

PENGEMBANGAN MEDIA PANDA PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP WARNA PRIMER ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rizka Purnamasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rizkapurnamasari@mhs.unesa.ac.id

Mallevi Agustin Ningrum

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: malleviningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Anak usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam setiap tahap perkembangannya. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan dan menganalisis desain pengembangan media panda pintar, dari kelayakan serta keefektifan media panda pintar. Pengembangan media panda pintar ini dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menarik dan menyenangkan. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development Borg and Gall*. Prosedur penelitian yang digunakan menggunakan langkah-langkah prosedur penelitian dari Borg and Gall. Penelitian ini menggunakan desain uji coba *one group pretest posttest*. Uji coba dilakukan di lembaga TK Islam Terpadu Nada Ashobah dengan jumlah subjek uji coba 22 anak. Hasil uji validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 83% dari ahli materi dan nilai rata-rata 100% dari ahli media. Data uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* spss 16. Hasil dari uji normalitas *kolmogorov smirnov* diperoleh data berdistribusi tidak normal sehingga dilanjutkan dengan menggunakan uji *wilcoxon*. TK Islam Terpadu Nada Ashobah setelah dihitung menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh data $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 65$). Simpulannya adalah bahwa media panda pintar layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: konsep warna primer, media panda pintar

Abstract

Early childhood is a golden age, early childhood has different characteristics somehow at the same time a very critical period at every stage of its development is happened too. The purpose of this study is to describe and analyze the design of smart panda media development, from the feasibility and effectiveness of smart panda media. The development of smart media is designed based on the principles of interesting and fun PAUD learning media. The research method uses the type of research Research and Development Borg and Gall. The research procedure uses some procedure steps from Borg and Gall. This study uses a trial design of one group pretest posttest. The trial was conducted at the Nada Ashobah Integrated Islamic Kindergarten institution with the number of subjects testing 22 children. The results of product validation tests with material experts and media experts, the results obtained an average value of 83% of material experts and an average value of 100% of media experts. The normality test data uses the Kolmogorov Smirnov SPSS 16 test. The results of the Kolmogorov Smirnov normality test obtained abnormal distribution data so it was continued using the Wilcoxon test. Integrated Islamic Kindergarten The of Ashobah after being calculated using the Wilcoxon test obtained data got $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 65$). It can be concluded that is smart panda media improves the ability to recognize the primary color concept of children aged 4-5 years old.

Keywords: primary color concept, smart panda media.

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang unik serta memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap tahapan usianya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan usia produktif dan efektif anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, yang sering disebut dengan *golden age*. Karena pada masa itu anak dapat mengalami perkembangan yang sangat pesat. Karena tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini dalam kehidupan yang akan datang, serta mempersiapkan diri dengan lingkungan (Suyadi, 2012:12). Oleh karena itu, anak usia dini merupakan anak yang memiliki keunikan tersendiri, serta tahapan usia anak yang berbeda akan mempengaruhi karakteristik setiap anak. Yang akan membentuk anak dalam persiapan yang akan datang.

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik. Dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern, hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan oleh banyak orang dengan memainkan music dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran.

PAUD dapat memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan semua aspek perkembangan anak diantaranya meliputi aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan moral agama, serta aspek perkembangan seni. Perkembangan kognitif disini merupakan aspek perkembangan anak yang mengarah pada berfikir logis anak yakni kemampuan anak dalam berfikir, serta menyelesaikan permasalahan. Menurut Desmita, (2009:97). Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Dengan adanya kemampuan aspek perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak, maka anak mampu mengenal, membandingkan, mengingat serta membedakan yang didengar dan apa yang telah dilihat oleh anak. Maka dari itu sangat penting memperkenalkan warna dasar warna primer untuk anak usia dini yang bertujuan untuk penguasaan konsep warna pada anak.

