



## Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Permainan *Colour Cotton Bud*

Rita Kusumawati, Muhammad Reza, Melia Dwi Widayanti, Afifah Rahmaningrum

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [rita.23436@mhs.unesa.ac.id](mailto:rita.23436@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Mengenal warna mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal warna siswa 3-4 tahun di PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya, dengan indikator kegiatan mengenal warna menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan warna melalui permainan *colour cotton bud*. Penerapan permainan *colour cotton bud* ini belum pernah dilakukan di penelitian sebelumnya melalui *cotton bud* berwarna. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas B usia 3-4 tahun. Metode penelitian tindakan kelas ini terdiri 2 siklus masing masing tindakan dilakukan 2 hari, dengan ketuntasan nilai penelitian 80% melalui perbaikan di setiap siklusnya agar memperoleh hasil yang signifikan. Hasil observasi yang diperoleh terlihat adanya peningkatan perkembangan mengenal warna 68,45% dari hasil pra siklus 14,05% sehingga nilai siklus II mencapai 82,47%. Persentase untuk nilai dari indikator belum berkembang 3,53%, mulai berkembang 14,05%, berkembang sesuai harapan 45,63%, berkembang sangat baik mencapai 36,84% dengan kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *colour cotton bud* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada siswa kelas B usia 3-4 tahun di PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya. Begitu juga Observasi kegiatan guru dilakukan dengan beberapa tahap telah berhasil mencapai nilai target penelitian ini.

**Kata kunci:** anak usia dini, *Colour Cotton bud*, mengenal warna, permainan

### Abstract

The Importance of Color Recognition in Early Childhood Cognitive Development. This study aims to enhance the ability of 3-4-year-old students at PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya to recognize colors. The indicators used in the learning activities include naming, identifying, and categorizing colors through the color cotton bud game. This particular method has not been previously implemented in studies using colored cotton buds. The research subjects consist of 19 students from Class B, aged 3-4 years. The classroom action research method consists of two cycles, each implemented over two days. The study aims to achieve an 80% mastery level by making improvements in each cycle to obtain significant results. The observations indicate a remarkable improvement in color recognition development, with a 68.45% increase from the pre-cycle phase (14.05%) to the second cycle, which reached 82.47%. The percentage distribution of developmental indicators is as follows 3.53% for "not yet developed," 14.05% for "beginning to develop," 45.63% for "developing as expected," and 36.84% for "developing very well, categorized as good. Thus, it can be concluded that the implementation of the color cotton bud game effectively enhances color recognition skills in Class B students aged 3-4 years at PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya. Additionally, observations of teacher activities, conducted in several stages, successfully met the research target.

**Keywords:** early childhood, *Color Cotton bud*, recognizing colors, games

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya (Sujiono,2014). Semua anak mengalami masa keemasan atau golden age dimana pada masa ini semua stimulus yang diberikan dapat berdampak kepada perkembangan kemampuan anak. Masa emas pada anak usia dini tidak dapat diulang Kembali, maka sejojanya pemberian stimulus yang baik bagi anak usia dini untuk perkembangannya harus diberikan sedini mungkin sehingga tingkat kemampuannya berkembang secara optimal. Kemampuan perkembangan AUD bermacam macam salah satunya adalah perkembangan kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kecerdasan otak anak usia dini (adawiah,2022). Kemampuan kognitif AUD adalah merupakan faktor yang penting bagi anak usia dini karena dengan kemampuan kognitif yang baik maka membuat anak usia dini mudah beradaptasi pada lingkungannya, mempunyai rasa percaya diri yang tinggi serta meningkatnya nilai akademik di sekolah.

Dunia yang berada di zaman yang maju seperti sekarang ini banyak orang tua yang mengabaikan pemberian stimulus mengenal warna sejak dini mereka mengutamakan pemberian stimulus kognitif seperti mengenal angka dan huruf hal ini mengakibatkan lemahnya pengenalan warna anak sejak dini yang tidak sesuai dengan perkembangan usianya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat Pendidikan sangat penting begitu juga dengan anak usia dini Pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai Upaya untuk pemberian stimulus sejak dini agar kemampuan perkembangannya sesuai dengan usianya hal ini sesuai dengan Dalam UU Nomor 12 tahun 2024 tentang sistem pendidikan tentang pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut mengenai perkembangan anak usia dini.

