

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BUKU CERITA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 4–5 TAHUN

Badriyatus Sholehah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
badriyatus.22063@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Reza, S.Psi., M.Si.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
muhammadreza@unesa.ac.id

Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dewikomalasari@unesa.ac.id

Wulan Patria Saroinsong, S.Psi., M.Pd., Ph.D.

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
wulansaroinsong@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Adni Islamic English School. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari 29 anak yang dibagi menjadi kelompok eksperimen sebanyak 15 anak dan kelompok kontrol sebanyak 14 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen berbentuk skala Guttman. Analisis data dilakukan menggunakan uji Mann Whitney U Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Selain itu, pengaitan warna dengan benda-benda yang familiar bagi anak dapat membantu anak dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan warna dengan lebih mudah. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif pada aspek perkembangan anak lainnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, buku cerita interaktif, Google Sites, kemampuan mengenal warna, pendidikan anak usia dini

Abstract

This study aimed to determine the effect of using Google Sites-based interactive storybook media on the color recognition ability of children aged 4–5 years at TK Adni Islamic English School. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent control group design. The research participants consisted of 29 children, comprising 15 children in the experimental group and 14 children in the control group. Data were collected through observation using a Guttman scale instrument. The instrument had been validated by experts and was found to be valid and reliable for use in this study. Data were analyzed using the Mann–Whitney U Test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The results showed that the Asymp. Sig. (2-tailed) value was 0.001, which was lower than 0.05, indicating a significant difference between the experimental and control groups and that the research hypothesis was accepted. In addition, children who learned through Google Sites-based interactive storybook media demonstrated better abilities in recognizing, differentiating, and classifying colors. Thus, it can be concluded that Google Sites-based interactive storybook media is effective in improving the color recognition ability of children aged 4–5 years. This media can be used as an innovative and engaging learning alternative for introducing colors in early childhood education. Future studies are recommended to develop interactive learning media targeting other aspects of child development.

Keywords: : learning media, interactive storybook, Google Sites, color recognition ability, early childhood education

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun dan sedang mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Masa ini dikenal sebagai *golden age* atau masa emas karena pada periode tersebut seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara optimal dan menjadi dasar bagi perkembangan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara maksimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian sejak dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memahami, memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan baru dari lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif yang optimal akan membantu anak dalam membangun konsep-konsep dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu kemampuan kognitif yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal warna. Warna merupakan salah satu konsep dasar yang pertama kali dikenalkan kepada anak karena keberadaannya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal warna tidak hanya terbatas pada kemampuan menyebutkan nama warna, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali, membedakan, mengelompokkan, dan menghubungkan warna dengan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Kemampuan ini penting dikembangkan karena dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengklasifikasikan objek, meningkatkan daya ingat, serta mendukung perkembangan kemampuan kognitif lainnya. Selain itu, pengenalan warna juga menjadi dasar bagi anak dalam memahami berbagai konsep pembelajaran yang lebih kompleks pada tahap perkembangan berikutnya.

Anak usia 4–5 tahun diharapkan telah mampu mengenali beberapa warna dasar dan mampu membedakan serta mengelompokkan benda berdasarkan warnanya. Namun, hasil observasi yang dilakukan di TK Adni Islamic English School menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna pada sebagian anak masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama warna dengan benar, membedakan warna yang hampir serupa, serta mengelompokkan benda sesuai dengan warna yang dimiliki. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan stimulasi yang lebih optimal melalui kegiatan pembelajaran yang

menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan media yang kurang menarik dapat menyebabkan anak cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia dini.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional (*preoperational stage*). Pada tahap ini anak mulai mampu menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk merepresentasikan suatu objek atau peristiwa. Meskipun demikian, cara berpikir anak masih bersifat konkret sehingga mereka memerlukan benda nyata atau media visual dalam memahami suatu konsep. Dalam pembelajaran mengenal warna, anak akan lebih mudah memahami konsep warna apabila disajikan melalui gambar, benda konkret, dan aktivitas yang menarik sehingga mereka dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari.

