PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOTTO WARNA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK PKK I GINTUNGAN

Sisca Asria Sukarelawanto
(Cieska_41274p4@yahoo.co.id)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Julianto
(Juli.pgsd@yahoo.com)
Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak PKK I Gintungan dilatarbelakangi rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna. Guru belum pernah menerapkan pembelajaran dengan bantuan media yang berorientasi pada pembelajaran konsep warna dan hanya terpaku pada buku kegiatan tanpa adanya praktek langsung yang dilakukan anak, sehingga kemampuan kognitif terutama dalam konsep mengenal warna primer anak masih kurang. Diharapkan dengan media lotto warna ini kemampuan kognitif anak dapat meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subyek yang digunakan adalah kelompok A dengan jumlah sebanyak 19 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik non parametrik dengan tabel penolong *Uji Tanda Wilcoxon*, dimana jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasil penelitian ini signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif anak diperoleh perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan media lotto warna. Dalam perhitungan dengan tabel penolong uji tanda wilcoxon diperoleh t_{hitung} = 190 dan dengan taraf kesalahan 5 %, n = 19 maka nilai t_{tabel} = 46. Maka dinyatakan H_o ditolak dan H_a diterima. Simpulan penelitian ini bahwa ada pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK PKK I Gintungan.

Kata kunci : Media lotto warna, Kemampuan kognitif, Kelompok A.

Abstract

This research is conducted at A group of PKK I Gintungan Lamongan Kindergarten based on the fact that the children's skill in recognizing the color is still low. The teacher doesn't applied the media in the learning process of color concept and the teacher only focuses on the activities handbook without having directly practice conducted by the children, therefore the children's cognitive especially in recognizing the primary color, is still very less. The use of color lotto is expected to improve children's cognitive skill. This research aims to aded effect of color lotto for the children's cognitive skill.

This study used quantitative research approched using pre-eksperimentally and one-group pretest-posttest design. The subjects of the research are 19 children of A group. The data collecting methods are observation. The data analysis techniques used is non parametric statistic by using Wilcoxon test, therefore $t_{count} < t_{table}$ *it can be conclude that the result of this research is significant.*

Based on the study result about the use of color lotto for the childen's cognitive skill, it showed that there is difference of children's cognitive skill before and after they are given treatment by using color lotto. By using the Wilcoxon test table, t_{count} *= 190, the error level of 5%, n = 19 and* t_{table} *= 46. It states that* H_o *is unaccepted and* H_a *is accepted. It can be concluded that there is an effect of color lotto for the children cognitive skill at A group of PKK I Gintungan Lamongan Kindergarten.*

Keywords : Color lotto, Cognitive skill, A group

PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang memiliki potensi besar yang masih harus dikembangkan. Anak memerlukan stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangannya, seperti yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada satu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, namun demikian, perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orangtua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan.

Aspek yang akan peneliti lihat adalah aspek perkembangan kognitif anak TK. Di dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak dijelaskan bahwa tujuan dari pengembangan kognitif yaitu mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK PKK I Gintungan Kembangbahu Lamongan bahwa guru belum pernah menerapkan pembelajaran dalam pengembangan aspek kognitif dengan bantuan media yang berorientasi pada pembelajaran konsep warna. Guru hanya terpaku pada buku kegiatan tanpa adanya praktek langsung yang dilakukan anak.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan penulis ketika pembelajaran berlangsung, pada saat guru mengadakan tanya jawab tentang macam-macam warna anak kesulitan dalam menjawab dan membutuhkan bantuan. Selain itu, anak juga tidak bisa menjawab dan menjelaskan macam-macam warna yang ada pada gambar. Menurut kepala sekolah, gaya guru dalam menyampaikan materi pun dianggap kurang maksimal karena tidak adanya media yang dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan para guru, anak mengalami kesulitan dalam mengingat macam-macam warna dari penjelasan guru karena guru hanya menjelaskan tanpa menggunakan media yang menarik sehingga dalam memecahkan masalah ketika anak dihadapkan untuk mengklasifikasikan macam-macam warna yang dijelaskan guru, anak masih mengalami kesulitan. Pengenalan macam-macam warna melalui media sederhana berupa potongan kertas karton yang dilapisi dengan kertas origami dan diberi pegangan dari stik es krim juga kurang menarik minat. Sehingga setelah media tersebut digunakan, anak-anak masih belum mampu memahami konsep warna dengan baik. Hal ini berdampak pada kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan masih perlu bantuan. Mereka kurang paham dengan penjelasan guru karena jarang diajak praktek langsung. Anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga proses penyerapan informasi dari kegiatan yang dilakukan anak kurang maksimal. Sedangkan pada dasarnya apa yang mereka dapatkan melalui rangsangan dari panca inderanya dapat menambah pengetahuan anak dengan lebih cepat.

