

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) xxxx-xxxx |



Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Air Terjun Warna Pada Kelompok A di RA Masyithoh Hj. Maryam Tahun Pelajaran 2022/2023

Rahmawati^{1*}, Retno Ayu Fhasa²¹RA Masyithoh Hj. Maryam Kalibeber²RA Nurul Jannah Sukajaya

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Penelitian Tindakan Kelas, Permainan Air Terjun Warna, Kemampuan Mengenal Warna, Anak Usia Dini.

Correspondence

E-mail: rahmawati.pilarkenzi2@gmail.com

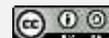
A B S T R A K

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di RA Masyithoh Hj. Maryam, terdiri dari 14 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan air terjun warna. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan teknik analisis data secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan kelas dilakukan, kemampuan mengenal warna anak masih tergolong rendah dengan persentase rata-rata 45,67%. Setelah penerapan permainan air terjun warna, terjadi peningkatan bertahap pada Siklus I dengan persentase 67,89% dan mencapai 90,12% pada Siklus II. Dengan keberhasilan penelitian yang mencapai lebih dari 80%, penelitian ini dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak.

Abstract

This study is a collaborative classroom action research with research subjects being 4-5-year-old children at RA Masyithoh Hj. Maryam, consisting of 14 girls and 13 boys. The aim of this research is to improve children's ability to recognize colors through the "color waterfall" game. The data collection methods used include observation sheets, interviews, and documentation, with data analysis conducted quantitatively. The research results indicate that before the classroom action was implemented, children's ability to recognize colors was relatively low, with an average percentage of 45.67%. After implementing the color waterfall game, there was a gradual increase in Cycle I with a percentage of 67.89% and reaching 90.12% in Cycle II. With a success rate exceeding 80%, this study is considered successful in enhancing children's color recognition skills.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada tahap ini, anak mulai mengenal berbagai konsep dasar, termasuk warna. Kemampuan mengenal warna menjadi salah satu aspek fundamental yang mendukung perkembangan kognitif anak, karena warna berkaitan dengan banyak aspek kehidupan, seperti pengenalan objek, kreativitas, serta pengembangan daya imajinasi. Oleh karena itu, metode



pengajaran yang efektif dan bermakna sangat diperlukan agar anak dapat memahami konsep warna dengan baik.

Di RA Masyitoh Hj. Maryam, kemampuan anak kelompok A dalam mengenal warna melalui permainan "air terjun warna" masih tergolong lemah. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan mencampurkan warna dengan benar. Hal ini terlihat dari rendahnya keberanian anak dalam bereksplorasi dengan warna serta kurangnya kemandirian dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kesulitan ini menunjukkan bahwa metode pengenalan warna yang diterapkan belum memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak-anak.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna adalah pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan eksploratif. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan warna, yaitu dengan menyebutkan nama warna dan menunjukkan warna tanpa melibatkan anak secara aktif. Pendekatan ini cenderung membuat anak pasif dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka tentang warna menjadi kurang mendalam.

Selain itu, anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan bermain yang melibatkan indera mereka, seperti menyentuh, melihat, dan mencampurkan warna secara langsung. Jika metode pembelajaran hanya bersifat verbal dan demonstratif tanpa melibatkan pengalaman nyata, anak akan kesulitan memahami dan mengingat konsep warna.

Kegiatan "air terjun warna" sebenarnya merupakan salah satu metode yang dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak dalam mengenal warna. Namun, jika anak masih kurang mandiri dan kurang percaya diri dalam mencampurkan warna, hal ini menunjukkan bahwa mereka belum mendapatkan bimbingan yang optimal dalam mengeksplorasi warna secara bebas. Anak membutuhkan dorongan dan motivasi dari guru untuk lebih berani mencoba dan mengeksplorasi berbagai kombinasi warna.

Kendala lain yang mungkin dihadapi adalah kurangnya media dan alat peraga yang menarik dalam kegiatan pengenalan warna. Jika media yang digunakan kurang variatif atau tidak menarik perhatian anak, mereka akan cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyediakan alat peraga yang lebih interaktif dan menyenangkan agar anak dapat belajar dengan lebih antusias.