Selain teori Piaget, penelitian ini juga didukung oleh teori representasi Jerome Bruner yang menjelaskan bahwa proses belajar anak berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive* merupakan tahap ketika anak belajar melalui tindakan atau pengalaman langsung. Tahap *iconic* merupakan tahap ketika anak mulai memahami suatu konsep melalui gambar atau representasi visual. Sementara itu, tahap *symbolic* merupakan tahap ketika anak mampu memahami simbol atau lambang tertentu. Ketiga tahapan tersebut menunjukkan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran diberikan secara bertahap, mulai dari pengalaman konkret, visual, hingga simbolik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga tahapan tersebut agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah buku

cerita interaktif berbasis Google Sites. Google Sites merupakan platform digital yang mudah digunakan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer. Media buku cerita interaktif berbasis Google Sites memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran, seperti teks cerita, gambar, warna, audio, video, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi melalui cerita dan benda-benda yang dekat dengan kehidupan anak diharapkan dapat membantu anak mengenali, membedakan, dan mengelompokkan warna dengan lebih mudah.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media berbasis cerita juga terbukti dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media tanpa menguji pengaruh penggunaannya terhadap kemampuan mengenal warna anak. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media buku cerita interaktif berbasis Google Sites dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Adni Islamic English School. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi pendidikan anak usia dini serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) dan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di TK Adni Islamic English School pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–

5 tahun di TK Adni Islamic English School yang berjumlah 29 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah **sampling jenuh**, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 15 anak pada kelompok eksperimen dan 14 anak pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan mengenal warna yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun, meliputi kemampuan mengenali, membedakan, dan mengelompokkan warna. Instrumen menggunakan skala Guttman dengan dua kategori penilaian, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam mengukur kemampuan mengenal warna pada anak.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal warna. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan mengenal warna anak setelah proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal warna anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, analisis inferensial diawali dengan uji normalitas data. Karena data penelitian tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann–Whitney U Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*) lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Adni Islamic English School. Hasil penelitian disajikan melalui analisis deskriptif dan pengujian hipotesis.

Tabel 1. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol

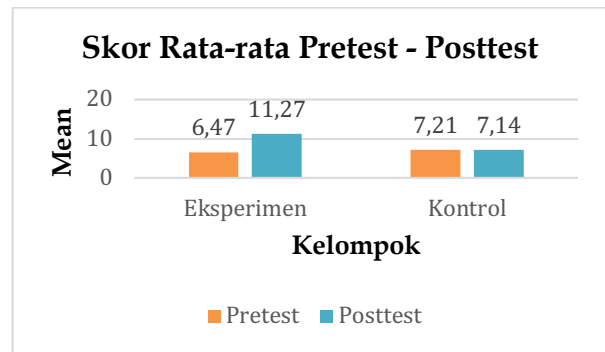
	N	Me an	Medi an	Mi n	Ma x	Std. Deviasi
<i>Pretest</i> Eksperi men	15	6,47	6	5	9	1,25
<i>Pretest</i> Kontrol	14	7,21	7	4	9	1,58
<i>Posttest</i> Eksperi men	15	11,27	12	10	12	0,88
<i>Posttest</i> Kontrol	14	7,14	7,50	3	9	1,56

Berdasarkan tabel 1 di atas, kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 6,47 pada saat *pretest* menjadi 11,27 pada saat *posttest*. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 5 menjadi 10 dan nilai maksimum meningkat dari 9 menjadi 12. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan warna setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol tidak ditemukan peningkatan kemampuan mengenal warna yang berarti. Nilai rata-rata kelompok kontrol mengalami perubahan yang relatif kecil, yaitu dari 7,21 pada saat *pretest* menjadi 7,14 pada saat *posttest*. Nilai minimum mengalami penurunan dari 4 menjadi 3, sedangkan nilai maksimum tetap pada skor 9. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites belum mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna anak secara optimal.