Pengenalan warna sangat penting untuk anak, yakni untuk membantu anak dalam memahami konsep warna untuk proses pembelajaran, serta kehidupan. Menurut Beauty (dalam Aisyah, 2008:5.33) mengembangkan pengenalan konsep warna pada anak

satu persatu dalam proses pengenalan warna anak, dengan cara menawarkan beragam permainan atau kegiatan yang menarik untuk anak yang berhubungan dengan warna. Pengenalan konsep warna pada anak usia dini banyak sekali manfaat yang diperoleh diantaranya, pemahaman ruang, mengembangkan kecerdasan anak, bukan hanya mengingat, namun anak juga dapat anak dapat berimajinatif dan artistic, serta anak dapat berfikir dengan kreatif. Pengenalan warna juga tidak akan terlepas dari proses pengindraan yakni penginderaan mata.

Penelitian oleh Yilmaz (2016:240) hasilnya bahwa pendidikan mainan sulap yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman pengenalan warna pada anak usia dini. Permainan sulap menjadi media panda pintar, yang dimana media pohon pintar yang biasanya mengenalkan tentang konsep bilangan, huruf serta matematika pada anak. Disini peneliti mengembangkan media panda pintar untuk mengenalkan konsep warna primer pada anak usia 4-5 tahun.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa produk media yang menggunakan bahan aman untuk anak. Bahan utama yang digunakan adalah triplek kayu yang aman untuk anak, dengan ukuran 65 cm X 65 cm yang akan berbentuk menyerupai panda. Kemudian bola yang berukuran 4 cm dengan warna primer merah, kuning dan biru serta kartu yang berukuran 15 cm X 15 cm dengan warna yang sama seperti bola. Produk ini dimodifikasi berbentuk panda, supaya dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Poerwadarminta (2000:7.11) Papan adalah kayu atau besi batu dan sebagainya yang lebar dan tipis. Panda pintar dalam penelitian ini adalah sebuah papan yang berbentuk panda yang berukuran 65 cm x 65 cm yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak. Panda pintar ini terbuat dari kayu yang dimodifikasi berbentuk panda yang akan menarik minat anak untuk belajar dengan media ini, yang dilengkapi dengan *flashcard*/kartu yang didalamnya ada gambar panda, serta warna sesuai dengan tambahan bola yang akan digelindingkan dalam media panda pintar, sehingga media ini dapat menarik minat anak dalam meningkatkan kemampuan pengenalan warna primer pada anak. Media panda pintar ini juga dimodifikasi dengan tambahan bola, yang berukuran 4cm dengan warna primer merah, biru dan kuning, serta Kartu yang berukuran 15 cm X 15 cm dengan warna yang sama seperti warna bola yakni merah, biru dan kuning. Media panda pintar ini dapat mempermudah guru untuk proses mengajar dalam memperkenalkan konsep warna primer pada anak.

Tahap menyerderhanakan warna-warna, sesuai teori seorang ahli Brewster (dalam Nugroho, 2008:8), mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan Teori Brewster. Teori ini mengatakan bahwa warna-warna yang ada di alam yakni warna primer, warna sekunder, warna tersier serta warna netral. Pengenalan warna ini penting anak usia dini karena dapat membantu anak dalam memahami

konsep dasar warna untuk kehidupan. Anak juga dapat mengembangkan konsep dasar warna yang paling baik yakni dengan cara memperkenalkan warna satu per satu pada anak dan menawarkan berbagai media dan kegiatan yang menarik yang berhubungan dengan warna, sehingga anak dapat dengan mudah mengenal konsep warna primer.

Media panda pintar ini dilengkapi dengan *flashcard*/kartu serta bola yang sesuai dengan warna primer yang didesain semenarik mungkin, hingga anak dapat tertarik dalam proses mengenal konsep warna primer pada media panda pintar. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustyar (2015) menyimpulkan bahwa pengembangan permainan sirkuit “warna sirkuit” pada pembelajaran aspek perkembangan kognitif anak, dapat memperkenalkan warna pada anak, serta menstimulasi anak dalam pengenalan warna dengan permainan warna sirkuit yang bertujuan mempermudah anak dalam mengenal warna dalam aspek perkembangan kognitif.

