

Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna melalui Media Permainan *Dakon Kluwung* di Pos PAUD Terpadu

Anita Dia Puspitasari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: anita.23332@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kognitif anak dalam mengenal warna pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Pakal Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik subjek penelitian yang diteliti adalah 10 anak dari 20 peserta didik, teknik analisis observasi dan foto dokumentasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana meningkatkan kognitif anak kelompok usia 3-4 tahun dalam mengenal warna melalui media *dakon kluwung* di PPT Mekar Indah Surabaya”. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri 3 kali pertemuan. Pada siklus I dan siklus yang dibahas adalah aktivitas anak dan peningkatan kemampuan mengenal warna dengan media *dakon kluwung* untuk memahami dan mengerti 1-3 warna, menganalisis data menggunakan metode prosentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, yaitu siklus I aktivitas anak mencapai 65% dan mengenal warna menunjukkan 67%, yang berarti belum tuntas belum mencapai 85%. Pada Siklus II untuk aktivitas anak mencapai 85% dan mengenal warna meningkat menjadi 86% yang berarti telah mencapai 85% sesuai prosentase yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *dakon kluwung* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Pakal Surabaya.

Kata kunci: Kognitif, Mengenal Warna, Permainan, *Dakon Kluwung*

Abstract

The purpose of this study is to find out the cognitive improvement of children in recognising colours in the age group of 3-4 years at PPT Mekar Indah Pakal Surabaya. The research method used is class action research (PTK) with the research subject technique of 10 children from 20 students, observational analysis techniques and photo documentation. The formulation of the problem in this research is “how to improve the cognitive of children aged 2-3 years in recognising colours through the media of *dakon kluwung* in PPT Mekar Indah Surabaya”. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consists of 3 meetings. In cycle I and the cycle discussed are children’s activities and improving the ability to recognize colors with *dakon kluwung* media to understand and understand 1-3 colours, analysing data using the percentage method. Based on the research results, there is an increase, namely cycle I, children’s activity reaches 65% and colour awareness shows 67%, which means that it has not yet reached 85%. In cycle II for Children’s activity reaches 85% and colour recognition increases to 86% which means it has reached 85% according to the set percentage. This shows that the use of *dakon kluwung* can increase the ability to recognize the colours of the 3-4-year age group in PPT Mekar Indah Pakal Surabaya.

Keywords: Cognitive, Recognize the Colors, Games, Rainbow *Dakon*

PENDAHULUAN

Jean Piaget (1952), seorang ahli psikologi perkembangan, mengemukakan bahwa anak-anak melalui beberapa tahap perkembangan kognitif. Pada tahap praoperasional 2-7 tahun, anak mulai menggunakan bahasa dan gambar untuk mewakili dunia di sekitarnya (Milo et al., 2023).

Perkembangan kognitif dalam jurnal (Saroinsong et al., 2020) adalah perkembangan anak dalam berpikir dan mengingat mulai dari anak-anak hingga dewasa. Setiap tahap memiliki kaitan dengan usia dan mengandung cara berfikir tertentu, cara yang berbeda dalam memahami dunia. Montessori (Ropnarine, 2011) dalam jurnal (Saroinsong et al., 2020) memandang perkembangan

sebagai serangkaian " kelahiran " atau periode penguatan kepekaan, dimana setiap kepekaan memunculkan minat dan ketrampilan baru (Saroinsong et al., 2020).

Pembelajaran menggunakan metode dirancang untuk anak usia dini harus memperhatikan sifat alami mereka yang penuh semangat eksplorasi (Malaikosa, 2025).

Menurut Oakley implikasi teori perkembangan kognitif Vygotsky dalam pembelajaran dibagi sebagai berikut: (1) pembelajaran yang diberikan oleh guru harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, (2) Vygotsky memberikan rekomendasi penggunaan pembelajaran kolaboratif dan kooperatif (Wardani et al., 2023).

Pos Pelayanan Terpadu (PPT) untuk anak usia 3 sampai 4 tahun merupakan salah satu jenis fasilitas pendidikan anak usia dini informal. Nilai-nilai agama dan moral, kemampuan fisik motorik, kognitif, termasuk pengetahuan umum dan sains, pengertian tentang warna, ukuran, dan pola, konsep angka, simbol angka, huruf, dan bahasa, merupakan beberapa bidang yang menjadi tujuan pendidikan di PPT (Nurwahidah et al., 2023).

Salah satu komponen dari kapasitas kognitif adalah pengenalan warna. Kemampuan untuk mengenali warna sangat penting bagi perkembangan otak anak karena paparan awal terhadap warna dapat meningkatkan indera penglihatan. Selain itu, pengenalan warna dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak yang berdampak pada perkembangan intelektualnya, terutama daya ingatnya (Fitri, 2021).