Selain itu, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal warna. Jika anak jarang mendapatkan stimulasi warna di lingkungan rumah atau sekolah, maka proses pengenalan warna akan berjalan lebih lambat. Orang tua dan guru perlu bekerja sama dalam memberikan pengalaman yang kaya akan warna, baik melalui permainan, buku cerita, atau aktivitas seni yang melibatkan eksplorasi warna secara langsung.

Penting bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak. Pembelajaran berbasis bermain dengan pendekatan eksploratif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap warna. Misalnya, dengan melibatkan anak dalam eksperimen mencampurkan warna menggunakan cat air, atau bermain dengan media yang lebih menarik seperti pasir warna, balon air berwarna, atau eksperimen pencampuran warna dengan bahan alami.

Penerapan strategi yang lebih aktif dan kreatif dalam pengenalan warna diharapkan dapat meningkatkan keterampilan anak dalam membedakan serta mencampurkan warna. Dengan pengalaman yang lebih bermakna, anak tidak hanya mengenali warna secara teoritis, tetapi juga memahami konsep warna secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam metode pembelajaran warna di RA Masyitoh Hj. Maryam, khususnya dalam kegiatan "air terjun warna." Dengan menerapkan strategi yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis eksplorasi, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengenal warna secara lebih mandiri serta percaya diri dalam mencampur warna.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna melalui permainan "Air Terjun Warna" di RA Masyitoh Hj. Maryam. Penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat dan fasilitator yang berupaya mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap warna.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh hasil yang optimal dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap warna. Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki metode pembelajaran sebelumnya dengan menerapkan strategi yang lebih inovatif dan berbasis eksplorasi.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan (planning). Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam kelas, termasuk menyiapkan alat peraga, lembar observasi, dan instrumen lain yang diperlukan. Selain itu, peneliti juga menentukan indikator keberhasilan dari kegiatan ini, seperti peningkatan keterampilan anak dalam mengenali dan mencampurkan warna dengan lebih mandiri.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan (acting), di mana peneliti bersama guru menerapkan strategi pembelajaran yang telah dirancang. Dalam hal ini, kegiatan "Air Terjun Warna" digunakan sebagai metode utama untuk memperkenalkan warna kepada anak. Anak diberikan kesempatan untuk mencampur warna sendiri dan mengamati perubahan warna yang terjadi. Selama proses ini, guru memberikan bimbingan yang bersifat eksploratif agar anak lebih percaya diri dalam mencoba berbagai kombinasi warna.

Tahap ketiga adalah observasi (observing), di mana peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mencatat respon anak, tingkat partisipasi, serta kesulitan yang mereka hadapi dalam mengenal warna. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam memahami warna.

Tahap terakhir adalah refleksi (reflecting), yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi dan mencari solusi terhadap kendala yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Jika hasil yang diperoleh belum memadai, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan strategi pembelajaran yang lebih baik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan kemampuan anak dalam mengenal warna. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran serta tanggapan terhadap metode yang digunakan. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, hasil belajar anak, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mencatat aktivitas anak selama

pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan berisi rincian kejadian yang terjadi di dalam kelas selama proses penelitian. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis terkait dengan pembelajaran warna.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif, di mana data yang dikumpulkan diorganisasikan, dikategorikan, dan dianalisis untuk menemukan pola-pola yang menunjukkan perkembangan anak dalam mengenal warna. Peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dan menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

Dengan menerapkan metode penelitian tindakan kelas, diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak. Anak tidak hanya mengenal warna secara teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan baru bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berbasis eksplorasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Masyitoh Hj. Maryam, permainan Air Terjun Warna terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan warna, mengkomunikasikan hasil percobaan warna sederhana, dan mengelompokkan warna dari tahap pra siklus hingga siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan data pada pratindakan, siklus I, dan siklus II, yang mengalami peningkatan secara bertahap dari kategori cukup, menjadi baik, hingga akhirnya sangat baik pada siklus II.

Pada tahap pratindakan, rata-rata persentase kemampuan anak dalam mengenal warna hanya mencapai 45,67% dengan kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan warna, mengkomunikasikan hasil percobaan, dan mengelompokkan warna. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah kurang memberikan pengalaman konkret bagi anak, sehingga pemahaman mereka terhadap warna masih lemah.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna. Rata-rata persentase skor meningkat menjadi 67,89% dengan kategori baik. Pada siklus ini, anak mulai lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Air Terjun Warna. Namun, beberapa anak masih malu-malu untuk mencoba mencampurkan warna sendiri, dan setting tempat duduk yang tidak mengelompok membuat interaksi antaranak kurang maksimal.

Pada siklus II, berbagai kendala yang ditemukan pada siklus I diperbaiki, seperti meningkatkan keterlibatan anak dalam percobaan dan mengatur posisi tempat duduk agar lebih interaktif. Hasilnya, kemampuan anak dalam mengenal warna meningkat secara signifikan dengan rata-rata persentase skor mencapai 90,12% dan masuk dalam kategori sangat baik. Anak-anak semakin percaya diri dalam menyebutkan warna, mengkomunikasikan hasil percobaan, serta mengelompokkan warna dengan tepat.

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi melalui permainan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Dengan bermain secara langsung, anak dapat melihat perubahan warna yang terjadi, berpartisipasi dalam percobaan, serta memahami konsep warna dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam permainan berperan penting dalam meningkatkan pemahaman anak. Pada siklus II, ketika anak-anak ditempatkan dalam

kelompok, mereka lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam mencampurkan serta mengelompokkan warna. Hal ini mendukung teori bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung.

Selain itu, permainan Air Terjun Warna juga membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Aktivitas menuangkan air berwarna dari satu wadah ke wadah lainnya, mencampurkan warna, dan mengelompokkan warna tidak hanya membantu mereka mengenal warna, tetapi juga melatih koordinasi tangan dan mata mereka. Kegiatan ini memberikan manfaat ganda bagi perkembangan anak usia dini.

Dari segi motivasi belajar, penelitian ini menemukan bahwa anak-anak lebih antusias dan bersemangat saat belajar mengenal warna melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah. Mereka lebih aktif bertanya, mencoba sendiri, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengamati perubahan warna yang terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan Air Terjun Warna efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Peningkatan yang signifikan dari pratindakan ke siklus II menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan eksploratif dapat meningkatkan pemahaman anak secara lebih optimal. Oleh karena itu, guru disarankan untuk lebih banyak menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam pembelajaran mengenal warna. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih baik melalui pengalaman langsung yang bermakna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Masyitoh Hj. Maryam, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Air Terjun Warna secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Sebelum diberikan tindakan, kemampuan anak masih dalam kategori cukup (45,67%), yang menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam membantu anak memahami konsep warna. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan ke kategori baik (67,89%), meskipun beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mencampur dan mengelompokkan warna. Pada Siklus II, persentase meningkat secara signifikan hingga mencapai 90,12% (sangat baik), membuktikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman anak secara lebih interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan metode ini didukung oleh pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, eksploratif, dan partisipatif, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung. Dibandingkan dengan metode ceramah, pembelajaran berbasis permainan membuat anak lebih aktif, berani mencoba, dan lebih mudah memahami konsep warna melalui eksperimen langsung. Selain meningkatkan keterampilan kognitif, permainan ini juga berkontribusi dalam mengembangkan aspek sosial dan motorik anak melalui kerja sama dan aktivitas fisik. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar pendidik PAUD lebih banyak menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajaran, terutama untuk materi konseptual seperti pengenalan warna, karena metode berbasis pengalaman langsung terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Haryanto, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Santrock, J. W. (2019). *Child Development (14th ed.)*. McGraw-Hill.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice (12th ed.)*. Pearson.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wardhani, I., Suryadi, A., & Supriyadi, Y. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Aplikasi*. Bumi Aksara.