Perbedaan peningkatan kemampuan mengenal warna antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Grafik Skor Rata-rata Pretest-Posttest



Berdasarkan Gambar 1, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang cukup tinggi setelah diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol menunjukkan skor yang cenderung tetap. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4–5 tahun.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal warna anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Adni Islamic English School.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Adni Islamic English School. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis Google Sites efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini.

Peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen terjadi karena media buku cerita interaktif berbasis Google Sites mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik melalui kombinasi cerita, gambar berwarna, audio, dan aktivitas interaktif. Anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan

berbagai indera. Keterlibatan visual dan auditori secara bersamaan membantu anak lebih mudah memahami dan mengingat konsep warna yang dipelajari. Selain itu, anak terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran karena media yang digunakan mampu menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan penjelasan verbal menunjukkan hasil yang cenderung stagnan. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang variatif menyebabkan anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan LKA kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat memengaruhi perhatian, motivasi, dan hasil belajar anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional (*preoperational stage*). Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir simbolik, tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret dan visual untuk memahami suatu konsep. Melalui buku cerita interaktif berbasis Google Sites, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret melalui gambar, animasi, dan benda-benda yang familiar dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman tersebut membantu proses asimilasi dan akomodasi, yaitu proses ketika anak mengintegrasikan pengetahuan baru mengenai warna ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi teori Piaget bahwa pembelajaran yang melibatkan media visual dan konkret lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori representasi Jerome Bruner yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui tiga tahapan, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak terlibat secara langsung ketika menjawab pertanyaan dan melakukan aktivitas sederhana dalam media pembelajaran. Pada tahap *iconic*, anak memperoleh pengalaman visual melalui gambar dan ilustrasi berwarna yang disajikan dalam cerita. Selanjutnya, pada tahap *symbolic*, anak mulai memahami bahwa kata “merah”, “jingga”, “biru”, dan “hijau” merupakan simbol dari warna tertentu. Proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap tersebut membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik terhadap konsep warna. Dengan demikian, media buku

cerita interaktif berbasis Google Sites telah mengakomodasi tahapan representasi belajar menurut Bruner sehingga mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna anak.

Selain teori Piaget dan Bruner, hasil penelitian ini juga relevan dengan teori *scaffolding* dari Vygotsky yang menekankan pentingnya bantuan atau pendampingan dalam proses belajar anak. Selama kegiatan pembelajaran, guru memberikan arahan dan penguatan ketika anak mengalami kesulitan dalam membedakan atau menyebutkan warna tertentu. Bantuan tersebut diberikan melalui pertanyaan, gambar, audio, dan pengaitan warna dengan benda-benda yang familiar bagi anak. Setelah anak mulai memahami konsep warna, bantuan secara bertahap dikurangi sehingga anak mampu menjawab pertanyaan secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis Google Sites dapat menjadi sarana *scaffolding* yang membantu perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

Peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen juga dipengaruhi oleh penggunaan kode atau ciri khusus yang mengaitkan warna dengan benda-benda yang dekat dengan kehidupan anak. Misalnya, warna merah diidentikkan dengan apel atau stroberi, warna jingga dengan wortel, warna biru dengan langit, dan warna hijau dengan daun. Pengaitan tersebut membantu anak memahami dan mengingat warna dengan lebih mudah karena konsep warna tidak dipelajari secara abstrak, melainkan dikaitkan dengan pengalaman yang telah dimiliki anak sebelumnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan anak dapat mempermudah proses pemahaman konsep pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nadila (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas anak secara langsung mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Iryanti dan Maimunah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian Kalsum dan Adib (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membedakan dan menyebutkan warna. Persamaan penelitian-penelitian tersebut terletak pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan partisipasi aktif anak. Perbedaan, penelitian ini menggunakan media buku cerita interaktif berbasis

Google Sites yang memadukan unsur cerita, gambar, audio, dan aktivitas interaktif dalam satu platform digital sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan fleksibel dibandingkan media konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis Google Sites memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun. Temuan ini memperkuat teori Piaget, Bruner, dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna, penggunaan media visual, serta keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media buku cerita interaktif berbasis Google Sites dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis Google Sites berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal warna yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dan hasil uji Mann Whitney U Test menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa media buku cerita interaktif berbasis Google Sites efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna karena menyajikan pembelajaran yang visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Selain itu, pengaitan warna dengan benda-benda yang familiar membantu anak mengenali dan membedakan warna dengan lebih mudah.