Kemampuan mengenal warna adalah salah satu bagian yang penting dari kemampuan kognitif sehingga hal tersebut tidak bisa diabaikan dalam perkembangan anak usia dini karena dengan mengetahui warna anak usia dini di rangsang kepekaan untuk daya penglihatannya, dengan kemampuan mengenal warna yang baik anak usia dini di ajarkan untuk melatih daya kreatifitasnya dan juga meningkatkan penyimpanan daya memori otaknya sehingga meningkatkan kemampuan kognitifnya (Sulistyo,2024).

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini tentunya berbeda setiap individunya (Novitasari,2023). Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal warna anak usia dini salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna yakni stimulus atau rangsangan yang diberikan. Kemampuan mengenal warna AUD menurut permen No.137 tahun

2014 tentang Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak maka anak usia di dengan usia 3-4 tahun atau kelas klub bermain kemampuan mengenal warnanya meliputi kemampuan menunjukkan warna, menyebutkan warna dan mengelompokkan warna.

Pada saat kegiatan pembelajaran mengenal warna dikelas PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya B dengan rentan usia siswa 3-4 tahun ditemui kurang lebih 75% siswa dari total siswa 19 siswa yang kemampuan mengenal warnanya masih rendah. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna siswa pada kelas B di PPT Mentari maka diperlukan sebuah media yang bisa meningkatkan kemampuan mengenal warna dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sehingga apa yang menjadi tujuan dari media tersampaikan. Dengan menggunakan media permainan *colour cotton bud* yang dibuat dengan melihat kebutuhan anak usia dini dan berdasarkan usia dan karakter anak usia hal ini sesuai dengan (Arsyad,2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat anak dalam belajar.

Permainan *colour cotton bud* yakni media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada siswa kelas B di PPT Mentari Lidah Wetan Surabaya, permainan *colour cotton bud* berupa lembar kerja siswa dengan menggunakan media dari lembaran *streofom* yang di tempeli dengan gambar yang dibuat sesuai dengan tema atau kebutuhan yang dibutuhkan oleh peneliti ataupun siswa. Gambar permainan *colour cotton bud* diperoleh peneliti dengan cara mencetaknya sendiri pada google. Cara bermain permainan *colour cotton bud* yakni dengan mencocokkan *cotton bud* yang telah di beri warna warni oleh peneliti kemudian siswa diberikan tugas oleh guru untuk menyamakan *cotton bud* berwarna warni dengan gambar pada lembar kerja siswa permainan *colour cotton bud* yang telah dibuat sesuai tema oleh guru atau peneliti. Aktifitas tersebut bisa disesuaikan dengan perintah yang diberikan oleh guru saat kegiatan berlangsung.

Dari hasil penelitian terdahulu dapat menyakinkan peneliti akan tingkat keberhasilan penelitian ini dengan relevansi dari penelitian terdahulu yakni yang berjudul peningkatan kemampuan mengenal warna melalui pembelajaran outdoor learning bermedia lingkungan alam pada anak kelompok A TK IMTAQ Kota Mojokerto telah berhasil untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna siswa yang mempunyai kesamaan dengan permainan *colour cotton bud* yakni sama mengenalkan warna melalui media, yang membedakan dari penelitian sebelumnya yakni asal media yang dipergunakan pada penelitian ini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas B ditemukan 15 siswa dari 19 siswa yang setara dengan nilai persentase sebesar 79 % yang berarti lebih dari 50% siswa dikelas B kemampuan mengenal warna siswa masih rendah. Dari hasil uraian observasi tersebut bahwa rendahnya nilai kemampuan mengenanal