Berdasarkan observasi prasiklus dari 10 anak ditemukan beberapa anak yang mampu menyebutkan warna dengan jumlah 20%, menunjuk warna hanya 30%, dan mengelompokkan warna 40%. Dikarenakan pembelajaran menggunakan bahan seadanya seperti kertas origami dan krayon untuk mengenal warna.

Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami lebih dalam proses perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam konteks pengenalan warna, ditemukan bahwa masih banyak anak usia dini di PPT Mekar Indah yang mengalami kesulitan dalam mengenal warna dan membedakan warna.

Kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenali warna memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan sensorik dan kognitif mereka. Penguasaan warna membantu anak tidak hanya untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan benda di sekitar, tetapi juga menjadi landasan bagi pengembangan berbagai keterampilan akademik lainnya.

Dari pembahasan sebelumnya, ada tiga jenis warna yang berbeda: primer, sekunder, dan tersier. Merah, kuning, dan biru adalah warna primer, yang berarti warna pertama atau warna utama. Ketika warna primer seperti merah, kuning, dan biru digabungkan dengan warna lain, maka akan terbentuk warna baru seperti warna sekunder dan tersier. (Fitri, 2021). Menurut Herman dan Bachtiar (2018) menegaskan bahwa permainan anak-anak mendorong perkembangan mereka secara komprehensif (Aini et al., 2024).

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Kecamatan Pakal Surabaya dengan menerapkan permainan tradisional congklak atau dakon yang dimodifikasi menjadi *dakon kluwung* dengan menggunakan mangkuk atau cup plastik dan diberi cat berwarna merah, kuning, hijau, coklat dan biru sebagai lubang dakon kluwung dan menggunakan batu krikil warna-warni sebagai buah dakon.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut apakah aktivitas anak pada permainan *dakon kluwung* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Surabaya, dan apakah melalui permainan *dakon kluwung* dapat meningkatkan kemampuan mengenal 1-3 warna pada anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aktivitas anak melalui permainan dakon kluwung akan meningkat, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna melalui permainan *dakon kluwung* pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Menurut Rochman Natawijaya, dalam Muslich (2010:9). PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditunjukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangkai pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang dalam penelitian ini terdapat empat bagian utama yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi

Desain penelitian ini menggunakan sebuah model penelitian tindakan kelas Arikunto dan Dadang Iskandar dan Nasrim (2015:23). Dalam penelitian perlu langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kemudian dilanjutkan kembali perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dan kembali dilakukan langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi" (Muhammad, 2021).

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelompok usia 3-4 tahun PPT Mekar Indah Surabaya dengan jumlah murid sebanyak 10 Anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak Perempuan. Sedangkan penelitian ini dilakukan di PPT Mekar Indah, yang berlokasi di Pondok Benowo Indah Pakal Surabaya dan dilaksanakan dalam waktu 1 bulan, yaitu 9 Desember 2024 sampai dengan 8 Januari 2025, bertepatan dengan kegiatan pembelajaran semester 2 tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing dengan tiga kali pertemuan. Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian ini. Instrumen yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut: Lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi tingkat capaian perkembangan anak.

Analisa ini merupakan lanjutan kegiatan pengumpulan data. Untuk itu seorang peneliti perlu memahami tehnik analisa data yang tepat agar manfaat

penelitiannya memiliki nilai yang tinggi. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data aktivitas anak terhadap model pembelajaran dengan menerapkan permainan *dakon kluwung*. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas anak berupa skor. Keterangan skor sebagai berikut (Malik A., 2018) yaitu:

Berkembang sangat baik	: 4 (76-100%)
Berkembang sesuai harapan	: 3 (51-75%)
Mulai berkembang	: 2 (26-50%)
Belum berkembang	: 1 (1-25%)

Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, untuk menentukan rata-rata skor tiap aspek yang diamati, selanjutnya dikategorikan dengan criteria sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : prosentase