Dari hasil analisa di atas maka penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran tentang konsep warna pada anak kelompok A dengan menggunakan media visual berupa lotto warna yang diharapkan anak dapat membedakan macam-macam warna dengan baik dengan melakukan kegiatan langsung sehingga pengetahuan lebih cepat diterima oleh anak. Pemilihan lotto warna didasarkan untuk mengembangkan aspek kognitif anak karena dengan kegiatan mencocokkan kartu lotto sesuai dengan warna yang tepat diharapkan anak dapat cepat menangkap dan mengolah informasi. Lotto warna digunakan dalam penelitian ini karena media ini memiliki warna yang cerah sehingga lebih menarik perhatian anak. Selain itu, media ini juga aman dan cara pembuatannya yang relatif mudah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu : “Adakah pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK PKK I Gintungan?”

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK PKK I Gintungan.

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis
   Diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya mengenai penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.
2. Secara praktis

a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan apabila nantinya berkecimpung dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan untuk anak usia dini untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak.
b. Bagi guru, dapat dijadikan rujukan dalam menggunakan media pendidikan untuk mengembangkan kognitif anak yaitu media lotto warna.

Media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, khusunya dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "Medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Eliyawati, 2005:104). Sedangkan Gagne (dalam Sadiman, 2010:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media visual yaitu media lotto warna. Pengertian lotto warna adalah permainan untuk anak usia 4 tahun ke atas dibuat dari triplek atau dupleks yang terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 cm x 17,5 cm, 9 kartu lotto yang terdiri dari 9 macam warna (Eliyawati, 2005: 76). Karena dalam penelitian ini yang diteliti adalah kelompok A maka warna pada kartu lotto hanya terdiri dari 3 warna primer yaitu merah, kuning dan biru.

Pengenalan konsep warna sangat penting sejak anak masih dalam tahap usia dini. Karena berbagai macam warna dijumpai anak dan anak akan belajar sesuai dengan tahapan perkembangan dan tingkat kesulitan yang berbeda. Menurut Soewignjo pengertian warna dapat dibedakan menjadi dua yaitu secara subyektif (secara psikologis) dan secara obyektif (secara fisik). Secara subyektif warna diartikan sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sedangkan secara obyektif warna diartikan sebagai hasil dari panjang gelombang cahaya yang dipancarkan (Soewignjo, 2013:2).

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang teori warna, salah satunya teori warna menurut Brewster (dalam Sachary, 2004:66) yang mengemukakan bahwa warna secara umum digolongkan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu:

a. Warna primer (merah, biru dan kuning)
b. Warna sekunder (warna hasil dari campuran seimbang antara warna primer seperti warna ungu = merah + biru, orange = merah + kuning, dan hijau = kuning + biru).
c. Warna tersier (warna hasil campuran warna sekunder)

Pengenalan warna pada anak termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif, dimana dalam Permen No. 58 Tahun 2009 dijelaskan bahwa mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran termasuk dalam aspek perkembangan kognitif. Pengertian kognitif menurut Susanto (2012:47) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

METODE

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental dengan jenis *One-Group Pretest Posttest Design* hal ini dikarenakan tidak ada kelas kontrol dan kelas eksperimen di sekolah tersebut. Kegiatan observasi dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Sehingga dapat diketahui keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut Sugiyono (2010:74), desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1 X O_2

Gambar 1
Pretest and posttest group design

Keterangan:
O_1 = Nilai pretest
O_2 = Nilai posttest
(O_1 X O_2) = Pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 19 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini *Sampling Jenuh*. Hal tersebut dilakukan karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel yang berjumlah kurang dari 30 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan menggunakan pedoman instrumen penelitian. Teknik observasi menggunakan observasi nonpartisipan dengan jenis observasi terstruktur, dimana observasi ini telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, waktu dan tempat pelaksanaan. Dalam teknik ini, peneliti telah merancang dan menyusun tahap-tahap pelaksanaan penelitian. Observasi dilakukan saat sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan menggunakan media lotto warna.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan dalam mengukur kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal konsep warna pada anak kelompok A. Adapun istrumen yang dijadikan sebagai pedoman oleh penulis sebagai berikut:

Tabel 1
Instrumen Observasi Penelitian

No	Tingkat Perkembangan Kognitif	Kemampuan yang diamati	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	C_1 = pengetahuan	1. Anak dapat menyebutkan warna dari benda yang diperlihatkan				
		2. Anak dapat menunjuk benda yang berwarna merah				
		3. Anak dapat menunjuk benda yang berwarna kuning				
		4. Anak dapat menunjuk benda yang berwarna biru				
2.	C_2 = pemahaman	5. Anak dapat mengelompokkan benda yang berwarna merah				
		6. Anak dapat mengelompokkan benda yang berwarna kuning				
		7. Anak dapat mengelompokkan benda yang berwarna biru				

(Sumber: Permediknas No. 58 Tahun 2009)

Alat penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* karena rentang penilaian untuk Taman Kanak-Kanak menggunakan angka 1 sampai 4 (bintang 1 sampai bintang 4). Data yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi dan dihitung menggunakan rumus H. J. X. Fernandez untuk mengetahui reliabilitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:
KK = koefisien kesepakatan
S = sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
N_1 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I
N_2 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Setelah data diperoleh, selanjutnya data dimasukkan dalam tabel kontingensi kesepakatan.

Tabel 2
Kontingensi Kesepakatan

		Observer II				Jumlah
Observer I	Skor	1	2	3	4	
	1					0
	2		2,4,5,7 (4)			4
	3			1,3,6 (3)		3
	4					0
Jumlah		0	4	3	0	7

(Sumber: Data hasil uji reliabilitas)

Kemudian, data-data di atas dimasukkan ke dalam rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. Fernandes sehingga membentuk perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 7}{7+7} = \frac{14}{14} = 1$$

Angka tersebut menunjukkan bahwa melalui uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, artinya instrumen lembar penilaian observasi yang digunakan dalam penelitian ini *reliable* untuk digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis non parametris karena data yang dianalisis berasal dari subjek yang relatif kecil N= 19, berupa data ordinal dan tidak berdistribusi normal. Uji statistik yang digunakan adalah Uji Tanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon Matches Pairs Sign Rank Test*). Dalam proses perhitungan menggunakan tabel penolong.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK PKK I Gintungan Kembangbahu Lamongan. Penelitian ini dilaksanakan tanggal 9 – 16 Januari 2014. *Pretest* dilakukan tanggal 9 Januari 2014, kemudian *treatment* berlangsung tanggal 10-15 Januari 2014, sedangkan *pretest* dilakukan tanggal 16 Januari 2014.

Pada kegiatan *pretest*, anak melakukan kegiatan sesuai dengan pedoman instrumen yaitu menyebutkan warna benda yang diperlihatkan, menunjuk benda berdasarkan warna serta mengelompokkan benda berdasarkan warna. Benda yang digunakan dalam penelitian ini berupa balok geometri yang terdiri dari beberapa warna. Anak diobservasi secara individu di ruang guru agar tidak mengganggu proses pembelajaran yang ada di kelas.

Treatment dilakukan selama 4 kali yaitu pada tanggal 10 sampai 15 Januari 2014. Setiap hari anak menggunakan media lotto warna dalam kegiatan inti dan dalam 1 hari anak mencocokkan media lotto warna sebanyak 2 jenis lotto agar tidak merasa bosan selama kegiatan treatment yang dilakukan selama 4 kali dalam waktu 4 hari.

Setelah kegiatan *treatment*, anak kembali diobservasi dalam kegiatan *pretest* guna mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenal warna. Kegiatan yang dilakukan anak dalam tahap *posttest* sama dengan kegiatan *pretest*. Peneliti mengobservasi setiap anak dan hasilnya dimasukkan ke dalam tabel hasil *posttest*. Kemudian hasil dari *pretest* dan *posttest* dimasukkan dalam tabel penolong *Uji Tanda Wilcoxon* untuk mengetahui jumlah t_{hitung}. Berikut hasil pretest dan posttest yang dimasukkan dalam tabel penolong *uji tanda wilcoxon*:

Tabel 3
Tabel Penolong *Uji Tanda Wilcoxon*

No urut	XA 1	XB 1	Beda	Tanda jenjang		
			XB1-XA1	Jenjang	+	-
1	16	23	7	15	+15	
2	25	27	2	3	+3	
3	13	19	6	12	+12	
4	10	24	14	19	+19	
5	19	23	4	8,5	+8,5	
6	23	26	3	5,5	+5,5	
7	15	23	8	17	+17	
8	24	26	2	3	+3	
9	21	25	4	8,5	+8,5	
10	22	28	6	12	+12	
11	23	27	4	8,5	+8,5	
12	23	26	3	5,5	+5,5	
13	23	24	1	1	+1	
14	15	19	4	8,5	+8,5	
15	17	24	7	15	+15	
16	22	28	6	12	+12	
17	17	26	9	18	+18	
18	26	28	2	3	+3	
19	17	24	7	15	+15	
Jumlah					**T = +190**	0