warna pada kelas B di sebabkan faktor media ataupun metode yang digunakan oleh guru begitu monoton karena Selama ini metode yang digunakan guru saat pengajaran secara demonstrasi dan menggunakan media yang sama dan monoton sehingga siswa tidak tertantang untuk mengeksklore kemampuannya maupun rasa ingin tahunya. Sesungguhnya anak usia dini begitu mudah tertarik dengan mereka yang ia lihat, hal ini sesuai dengan (fadilla,2017) bahwa melalui bermain dan belajar maka minat rasa keingin tahun akan tumbuh. Dari uraian diatas maka dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian ini yakni untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada siswa kelompok B di PPT Mentari Lidah wetan surabaya melalui permainan *colour cotton bud* yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan sudah disesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan usia anak usia dini.

Tujuan yang harus dicapai pada penelitian ini adalah bagaimana permainan *colour cotton bud* bisa meningkatkan kemampuan mengenal warna serta seberapa besar pengaruh permainan *colour cotton bud* dapat mempengaruhi kemampuan mengenal warna terhadap siswa kelas B di PPT Mentari Surabaya. Sedangkan manfaat dari penelitian ini yakni memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan dan pengajaran khususnya di bidang pendidikan guru anakmusia dini. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau acuan bagi pendidik dalam memilih cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna bagi anak usia dini.

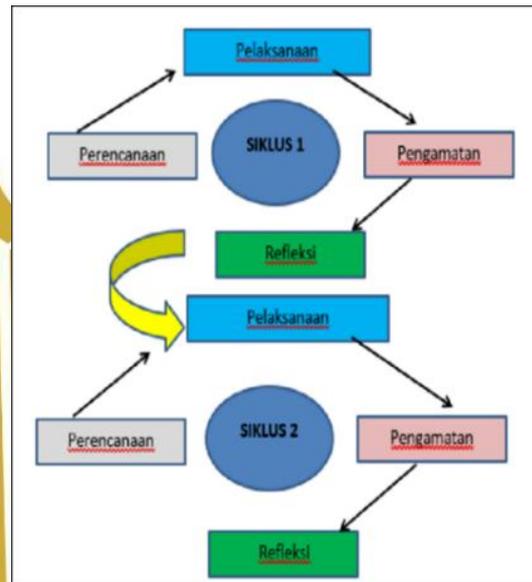
**METODE**

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni penelitian tindakan (*Action Reseach*) Penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan mengumpulkan, mengelola, menganalisis dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan adalah di lakukan oleh guru di dalam kelas sejalan dengan (Yuliawati,2012)

Tujuan dari penelitian tindakan menurut Madya (2011:25) adalah (1) Untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan praktik (2) Untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan pemahaman praktik; (3) Untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan situasi pelaksanaan praktik.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model john Eliot, dengan rangkaian penelitian yakni siklus I perencanaan,tindakan,observasi dan refleksi rangakain siklus ini berulang kembali untuk siklus kedua ataupun siklus berikutnya jika nilai keberhasilan persentase belum mencapai nilai target ketuntasan penelitian tindakan kelas. Setiap pelaksanaan tindakan siklus dilakukan dengan 2 kali tatap muka per siklusnya dengan perbedaan perlakuan disetiap siklusnya hal ini dilakukan agar capaian nilai mengalami kenaikan yang signifikan.Sedangkan untuk penilaian observasi kegiatan siswa dan guru peneliti menggunakan instrumen penilaian yang telah tervalidasi. Berikut dibawah ini adalah gambar rangkaian penerapan tahapan Siklus untuk PTK meningkatkan kemampuan

mengenal warna dengna menngunaka Siklus PTK Model John Elliot :



Pada penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelas B di PPT Mentari melalui permainan *colour cotton bud* terdiri dari 2 siklus dengan masing masing siklus melakukan tindakan selama dua hari. Rangkaian penelitian yang dimulai dengan perencanaan guru menyiapkan lembar kerja siswa permainan *colour cotton bud* yang didesain sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sesuai dengan tema dan dengan kesulitan yang dirancang sesuai usia anak. Setelah kegiatan perencanaan maka selanjutnya tindakan pada tindakan penelitian tindakan kelas permainan *colour cotton bud* penilaian siswa terdiri dari indikator yakni siswa mampu menunjukkan warna, menyebutkan warna serta mengelompokkan warna dengan menggunakan lembar kerja siswa. Begitu juga dengan aktifitas guru pada pelaksanaan PTK ini guru juga dinilai sesuai dengan lembar penilaian yang telah disiapkan peneliti. Berikut dibawah ini rumus menentukan persentase nilai ketuntasan:

Rumus Presentase keberhasilan kelompok atau klasikal:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  
 p = Persentase  
 f = Frekuensi jawaban yang diperoleh  
 N = Banyaknya individu  
 (Sudjiono,2003 dalam Setyarini,2023).

**HASIL**

Penelitian tindakan kelas meningkatkan kemampuan mengenal warna di kelas B PPT Mentari telah dilakukan oleh semua siswa kelas dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 10 siswa Perempuan dan 9 siswa laki laki dimana siswa sebagai objek penelitian dan guru sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus

yakni siklus I dan siklus II dengan masing masing siklus 2 kali pertemuan pada setiap tindakan. Setiap siklus tentunya berbeda penerapan LK *colour cotton bud* yang dilakukan oleh peneliti hal ini di fungsikan agar siswa tidak bosan dalam melakukan kegiatan permainan *colour cotton bud* sehingga hasil penilaian mengalami peningkatan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi oleh peneliti sebelum diberikan perlakuan dengan permainan *colour cotton bud* kemampuan mengenal warna pada siswa kelas B mendapatkan nilai persentase 14,05% dengan kategori kemampuan mengenal warna siswa rendah pada saat pengamatan media yang digunakan oleh guru adalah pengenalan warna melalui kertas lipat berwarna warni. Terlihat bahwa siswa yang belum mengenal warna sebesar 49,10%, kategori penilaian BB, kategori MB (mulai berkembang) 36,84% sedangkan untuk berkembang sesuai harapan (BSH) 14,05 % dan kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB) tidak ada atau 0.

Pada tindakan siklus I dengan melakukan perlakuan permainan *colour cotton bud* mendapatkan kenaikan nilai persentase yang cukup tinggi kemampuan mengenal warna siswa kelas B sebesar 40,32% nilai persentase siklus I yakni sebesar 54,37% dengan rincian nilai belum berkembang (BB) 17,53%, nilai mulai berkembang (MB) 31,58%, nilai berkembang sesuai harapan (BSH) 36,84% dan untuk nilai siswa berkembang sangat baik (BSB) 17,53% hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal warna pada siswa setelah diberikan perlakuan permainan *colour cotton bud* akan tetapi belum sesuai dengan nilai ketuntasan penelitian yakni 80% sehingga peneliti setelah mereview dari siklus I wajib mengulangnya lagi pada siklus berikutnya yakni siklus II.

Penelitian II telah dilakukan dengan jumlah siswa yang ikut pada tindakan siklus II ini sebesar 19 siswa. Berdasarkan dari hasil observasi pada siklus II, hasil dari observasi telah menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 28,10% dengan nilai persentase pada siklus II yakni sebesar 82,47% dengan kategori nilai baik untuk siklus II. Untuk masing masing rincian nilai indikator per kegiatan adalah untuk nilai belum Berkembang (BB) 3,53%, nilai mulai berkembang (MB) 14,05% nilai Berkembang sesuai harapan (BSH) 45,63%, Nilai Berkembang sangat baik (BSB) 36,84%. Dari uraian nilai tindakan siklus II diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna siswa kelas B telah meningkat dari siklus I, nilai dari siklus II sebesar 82,47% sehingga nilai tersebut pada siklus II sudah mencapai nilai target ketuntasan penelitian pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Pada PTK meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan *colour cotton bud* pada siklus II masih ditemukan adanya hasil penilaian MB sebanyak 3 anak (mulai berkembang) nilai tersebut dicapai oleh siswa yang mempunyai latar belakang ABK (anak berkebutuhan khusus) hasil yang diperoleh tentunya tidak dapat

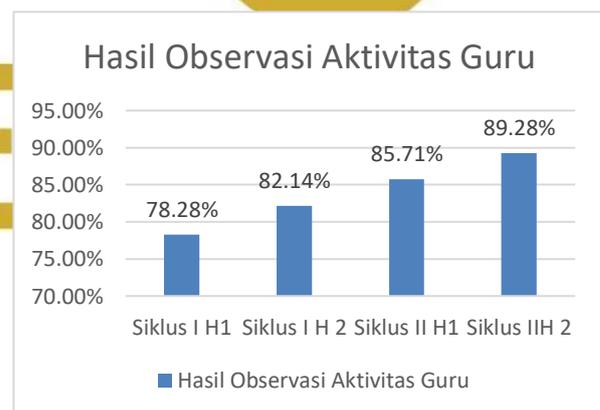
maksimal dikarenakan mereka tidak bisa dikendalikan karena asik dengan dunianya sendiri

Pada tindakan PTK ini tentunya kegiatan aktivitas guru dinilai sesuai dengan instrumen yang telah ditetapkan dan disiapkan oleh peneliti dengan yang menilai adalah teman sejawat disekolah tersebut karena guru juga mempunyai peran yang besar terhadap penelitian tindakan kelas ini, peran guru begitu besar dimulai dari persiapan media yang diberikan, penyampaian guru yang membuat siswa mudah mengerti yang dimaksudkan dan terakhir bagaimana guru memberi motivasi kepada siswa agar mereka bisa mengikuti pelaksanaan kegiatan ini dengan baik dan penuh semangat agar mendapatkan hasil yang bagus sesuai target. yang mempunyai kedudukan lebih tinggi dari peneliti. Untuk hasil dari penilaian observasi guru pada PTK meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan *colour cotton bud* telah sesuai target nilai ketuntasan pada PTK ini yakni pada siklus II penilaian aktifitas guru mendapatkan nilai sebesar 89,28%. Gambaran untuk hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) Meningkatkan kemampuan mengenal warna dapat terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1  
Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal warna Melalui Permainan *Colour Cotton Bud*

Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
BB	49,10%	15,79%	3,53%
MB	36,84%	33,32%	14,05%
BSH	14,04%	36,84%	45,63%
BSB	0%	14,05%	36,84%
Nilai Ketuntasan siklus	14,05%	50,89%	82,47%

Grafik 1  
Hasil Observasi Aktivitas Guru Melalui Permainan *Colour Cotton Bud*



## PEMBAHASAN

Permainan *colour cotton bud* yang digunakan pada penelitian tindakan kelas di PPT Mentari telah membuat siswa untuk tertarik mencoba memainkannya karena LK tersebut baru mereka jumpahi. Berdasarkan dari uraian hasil penelitian diatas, maka terlihat nilai dari observasi awal sebelum menggunakan permainan *colour cotton bud* yakni 14,05% dengan kategori kemampuan mengenal warna siswa kelas B sangat rendah dari jumlah rata rata keseluruhan siswa kelas B 19 siswa. Setelah diberikan perlakuan permainan *colour cotton bud* pada siklus I terlihat hasil nilai yang signifikan baik pada hari pertama dan hari kedua. Hasil peningkatan dari awal observasi ke tindakan dengan perlakuan permainan *colour cotton bud* adalah sebesar 40,32% sehingga nilai observasi pada siklus I yakni 54,37 nilai persentase tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna siswa kelas B dari hasil yang telah di dapat pada nilai awal observasi. Pada tindakan siklus I ini siswa bisa mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru dengan kegiatan permainan *colour cotton bud*. Pada awal kegiatan guru menerangkan kegiatan permainan *colour cotton bud* dengan maksimal agar siswa dengan mudah menyelesaikan kegiatan ini. Terlihat begitu antusiasnya siswa kelas B mengikuti kegiatan permainan *colour cotton bud* dikarenakan belum pernah di berikan sebelumnya oleh guru sehingga siswa tidak mau berhenti untuk melakukan kegiatan ini, karena rasa ingin tahunya sangat tinggi terhadap permainan *colour cotton bud* kegiatan yang diberikan guru sebagai rujukan penilaian yakni kegiatan menunjukan warna, menyebutkan warna serta mengelompokkan warna yang ada pada lembar kerja siswa permainan *colour cotton bud*. Dari hasil siklus I yang belum memenuhi nilai ketuntasan terhadap nilai target penelitian tindakan kelas (PTK) maka peneliti merefleksikan untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya yakni siklus II.