f : jumlah anak yang tercapai

N : jumlah seluruh anak

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan. Anak dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar presentase >85% dari jumlah anak yang hadir mampu menyebutkan, menunjuk, dan mengelompokkan warna 1-3 warna melalui permainan *dakon kluwung*.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila memenuhi syarat yaitu 85% dari jumlah anak sudah mengalami peningkatan kemampuan mengenal warna dengan cara menyebut, menunjuk, dan mencocokkan batu krikil warna dan memasukkan kedalam lubang *dakon kluwung*. Jika pada siklus I kriteria belum tercapai, peneliti melanjutkan siklus 2. Hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data dan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di PPT Mekar Indah Pakal Surabaya khususnya untuk kelompok usia 3-4 tahun dalam mengenal warna mengalami beberapa kendala antara lain sulitnya anak-anak memahami antara warna satu dengan warna yang lain contoh warna hijau dan biru, warna kuning dan merah serta seringkali guru menggunakan media gambar, Crayon, dan kertas lipat. Untuk itu akhirnya peneliti berusaha mengatasi dengan menggunakan media *dakon kluwung*. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus. Dan diharapkan dari penggunaan media *dakon kluwung* ini membantu menyelesaikan permasalahan di dalam kegiatan belajar yang ada di kelompok usia 3-4 tahun PPT Mekar Indah Surabaya khususnya pembelajaran mengenali warna yang dapat mudah dipahami oleh anak, pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi, kreatifitas, imajinasi, ide, dan juga menggairahkan karena warnanya warna-warni.

Dalam pra siklus penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode tes untuk mengevaluasi

kemampuan anak dalam mengenal warna melalui media permainan *dakon kluwung*. Observasi ini dilakukan terhadap 10 anak dengan penilaian berdasarkan indikator sebagai berikut:

1. Menyebutkan warna: Anak mampu menyebutkan warna dasar merah, kuning dan biru dengan benar
2. Menunjuk warna: Anak mampu menunjukkan warna yang diminta guru dengan benar
3. Mengelompokkan warna: Anak mampu mengelompokkan warna berdasarkan benda atau objek yang memiliki warna sama memasukkan batu krikil pada lubang *dakon*.

Hasil Pengamatan menunjukkan perolehan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Anak Mengenal Warna Melalui Media Permainan

Indikator	Jumlah Anak Yang Mampu	Prosentase
Menyebutkan Warna	2	20%
Menunjukkan Warna	3	30%
Mengelompokkan warna	4	40%
Rata-rata Prosentase		30%

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal anak dalam mengenal warna dasar masih tergolong rendah. Dari total 10 anak, rata-rata mencapai hanya 30%.

Dapat dilihat di dalam grafik berikut perkembangan anak mengenal warna:



Grafik Pra Siklus Kemampuan Mengenal Warna

Hasil observasi pra siklus, terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna masih berada pada kategori rendah. Berikut adalah analisis per indikator:

1. Menyebutkan warna 20%

Sebanyak 2 dari 10 anak mampu menyebutkan warna dasar dengan benar. Bagi anak-anak yang belum mampu menyebutkan warna dengan benar dan masih bingung membedakan warna dengan tepat atau masih terbatas dengan menyebut pada satu hingga dua warna saja.

2. Menunjuk warna 30%

Sebanyak 3 anak dapat menunjukkan warna yang diminta guru dengan benar. Anak-anak yang belum mencapai indikator ini menunjukkan kebingungan ketika diminta memilih warna yang spesifik.

3. Mengelompokkan warna 40%

Hanya 4 anak yang mampu mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang sama. Anak-anak yang belum mampu dan masih menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep pengelompokkan berdasarkan warna dan masih sering mencampurkan warna yang berbeda.

4. Kesimpulan Pra Siklus

Hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan dan metode pembelajaran dari guru, pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan akan lebih meningkatkan kemampuan anak mengenal warna.

Siklus I

Pelaksanaan pada siklus 1 ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan secara berturut-turut.

1) Perencanaan pertemuan:

- Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak-anak dalam kegiatan mengenal warna.
- Membuat rencana RPPH
- Menyiapkan media *dakon kluwung*
- Menyiapkan batu krikil warna-warni
- Menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati anak dalam mengenal warna.
- Mencatat hasil kemampuan anak dalam menggunakan media *dakon kluwung* yang berhubungan dengan mengenal warna.

2) Pelaksanaan Pertemuan Siklus I:

- Sebagai apresiasi guru menjelaskan tentang kegiatan belajar tentang warna yaitu mengenal warna dengan media *dakon kluwung* serta menyampaikan tujuan yang di ingin dicapai yaitu anak dapat menyebutkan 1-3 warna.
- Guru menunjukkan media *dakon kluwung*
- Guru menyiapkan batu warna-warni
- Guru menunjukkan aturan permainan yaitu anak mengambil batu krikil warna-warni lalu memasukkannya ke dalam lubang *dakon*.
- Guru memotivasi anak dengan bermain kelompok yang mengambil batu terbanyak menjadi pemenangnya agar anak menjadi semangat dan menyenangkan. Setelah itu guru menunjuk ketua dari salah satu anak dan memberi aba-aba kepada anak untuk berhimpun agar siapa yang berhak terlebih dahulu mengambil batu dan berjalan dahulu.

f. Guru mengevaluasi hasil belajar per anak dengan melihat hasil anak memasukkan batu krikil warna kedalam lubang sesuai urutan dan warnanya.

- Anak mendapat skor 1 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam lubang *dakon kluwung* tidak tepat.
 - Anak mendapat skor 2 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam lubang dengan tepat tetapi dengan bimbingan guru
 - Anak dapat skor 3 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan warna dengan motivasi.
 - Anak dapat skor 4 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam lubang dengan tepat dan dapat menyebutkan warnanya dengan benar tanpa motivasi.
- g. Untuk reward hasil belajar anak, guru memberikan tanda bintang di tangan anak sesuai dengan hasil belajar.
- h. Sebagai kegiatan penutup guru mengajak anak diskusi kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab.

3) Observasi

a. Observasi Aktivitas Anak Siklus I

Tabel 1.2

Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan Pertama

No	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri	√			
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat		√		
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan		√		
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebutkan warna dengan tepat	√			
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media	√			
Jumlah			3	4	0	0
Total			7			
Prosentase			35%			

Tabel 1.3
Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I
Pertemuan 2

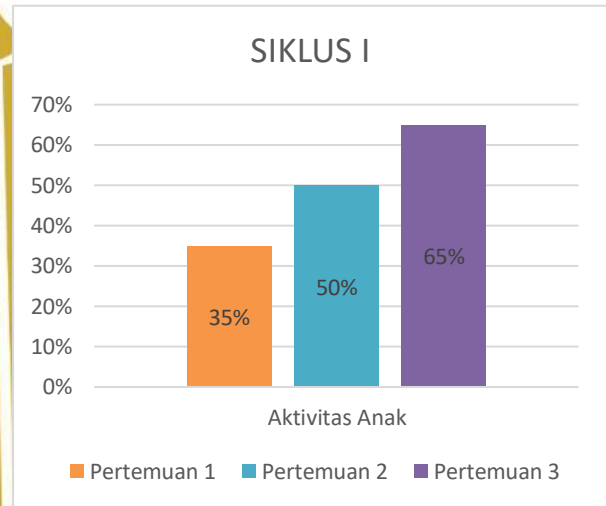
No	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mende Ngarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri		√		
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat			√	
3.	Mentaati tatatertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan		√		
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebut kan warna dengan tepat		√		
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media	√			
Jumlah			1	6	3	0
Total			10			
Prosentase			50%			

Tabel 1.3
Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I
Pertemuan 3

N o	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mendengark an penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri			√	
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat			√	
3.	Mentaati tatatertib di kelas	Mendengark an guru saat menjelaskan			√	
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebut kan warna dengan tepat		√		
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media		√		
Jumlah				4	9	0
Total			13			
Prosentase			65%			

Dari hasil observasi aktivitas anak dapat dilihat bahwa Siklus 1 pertemuan pertama mendapat nilai 35%, pertemuan kedua mendapat skor prosentase nilai 50%, sedangkan dari pertemuan 3 mencapai peningkatan sebesar 65% dari 10 anak yang di teliti.

Jika dapat dilihat dari perbandingan grafik aktivitas anak berikut:



Grafik Observasi Aktivitas Anak Siklus I

Berdasarkan hasil prosentase pertemuan 1 sampai 3 pada siklus I aktivitas dapat dilihat dimana pertemuan pertam aktivitas anak hanya mencapai 35% karena pada pertemuan pertama kondisi anak yang tidak kondusif mereka berebut bermain dikarenakan inipertama kali mereka temukan dan mereka lihat, pertemuan ke 2 mulai ada peningkatan sebesar 50%, yang mana anak-anak mulai memahami apa yang mereka lihat dan mulai tidak asing lagi dengan permainan *dakon kluwung* yang dibawa oleh guru. Kemudian dipertemuan ke 3 anak-anak mulai bersikap kondusif dan antusias untuk menunggu giliran bermain dan mendengarkan penjelasan guru sehingga di pertemuan ini anak selama proses pembelajaran mencapai rata-rata 65%. Walaupun angka ini menunjukkan bahwa anak-anak cukup terlibat dalam kegiatan belajar, masih terdapat ruang untuk meningkatkan partisipasi mereka. Keterlibatan anak dalam proses belajar perlu ditingkatkan lebih baik lagi dan diharapkan lebih tinggi dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Aktifitas anak masih perlu ditingkatkan utamanya pada saat aktivitas memperhatikan guru saat menjelaskan dan contoh dari guru, merespon penjelasan guru, terlibat aktif dalam pembelajaran mengenal warna dengan bermain *dakon kluwung*.

Maka dalam siklus 1 masih perlu di tingkatkan lagi karena masih ada beberapa anak yang masih memerlukan bimbingan dari guru, maka untuk lebih meningkatkan aktivitas anak dalam pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media *dakon kluwung* akan dilanjutkan pada siklus 2 yang akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan stra tegi yang berbeda.

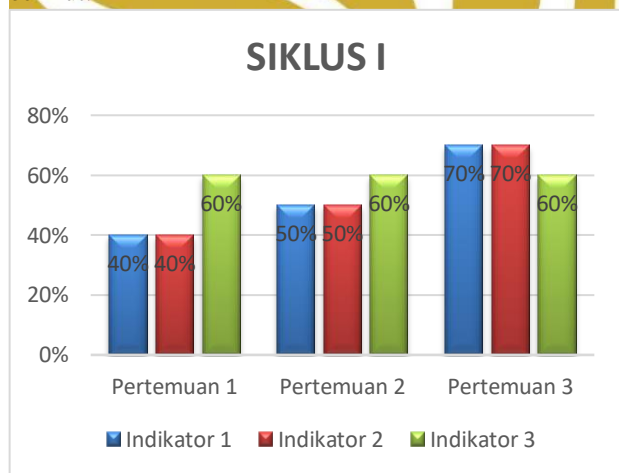
b. Observasi Kemampuan Anak

Tabel 1.5

Rekapitulasi Siklus I Kemampuan Anak Sesuai Indikator Mengenai Warna Melalui Media Permainan *Dakon Kluwung* PPT Mekar Indah Surabaya

Hari	Anak mampu menyebutkan warna dasar 1-3 warna (Indikator 1)	Anak mampu menunjuk dan mencocokkan warna sesuai perintah (Indikator 2)	Anak mampu mengurutkan dan mengelompokkan warna sesuai lubang <i>dakon kluwung</i> (Indikator 3)
1	40%	40%	60%
2	50%	50%	60%
3	70%	70%	60%

Berdasarkan data tersebut dapat digambarkan grafik kemampuan anak dalam mengenal warna sebagai berikut:



Grafik Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenal Warna Siklus I

Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata dari setiap pertemuan bahwa dari siklus I pertemuan 1 mencapai 47%, pertemuan ke 2 meningkat menjadi 53%, dan pertemuan 3 dalam kemampuan anak mencapai rata-rata 66%. Meskipun angka ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pengenalan warna, namun hasil ini juga mengindikasikan anak masih banyak yang perlu mendapatkan perhatian yang lebih dalam proses pembelajaran tentang mengenal warna. Dan dari setiap indikator dapat dilihat peningkatannya mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke 3, tetapi dalam siklus I masih perlu di tindaklanjuti karena pencapaian

nilai kemampuan anak dalam mengenal warna masih mengalami kekurangan belum mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 85%, untuk itu akan dilakukan pada siklus ke 2.

SIKLUS II

Pelaksanaan pada siklus 2 dimaksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar masalah yang terdapat pada siklus 1 bisa teratasi. Adapun pelaksanaan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan pertemuan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, kendala-kendala yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Beberapa anak perhatiannya kurang terfokus pada pengenalan warna seperti asyik bermain sendiri atau saling berebut sehingga perlu diminimalisir.
2. Anak masih bingung ketika disuruh oleh guru untuk menyebutkan warna pada media *dakon kluwung*.

Hal-hal yang perlu dipertahankan pada proses pembelajaran siklus I yang dianggap sebagai kekuatan untuk siklus 2 berikutnya yaitu:

1. Guru melakukan rencana Tindakan sesuai dengan RKH yang telah disusun berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya.
2. Proses pembelajaran harus lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak.

Adapun rencana untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna pada siklus 2 secara rinci sebagai berikut:

1. Menyusun RKH secara lengkap sesuai perencanaan pembelajaran
2. Guru menyediakan media *dakon kluwung*
3. Guru menyiapkan batu krikil warna-warni
4. Guru menyiapkan lembar observasi aktivitas anak
5. Guru membuat lembar penilaian kemampuan anak
6. Guru membuat evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan pertemuan

1. Sebagai apresiasi guru menjelaskan tentang kegiatan belajar tentang warna yaitu mengenal warna dengan media *dakon kluwung* serta menyampaikan tujuan yang di ingin dicapai yaitu anak dapat menyebutkan 1-3 warna.
2. Guru menunjukkan media *dakon kluwung*
3. Guru menyiapkan batu warna-warni
4. Guru menunjukkan aturan permainan yaitu anak mengambil batu krikil warna-warni lalu memasukkannya ke dalam lubang *dakon kluwung*.
5. Guru memotivasi anak dengan bermain 1 lawan 1 siapa yang mengambil batu terbanyak dan dengan benar memasukkan batu krikil sesuai warna lubang *dakon kluwung* akan menjadi pemenangnya dan akan mendapat hadiah. Bagi anak yang masih mengalami kesulitan guru akan membimbing kembali dengan menjelaskan permainan cara yang benar.
 - a. Anak mendapat skor 1 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam *dakon* tidak tepat.

- b. Anak mendapat skor 2 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam lubang dengan tepat tetapi dengan bimbingan guru
 - c. Anak dapat skor 3 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam keranjang dengan tepat dan mampu menyebutkan warna dengan motivasi.
 - d. Anak dapat skor 4 apabila batu krikil yang dimasukkan kedalam lubang dengan tepat dan dapat menyebutkan warnanya dengan benar tanpa motivasi.
6. Untuk reward hasil belajar anak, guru memberikan tanda bintang di tangan anak sesuai dengan hasil belajar dan hadiah kecil agar mereka lebih bersemangat lagi kedepannya.
 7. Sebagai kegiatan penutup guru mengajak anak diskusi kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab.

c. Observasi

1) Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Tabel 2.1

**Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II
Pertemuan Pertama**

No	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri				√
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat			√	
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan			√	
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebutkan warna dengan tepat			√	
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media		√		
Jumlah			0	2	12	0
Total			14			
Prosentase			70%			

Tabel 2.2

**Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II
Pertemuan Pertama**

No	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri				√

2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat			√	
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan			√	
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebutkan warna dengan tepat			√	
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media			√	
Jumlah			0	0	12	4
Total			16			
Prosentase			80%			

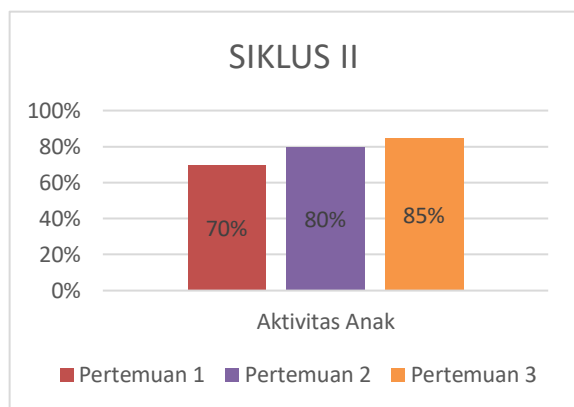
Tabel 2.3

**Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II
Pertemuan Pertama**

No	Aktivitas Anak	Kriteria	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Mendengarkan penjelasan guru	Anak tidak bermain sendiri				√
2.	Antusias anak saat melakukan kegiatan	Anak melakukan kegiatan dengan semangat				√
3.	Mentaati tata tertib di kelas	Mendengarkan guru saat menjelaskan			√	
4.	Berani Maju Kedepan	Anak menyebutkan warna dengan tepat			√	
5.	Mentaati aturan permainan	Anak mengetahui aturan dalam menggunakan media			√	
Jumlah			0		9	8
Total			17			
Prosentase			85%			

Dari hasil observasi aktivitas anak dapat dilihat bahwa siklus 2 pertemuan pertama mendapat nilai 70%, pertemuan kedua meningkat mendapat skor prosentase 80%, sedangkan dari pertemuan 3 mencapai peningkatan sebesar 85% dari 10 anak yang hadir pada siklus 2 ini aktivitas anak meningkat secara signifikan dan sesuai yang ditargetkan.

Jika dapat dilihat dari perbandingan grafik aktivitas anak berikut:



Grafik Observasi Aktivitas Anak Siklus II

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan analisis data siklus II pertemuan 1 sampai 3 diperoleh data aktivitas anak yang terlihat meningkat secara signifikan, utamanya pada indikator semangatnya bermain *dakon kluwung* untuk mengenal dengan menyebutkan warna primer, hal ini dikarenakan beberapa anak yang mampu menyebutkan warna dengan baik secara berurutan sesuai aktifitas yang ada di permainan dan tanpa bantuan guru. Aktivitas anak mencapai 85% sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 85%. Aktivitas anak ini meningkat dibandingkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari kegiatan sebelumnya yang dilihat dari siklus I. Hal ini terjadi karena guru selalu bersemangat dan menguasai suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

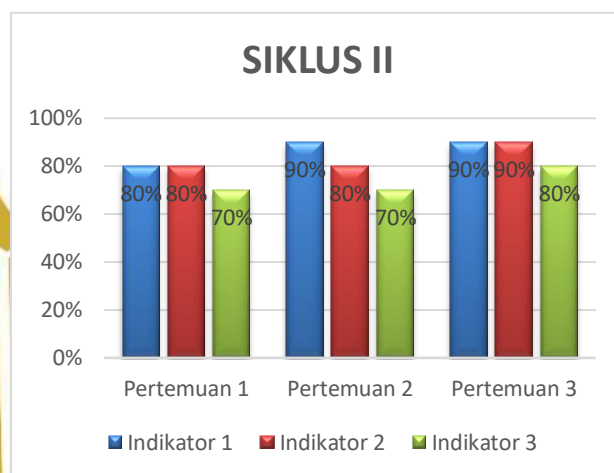
2) Observasi Kemampuan Mengenal Warna

Tabel 1.5

Rekapitulasi Siklus I Kemampuan Anak Sesuai Indikator Mengenal Warna Melalui Media Permainan Dakon Kluwung PPT Mekar Indah Surabaya

Hari	Anak mampu menyebutkan warna dasar 1-3 warna (Indikator 1)	Anak mampu menunjuk dan mencocokkan warna sesuai perintah (Indikator 2)	Anak mampu mengurutkan dan mengelompokkan warna sesuai lubang <i>dakon kluwung</i> (Indikator 3)
.1	80%	80%	70%
2	90%	80%	70%
3	90%	90%	80%

Berdasarkan perbandingan kemampuan mengenal anak dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik Rekapitulasi Kemampuan Anak Mengenal Warna Siklus II

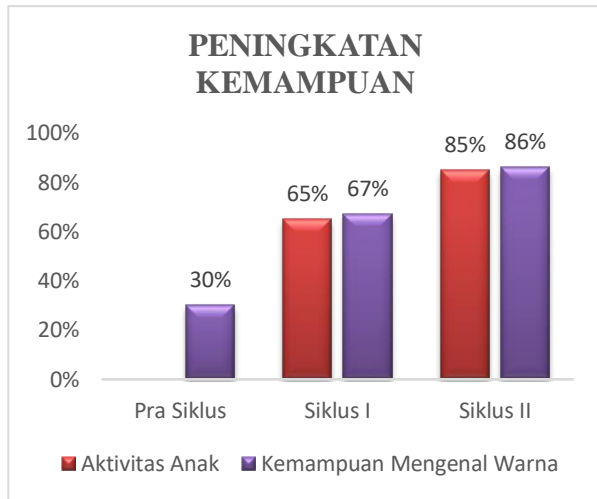
Berdasarkan hasil analisis diatas pada siklus II, maka dapat dilihat dari pertemuan pertama kemampuan anak mencapai rata-rata 76%, sedangkan untuk pertemuan kedua mendapat nilai rata-rata 80%, kemudian untuk pertemuan yang ke tiga mencapai rata-rata 86%, namun dari keseluruhan tiga indikator dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan bermain *dakon kluwung* pada siklus II sudah berjalan dengan baik karena pada siklus II ini mencapai target yang ditetapkan yakni 85% anak yang mendapat nilai 3 berkembang sesuai harapan dan ada beberapa anak mendapat nilai 4 menandakan anak tersebut berkembang sangat baik sesuai yang diharapkan oleh guru.

Meskipun dalam pertemuan ke 2 anak sudah mencapai nilai lebih dari 85% sebagai penguatan dalam penelitian maka penelitian perkembangan anak dalam mengenal warna dihentikan di siklus II.

Penelitian dilaksanakan Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas anak dan kemampuan mengenal warna anak di PPT Mekar Indah dengan jumlah anak yang di teliti berjumlah 10 anak, maka pada siklus 1 dan siklus 2 maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1
Reka Pitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak dan Kemampuan Mengenal Warna Pada SiKlus I dan Siklus II

Kondisi	Ativitas Anak	Kemampuan Mengenal Warna
Pra Siklus	-	30%
Siklus I	65%	67%
Siklus II	85%	86%



Grafik rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas anak dan kemampuan mengenal warna siklus I dan siklus II

Pada siklus 1 masih banyak yang perlu dibenahi diantaranya menciptakan kondisi awal yang kondusif. Penggunaan alat permainannya masih banyak mengalami kendala, dikarenakan mainan tersebut masih baru bagi anak sehingga kadang buah congklak dimasukkan dalam satu lubang.

Pada siklus 1 kemampuan mengenal warna pada anak belum memenuhi target yang diinginkan yaitu kurang dari 85%, seperti kemampuan anak yang masih mencapai 67%. Sehingga penggunaan permainan *dakon kluwung* masih belum maksimal.

Pada siklus 2 peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam pelaksanaan pada siklus 1 dengan cara mengubah tehnik atau cara bermain *dakon kluwung* dengan harapan kegiatan belajar mendapat hasil yang maksimal, guru selalu memberi motivasi, penguatan dalam kegiatan awal pada saat kegiatan berlangsung, selain itu dengan bahasa yang dimengerti oleh anak, guru menjelaskan cara bermain *dakon kluwung* sehingga paham betul dan mampu menggunakan *dakon Pelangi* dengan benar dan tertib sesuai dengan perintah guru.

Keberhasilan pada siklus 2 menunjukkan bahwa siklus 2 sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu 85% dari jumlah anak yaitu, pada aktivitas anak 85%, dan kemampuan anak mencapai 86%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 dan siklus 2, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal warna. Pada siklus 1 kemampuan mengenal warna pada anak belum memenuhi target yang diinginkan yaitu kurang dari 85%, seperti kemampuan anak mengenal warna 67%. Sehingga penggunaan *dakon kluwung* masih belum maksimal. Pada siklus 2 menunjukkan bahwa siklus 2 sudah memenuhi target yaitu 85% dari jumlah anak, yaitu pada aktivitas anak 85%, dan kemampuan anak dalam mengenal warna 86%.

Hal ini dapat membuktikan bahwa melalui permainan *dakon kluwung* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah Pakal Surabaya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat dari (Setyowati, 2014) bahwa pembelajaran anak usia dini terutama dalam pengenalan warna melalui *dakon pelangi* sebaiknya anak diberikan pengalaman dan kesempatan melalui pembejaraan yang menarik dan menyenangkan. Permainan juga dapat digunakan untuk membentuk kemampuan alami dan intelektual anak.

Permainan juga berperan penting dalam memunculkan bakat anak yang membedakannya dengan bakat yang lain. Selain itu secara umum permainan warna di PPT Mekar Indah Surabaya bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran warna sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Secara khusus seperti pernyataan (Dita Safitri, 2022) bahwa media pembelajaran yang dapat menstimulasi untuk kecerdasan spasial visual anak dalam bentuk dan warna dengan keefektifan tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan LKA.

Dunia bermain dan mainan bagi anak sangat berarti. Karena dengan bermain dapat menciptakan kegembiraan yang berfungsi memberi support dalam bermain dan mainannya, dan anak menjadi lebih semangat.

Dan anak selalu berperan aktif dalam kegiatan belajar di PPT Mekar Indah dengan penuh semangat tanpa ada rasa takut ataupun tekanan yang membuat anak tidak berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melauai permainan *dakon kluwung* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna 1-3 warna atau lebih khususnya pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Mekar Indah kecamatan Pakal Surabaya.

SARAN

Sebagai tindak lanjut dari penelitian perlu diadakan suatu perbaikan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu saran yang perlu dilakukan sebagai berikut untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya tentang pengenalan warna dapat menggunakan permainan yang menarik, dan variatif, misalnya permainan *dakon kluwung* yang memiliki warna yang menarik dan biji congklak yang berwarna-warni, dalam pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan lebih banyak memberikan motivasi kepada anak serta merangsang anak agar mau belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai permainan yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., Nasution, Z., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *Application of Traditional Games (Congklak) in Improving the Cognitive Ability of 5-6 Years Old Children at Al-Ikhlas Tembung Kindergarten, Percut Sei Tuan District*. 2.

- Dita Safitri, A. M. (2022). *Development of Application-Based Geomaze Games to Stimulate the Visual Spatial Intelligence of 4-5 year old Children*. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 1(12), 1158-1176. <https://doi.org/10.59141/comserva.v1i12.180>
- Fitri, R. (2021). *Improving the Ability to Recognise Colours through the Experiment Method in Children After 5-6 Years (Group B)*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 95-106. <https://doi.org/10.58230/27454312.85>
- Malaikosa, Y. M. L. dkk. (2025). *Experiment-based fun science learning for early childhood*. XI(January), 38-51.
- Malik A., & M. M. C. (2018). *Introduction to Educational Statistics Theory and Application*. In CV BUDI UTAMA Yogyakarta.
- Milo, I. R., Dua Dhiu, K., & Fono, Y. M. (2023). *Development of Congklak Traditional Game Tools to Improve Cognitive Skills in 5-6 Years Old Children*. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(2), 452-462. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i2.1164>
- Muhammad, H. H. (2021). *Application of Group Investigation (GI) Type Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Set material for Class VII students of SMP Negeri 5 Kota Ternate Hujairah*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 116-126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659021>
- Nurwahidah, N., Alim, M. L., & Fauziddin, M. (2023). *Improving Cognitive Ability to Know Colours through Playing Colourful Ball Activities in 5-6 Years Old Children*. *Reflection: Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(1), 18-34. <https://doi.org/10.37985/refleksi.v1i1.153>
- Saroinson, W. P., Anggraeni, N., & Adhe, K. R. (2020). *Boosting Cognitive in Children: Dissemination of Conventional Domino VS Digital Domino Survey*. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 112-127.
- Setyowati, N. (2014). *Early Childhood Education*. *Early Childhood Education*.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). *Lev Vygotsky's Cognitive Developmental Learning Theory and its Implication in Learning*. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332-346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>

UNESA