Mengenal konsep warna sangat penting bagi anak hal tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti permasalahan pada anak, saat proses pembelajaran pengenalan warna primer yang kurang tepat misalnya membedakan antara warna biru, merah, dan kuning. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK IT Nada Ash Shobah pada hari Senin-Rabu tanggal 3-5 Desember 2018 ada beberapa permasalahan yang peneliti temui, saat peneliti mengamati dalam pembelajaran menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang dimana lembaran tersebut terdapat gambar buah, yang bewarna primer ada merah, biru dan kuning, namun pada saat Guru bertanya pada salah seorang anak, anak tersebut nampak masih kebingungan dan belum mampu membedakan antara warna biru dan kuning, anak yang belum mampu membedakan warna yakni 12 anak dari 22 jumlah anak di lembaga tersebut, yang selalu anak itu hafal yakni warna merah. Selain itu juga masih banyak anak yang salah konsep membedakan warna antara merah dengan biru, jadi kesimpulannya anak masih sulit untuk membedakan warna yang telah diajarkan oleh pendidik yang menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Panda Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Primer Anak Usia 4-5 Tahun”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dari Borg dan Gall, Menurut Borg dan Gall (2003:569), penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk untuk pendidikan. Model pengembangan ini dipilih karena cocok dalam mengembangkan media panda pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warnaprima anak usia 4-5 tahun. Desain uji coba dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one grup pretest-posttest design*.

Research and Development pada penelitian ini menggunakan sampel penelitian TK Islam Terpadu Nada Ashobah dengan jumlah 22. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yaitu *kolmogorov sminorv spss 16*. Apabila data berdistribusi normal akan dilanjutkan ke uji T. Sedangkan apabila data berdistribusi tidak normal maka akan dilanjutkan ke uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh dari penelitian *pretest* dan *posttest* meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun pada TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah dengan subjek anak <30 menggunakan uji *kolmogorov smirnov spss*. Apabila data berdistribusi normal menggunakan uji T/t, sebaliknya jika berdistribusi tidak normal menggunakan uji wilcoxon. Perhitungan statistik menggunakan uji *kolmogorov smirnov*.

Hasil uji coba produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 83% diperoleh dari ahli materi. Sedangkan nilai rata-rata 100% diperoleh dari ahli media. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media panda pintar layak untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Islam Terpadu Nada Ashobah berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya $0,00 < 0,05$. Hasil perhitungan uji Wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 253 dan T(-) 0.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang diperuntukkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun. Anak usia 0-6 merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, guna merangsang ataupun menstimulasi perkembangan anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Salah satunya aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Untuk itu anak sangat perlu pengarahan yang optimal dari orangtua dan guru, serta lingkungan sekitar sehingga dapat memotivasi anak agar berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki, karena masing-masing anak memiliki potensi yang berbeda akan tetapi mereka memiliki tahap perkembangan yang sama. Hal ini sependapat dengan Desmita, (2009:97). Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, sehingga anak usia dini, belajar melalui dengan bagaimana lingkungan sekitar mengajarkan.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini perlu distimulasi dengan baik, agar anak memiliki kemampuan berfikir dalam memecahkan suatu masalah, penalaran, pemahaman, serta pengetahuan dan pengertian. Sehingga pada saat itu anak usia dini diperkenalkan dengan

mengenali konsep warna, yakni salah satunya warna primer, dimana warna tersebut, sebenarnya ada bermacam-macam, yakni diantaranya warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Sejalan dengan teori seorang ahli Brewster (dalam Nugroho, 2008:8), mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan Teori Brewster. Teori ini mengatakan bahwa warna-warna yang ada di alam yakni warna primer, warna sekunder, warna tersier serta warna netral. Pengenalan warna ini penting anak usia dini karena dapat membantu anak dalam memahami konsep dasar warna untuk kehidupan. Anak juga dapat mengembangkan konsep dasar warna yang paling baik yakni dengan cara memperkenalkan warna satu per satu pada anak dan menawarkan berbagai media dan kegiatan yang menarik yang berhubungan dengan warna, sehingga anak dapat dengan mudah mengenali konsep warna primer.