Penelitian Siklus II dilakukan setelah adanya kegiatan refleksi oleh peneliti. Pada siklus II ini penelitian sama dengan siklus I dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi serta yang terakhir refleksi. Siklus II dilakukan dengan 2 kali tatap muka dengan jumlah siswa sama dengan siklus I yakni 19 siswa yang terdiri dari 10 siswa Perempuan dan 9 siswa laki laki. Pada tindakan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan perlakuan permainan *colour cotton bud* telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa kelas B yang rata rata usia siswa yakni 4 tahun. Nilai Persentase yang dicapai pada siklus II ini tergolong signifikan dari siklus I yakni sebesar 28,10% sehingga pada siklus II nilai persentase yang dicapai yakni 82,47 nilai tersebut sudah memenuhi nilai ketuntasan penelitian tindakan kelas (PTK) meningkatkan kemampuan mengenal warna permainan *colour cotton bud*.

Pada siklus II siswa kelas B sudah mengalami banyak kemajuan hal ini dikarenakan pengulangan kegiatan dari siklus I, juga pada siklus II yang membedakan penerapan untuk kegiatan ini yakni untuk ketebalan LK siswa lebih tipis pada siklus II agar

memudahkan siswa dalam pengerjaan LK permainan *colour cotton bud* dan harapan peneliti agar nilai yang diharapkan meningkat dari siklus I, serta yang membedakan adalah lembar kerja siswa pada siklus II yakni warna warna dan juga gambar lebih bervariasi yang ada pada lembar kerja siswa permainan *colour cotton bud*. Seiring dengan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dari refleksi siklus I yakni guru juga menyediakan cotton bud berwarna warni dengan jumlah 2 kali lipat dari siklus I, sehingga siswa begitu senang melakukan kegiatan permainan *colour* tanpa harus berebut *cotton bud* warna warni dengan temannya, faktor lain selain motivasi dari guru juga kepada siswa telah menguasai kegiatan permainan *colour cotton bud* dari siklus sebelumnya. Media permainan *colour cotton bud* begitu menarik ditunjang dengan warna warni yang ada pada permainan *colour cotton bud* dan juga media *colour cotton bud* pengerjaannya oleh anak usia dini sehingga membuat keberhasilan yang signifikan untuk penerapan media untuk permainan *colour cotton bud* yang telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini hal tersebut dikuatkan oleh kajian (Neny, 2021) bahwa setiap individu anak usia dini pada dasarnya anak yang sangat ceria, semangat dengan rasa keinginan yang tinggi terhadap suatu hal baru yang ia lihat, apalagi dengan hal yang ia lihat dengan benda yang berwarna warni. Gambaran hasil observasi permainan *colour cotton bud* mulai dari observasi awal atau pra siklus sampai dengan hasil siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2  
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal warna Melalui Permainan *Colour Cotton Bud*

Tahapan Siklus	Porsentase	Nilai Peningkatan
Pra Siklus	14,05%	0 %
Siklus I	50,89%	36,84%
Siklus II	82,47%	31,58%

## SIMPULAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa terdapat permasalahan mengenal warna pada siswa kelas B PPT Mentari. Permasalahan ini telah memberikan ide peneliti untuk melakukan penelitian Tindakan kelas agar permasalahan yang terjadi serta faktor penyebabnya dapat teratasi. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan permainan *colour cotton bud* dengan 2 siklus maka adanya peningkatan mengenal tercapai dengan nilai 82,54 %.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil penilaian setiap siswanya hal ini tentunya faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal adalah berasal dari diri siswa itu sendiri bagaimana individu menerima

rangsangan kognitifnya sedangkan faktor eksternal ada beberapa yakni kurangnya media permainan yang ada dengan jumlah siswa juga bagaimana guru dalam menjelaskan serta memotivas siswa agar hasil capaian sesuai dengan harapan target PTK ini.

Permainan *Colour Cotton Bud* memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas B, hal ini terlihat dari capaian target yang signifikan dari pra siklus ke siklus II serta tanggapan siswa yang sangat antusias terhadap LK permainan *colour cotton bud*.

### Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

a) Perlunya jumlah yang banyak atau lebih dari cukup media peraga *cotton bud* berwarna warni sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi kreatifitasnya dalam pembelajaran atau kegiatan mengenal warna.

b) Dalam Pemilihan gambar dan Tingkat kesulitan lembar kerja siswa hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan kemampuan siswa serta dibuat sedemikian kreatif sehingga mudah dipahami dan dilakukan oleh siswa sehingga siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan permainan *colour cotton bud* dan tujuan dari meningkatkan kognitif mengenal warna berlangsung sesuai dengan harapan.

c) Guru dalam menjelaskan materi, contoh pelaksanaan kegiatan serta memotivasi dan juga pemantik pertanyaan kepada siswa hendaknya harus jelas intonasi, ekspresi, serta wajib menciptakan Suasana belajar yang kondusif, menyenangkan sehingga siswa paham apa yang di sampaikan guru agar kemampuan siswa mengenal warna berkembang sesuai harapan.

#### 2. Bagi Lembaga Paud

Untuk Penelitian di masa mendatang dapat dilakukan permainan *colour cotton bud* pada usia 2-3 tahun, perbandingan kemampuan mengenal warna pada jenis kelamin Perempuan dan laki-laki atau penelitian divariasikan pada kemampuan mengenal angka.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al Etivali, Adzroil Ula. Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 2019, 10.2. Maghfiroh, Shofia; Suryana, Dadan. Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021, 5.1: 1560-1566.
- Ardini, Pupung Puspa; Lestarinigrum, Anik. Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik). 2018.
- Arifudin opan: 2021. Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini Repository. Penerbit widina.com
- Bahri, Husnul. Edutainment, Strategi Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Nuansa*, 2017, 10.1.

Constantina, Eky Lidya; Rachma, Hasibuan. Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Teratai*, 2015, 4.2: 1-5.

Dawila, Maqbudhoh, 2023. Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Metode *Discovery Learning* Di Kelompok Bermain Khairiah Jenangan Ponorogo.

Dio, Claudia Saputri. Analisis Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengenal Warna Melalui Metode *Eksperimen*. 2022. Phd Thesis.

Etivali Adzroil: 2019 Pendidikan Pada Anak Usia Dini *Jurnal: Penelitian Medan Agama* Vol. 10, No. 2, 2019

Fadlilah, Umi Nasihatun; Rohmah, Umi. Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif paud. *Prosiding Lokakarya Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Iain Ponorogo, 2022, 2: 73-81.

Fatimah, S., Simatupang, N. D., Reza, M., & Widayati, S. (2024). Pengembangan 'Dnc' terintegrasi Teknologi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di Tk Khadijah Surabaya. *Tarbawi: Journal On Islamic Education*, 9(1), 112-127.

Paulus, Ruteng. repository.unikastpaulus.ac.id Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia. Perbedaan Tingkat Konsentrasi Dalam Penyelesaian Puzzle Oleh Anak Usia 3-4 Tahun Antara Yang Merangkak Dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023, 7.2: 2518-2527.

Sari, Neny Sekar; SYAFII, Imam. Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021, 5.1: 28-33.

TRISYANA, Sari; REZA, Muhammad; PSI, S. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Puzzle pada Kelompok B di Tk Siswa Budi I Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 2013.