Saran

1. Guru disarankan memanfaatkan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites sebagai alternatif pembelajaran untuk mengenalkan warna kepada anak karena media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak. Guru juga dapat mengembangkan variasi cerita dan materi sesuai kebutuhan pembelajaran.
2. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis Google Sites.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, memperpanjang durasi

penelitian, serta mengembangkan penggunaan media buku cerita interaktif berbasis Google Sites pada aspek perkembangan kognitif lainnya, seperti pengenalan bentuk, angka, dan huruf. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu memerlukan koneksi internet dan perangkat pendukung dalam pelaksanaannya, hanya melibatkan anak usia 4–5 tahun, serta terbatas pada pengenalan empat warna dan satu cerita interaktif, yaitu *Tas Pelangi Rani*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi usia, materi, dan media pembelajaran yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Yana, M., & Pusparini, D. (2025). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia 5–6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1725>
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (9th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *VISI: Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.5>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Faizah, P. A., Zuhajji, & Wahid, M. S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran TIK di Tingkat SMP Kelas VII. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14–21.
- Fiananda, S. P., Malaikosa, Y. M. L., Maulidiyah, E. C., & Reza, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(4), 765–774.
- Holifah. (2024). Penerapan Permainan Bola untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4–5 Tahun di RA As-Sunniah Desa Penawungan Kecamatan Ranuyoso Kabupaten Lumajang. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(3), 52–61. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v1i3.192>
- Imam, I., Ayyubi, A., Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., Tinggi, S., Islam, A., & Falah, D. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *ALMAHEER: Jurnal*

- Pendidikan Islam, 2(2), 83–90. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.26>
- Iryanti, D., & Maimunah, M. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna dan Ukuran Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media Puzzle Shape Pada Anak Usia 4–5 Tahun. *JIKAD: Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini*, 3(3), 20–31.
- Kalsum, U., & Adib, H. S. (2023). Pengaruh Media Lotto Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD Almisbah Paya Besar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6106–6120.
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24.
- Lasmita, & Muspawi, M. (2024). Operasional Variabel dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42925–42931.
- Lestari, A. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Kegiatan Eksperimen Sains. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 20(2), 123–128.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.
- Murgiyanti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kebhinekaan Global Anak Usia Dini di TK IT Alkawaddah Tahun Pelajaran 2022/2023. *JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 79–92.
- Nadila, Y. (2020). Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Finger Painting Pada Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD Permata Bunda Muaro Jambi. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1495>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nofianti, R. (2021). Penerapan Teori Bruner Sebagai Media Stimulasi AUD. *SCENARIO: Seminar of Social Sciences Engineering & Humaniora*, 131–137.
- Novitawati, & Yulius, H. (2023). Pemanfaatan Google Site Terintegrasi E-Worksheet. *Community Development Journal*, 4(4), 8298–8303. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19503>
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68.
- Oktaviyanti, E. R., Putra, Y. D., Damayani, R., & Maningtyas, T. (2025). Pengembangan Permainan Nana Warna Berbasis Website Untuk Meningkatkan Pengenalan Warna Anak Usia 4–5 Tahun. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3, 76–82.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ratna, S., Watini, S., & Warna, M. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737–1746.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, S., & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Serina, M., Faradiba, Y., & Pratiwi, N. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Kupin Untuk Menstimulasi Perilaku Kerjasama Pada Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 1–12.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1206>
- Surur, M., Alifudin, M., Mu'minin, N., & Syafitri, L. H. N. (2023). Relevansi Teori Kognitif Menurut Jerome Seymour Bruner terhadap Strategi Pembelajaran Bermakna di Era Digital. *ASAS WA TANDHIM, Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 2(2), 223–234.
- Susanti, R. A., & Yasniar. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini Melalui Eksperimen Warna di Kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 83–92.