Tahap pertama penelitian melakukan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 3 hingga 5 Desember di TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah yang berada di Dukuh Karang Babatan Wiyung Surabaya. Peneliti melihat bahwa permasalahan pada anak, saat proses pembelajaran pengenalan warna primer yang kurang tepat misalnya membedakan antara warna biru, merah, dan kuning. Beberapa permasalahan yang peneliti temui, saat peneliti mengamati dalam pembelajaran menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang dimana lembaran tersebut terdapat gambar buah, yang berwarna primer ada merah, biru dan kuning, namun pada saat pendidik bertanya pada salah seorang anak, anak tersebut nampak masih kebingungan dan belum mampu membedakan antara warna biru dan kuning, anak yang belum mampu membedakan warna yakni 12 anak dari 22 jumlah anak di lembaga tersebut, yang selalu anak itu hafal yakni warna merah. Karena pendidik sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai pembelajaran sehari-hari, pembelajaran yang monoton membuat anak menjadi cepat bosan dalam belajar. Sejalan dengan Menurut Sadiman dkk. (2008:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan kepada penerima pesan. Pembelajaran yang menarik yakni yang dapat menarik perhatian anak dengan cara membuat proses pembelajaran tidak monoton dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Peneliti mencari *review literatur* agar memperoleh solusi dalam mengembangkan konsep warna primer anak usia 4-5 tahun, yaitu dengan menggunakan pengembangan media panda pintar. Anak dapat berimajinasi setelah melihat media panda pintar karena terdapat sebuah papan yang berbentuk panda yang di dalam media tersebut, terdapat bola dan *flashcard* sesuai dengan warna primer. Sejalan dengan (Susilana, 2009:6) Secara umum media juga dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang bertujuan untuk perantara. Media juga berfungsi sebagai penghantar pesan. Pada proses belajar mengajar, hasil dari belajar anak dipengaruhi oleh media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat perantara untuk mempermudah proses pembelajaran, yang dapat menimbulkan motivasi anak belajar, serta lebih banyak

melakukan aktivitas belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan, dan memerankan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran. Kualitas pembelajaran lebih menarik, waktu pembelajaran menjadi lebih efektif, kualitas pembelajaran lebih ditingkatkan serta peran guru mengalami perubahan kearah positif. Jadi pemilihan media juga harus sesuai dengan fungsinya sehingga dapat membawa pengaruh yang membawa pengaruh positif bagi anak.

Tahap selanjutnya yaitu mendesain media panda pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenali konsep warna primer. Selanjutnya validasi oleh ahli media dan ahli materi nilai 83% diperoleh dari ahli materi, sedangkan nilai rata-rata 100% diperoleh oleh ahli media. Media panda pintar dinyatakan layak sehingga dapat dilakukan penelitian untuk melihat efektivitas media panda pintar dalam meningkatkan kemampuan mengenali konsep warna primer anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah. Penelitian dilakukan kurang lebih selama 1 bulan. Media panda pintar yakni media yang dapat meningkatkan serta melatih kemampuan mengenali konsep warna primer, karena anak dapat memvisualisasikan antara benda dan warna primer yang ada pada media panda pintar, dan melakukan kegiatan spasial dengan mengelilingi dan mengurutkan benda dengan warna sesuai warna primer. sehingga media panda pintar layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenali konsep warna primer anak usia 4-5 tahun.

Hasil dari penelitian di TK Islam terpadu Nada Ash Shobah yang berada di Dukuh Karang, Wiyung Surabaya anak menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan yaitu yaitu 1 anak mendapatkan peningkatan 3 angka dan 4 angka, 8 anak mendapatkan peningkatan 5 angka, 8 anak mendapatkan peningkatan 6 angka, dan 4 anak mendapatkan peningkatan 7 angka. Peningkatan 7 ini merupakan peningkatan tertinggi di TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah sehingga anak dapat berkembang sangat baik dalam kemampuan mengenali konsep warna primer.

Data uji normalitas menggunakan SPSS 16, hasil dari uji normalitas diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorovsmirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya $0,00 < 0,05$. Sehingga dilanjutkan menggunakan uji wilcoxon. TK Islam Terpadu Nada Ash Shobah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data perolehan taraf signifikan nilai dari *T* dibandingkan dengan nilai dari *T* tabel *hitung* yang digunakan adalah 5%. Sampel penelitian berjumlah 22 anak, maka $N=22$, Nilai *T* tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 65 yaitu $T_{hitung} < T_{tabel} (0 < 65)$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *T* tabel lebih besar dibandingkan *T* hitung.

Diperkuat oleh penelitian Budi (2017) hasil analisis data menunjukkan bahwa Pengembangan Media Kipas Pintar untuk mengenalkan materi wadah (Warna, Bangun datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah) Kepada Peserta Didik di Raudlatu Atfal, maka hal ini dapat dibuktikan melalui perhitungan nilai *t* hitung

yaitu 0 sedangkan t tabel yang diperoleh 52. Pada perhitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka keputusannya yaitu H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 52$). Simpulannya adalah bahwa pengembangan media panda pintar meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer pada anak usia 4-5 tahun.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah Borg and Gall sebagai pengembangan produk media panda pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun, memperoleh hasil simpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan media panda pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah Borg and Gall. Prosedur penelitian Borg and Gall ada sepuluh langkah, akan tetapi peneliti hanya menggunakan empat tahap, sehingga pada tahap kelima hingga kesepuluh tidak diterapkan dikarenakan biaya serta keterbatasan waktu yang digunakan untuk penelitian pendidikan anak usia dini. Media panda pintar ini merupakan media modifikasi dari permainan pohon hitung yang mana media ini dapat mempermudah anak dalam mengenal konsep warna primer, yang bertujuan untuk menarik minat anak, sehingga mampu memaksimalkan kemampuan mengenal konsep warna primer (merah, kuning, dan biru). 2) Media panda pintar yang dikembangkan, telah dilakukan uji validasi dan uji coba produk. Hasil uji validasi dengan menggunakan angket validasi kepada ahli materi dan ahli media yang dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media panda pintar, untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer anak usia 4-5 tahun.

Hasil validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 83% dari ahli materi. Sedangkan nilai rata-rata 100% dari ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media panda pintar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep warna primer pada anak usia 4-tahun. Data uji coba pada penelitian ini, diperoleh hasil yaitu TK Islam Terpadu Nada Ashobah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data T_{tabel} ($0 < 65$).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Saran bagi pendidik, diharapkan memotivasi pendidik untuk lebih kreatif, dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, selain itu dapat menambah *flashcard* yang lebih menarik., 2) Saran bagi peneliti selanjutnya Saran bagi sekolah, pengembangan media panda pintar diharapkan bisa dijadikan referensi dengan topik penelitian yang sejenis, untuk lembaga sekolah yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyar. 2015. *Pengembangan Permainan Sirkuit "Warna Sirkuit" Pada Pembelajaran Kognitif Anak Kelompok B TK Mardi Siwi 1 Kecamatan Bumiaji kota Batu*. (<http://fip.um.ac.id/pengembangan-permainan-sirkuit-warna-bersinar-pada-pembelajaran-kognitif-untuk-anak-kelompok-b-tk-mardi-siwi-kecamatan-bumiaji-kota-batu>, diakses pada tanggal 15 Januari 2019).
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Borg, W.R., Gall, J.P. & Gall, M.D. 2013. *Educational Research An Introduction, Seventh Edition*. Boston: Pearson Education.
- Budi. 2017. *Pengembangan Media Kipas Pintar untuk mengenalkan wadah (Warna, Bangun datar, Angka, Huruf Alphabet, dan Huruf Hijaiyah)*. (<http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/tranformatika/article/view/504>, diakses pada tanggal 16 Januari 2019).
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suyadi. 2012. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Yilmaz, Rabia. 2016. *Education Magic Toys Developed with Augmented Reality Technology fir early Childhood Education*. (https://www.researchgate.net/publication/283884898_Educational_magic_toys_developed_with_augmented_reality_technology_for_early_childhood_education, Journal Homepage 240-248, diakses pada tanggal 13 Januari 2019)