(Sumber: Data hasil *pretest* dan *posttest*)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan tabel penolong *uji tanda wilcoxon* yang dibandingkan dengan t_{tabel} dengan subyek N = 19 dan taraf signifikansi 5%, nilai hitung (T) selisih dari hasil sesudah *treatment* dan sebelum *treatment* sebesar 190, ($t_{hitung} \neq t_{tabel}$) (190 ≠ 46). Karena jumlah jenjang tidak sama dengan dan lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media lotto warna berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK PKK I Gintungan Kembangbahu Lamongan

Media lotto warna yang digunakan dalam penelitian ini termasuk salah satu media visual. Pengertian media visual menurut Eliyawati (2005: 114) adalah media yang hanya dapat dilihat. Media mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran, hal tersebut mendukung pendapat Gagne (dalam Sadiman, 2010: 6) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Media untuk mengenalkan konsep warna pada anak usia dini harus menggunakan media yang berbentuk fisik. Hal tersebut mendukung pendapat Sujiono (2009: 5.4) bahwa pengetahuan fisik berasal dari lingkungan fisik disekitar anak berupa bentuk, warna, suara, rasa, gerak dan sebagainya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pengetahuan fisik dibangun anak menggunakan asosiasi antara benda dengan perlakuan yang diberikan pada benda tersebut. Sehingga dibutuhkan interaksi anak dengan benda agar pengetahuan fisik dapat diterima anak dengan baik. Anak mempelajari suatu hal mulai dari konsep sederhana sampai yang lebih kompleks. Hal tersebut mendukung pendapat Sujiono (2009: 5.9) bahwa pengetahuan fisik yang pertama kali dikembangkan untuk anak yaitu pengenalan warna, bergradasi, mulai dari warna primer (merah, kuning dan biru) lalu pada warna sekunder (hijau, ungu, dan jingga) dan warna tersier (coklat) hingga warna putih dan hitam.

Rangsangan berupa benda fisik yang diterima anak diharapkan dapat meningkatkan perkembangan pengetahuan anak tentang konsep warna yang termasuk dalam aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak sangat penting, hal tersebut mendukung pendapat Susanto (2012: 47) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dengan tingkat perkembangan kognitif yang baik, diharapkan anak dapat menyelesaikan segala masalah yang dihadapinya dengan cepat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran pada kelas A di TK PKK I Gintungan Kembangbahu Lamongan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif. Hal tersebut didasarkan oleh hasil dari nilai total yang diperoleh anak antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan media lotto warna terjadi peningkatan. Saat dilakukan perlakuan, anak sangat bersemangat dan antusias untuk memainkan media lotto warna. Anak juga memperhatikan guru saat menjelaskan cara memainkan media tersebut. Sehingga dengan perhatian anak terhadap media tersebut yang sangat besar, kemampuan kognitif anak dapat berkembang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di TK PKK I Gintungan, Kec. Kembangbahu, Kab. Lamongan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan menggunakan *uji tanda wilcoxon* diperoleh harga t_{hitung} sebesar 190. Kemudian dengan taraf kesalahan 5%, dan jumlah subyek sebanyak 19 anak diperoleh t_{tabel} = 46. Sehingga harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a diterima dan H_o ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran tentang pengenalan konsep warna, sebaiknya guru menyediakan media yang berwarna cerah agar lebih menarik minat anak. Selain itu anak juga lebih antusias untuk menggunakan media tersebut.
2. Agar anak tidak merasa bosan saat kegiatan pengenalan konsep warna dengan media lotto warna, maka sebaiknya media ditambah dengan gambar. Misalnya gambar profesi, buah, alat transportasi, bentuk geometri, dan binatang.
3. Pengaturan tempat duduk dan jumlah anak dalam setiap kelompok harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.
4. Dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak, guru harus mempertimbangkan beberapa syarat dalam pembuatannya agar anak terhindar dari zat-zat yang berbahaya.
5. Guru harus menguasai isi pembelajaran dan langkah-langkah yang tepat agar anak dapat menerima pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Irwanto. dkk. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo.

Kemendiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.

Kumar, Vijaya. 2009. *Terapi Warna*. Terjemahan oleh Alexander Sindiro. Jakarta: Karisma.

Marhijanto, Bambang. 1999. *Kamus Lengap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.

Pamadhi, Hajar. dkk. 2009. *Materi Pokok Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Jilid I Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soewignjo, Santoso. 2013. *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Sudirman, dkk. 1987. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono, 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi, Oding. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Unesa 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaia Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press.

TIM. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

TIM. 2013. *Modul Seni Budaya untuk Sekolah Menengah Pertama*.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD : Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya