019). Pengaruh penerapan permainan magic box (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhan*, 7(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Susani, R. A., & Yasniar. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui eksperimen warna di kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Yusuf, U. (2023). Media bahan alam: Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 5(1).