

Implementasi Metode Bermain Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di BA AL-FAJAR Balenrejo

Aulia Singa Zanki¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro¹

singokalijogo@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain warna dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 anak Kelompok A, terdiri dari 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan anak mencapai 41,6%. Setelah diterapkan metode bermain warna pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70,8%. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 87,5%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain warna efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo.

Kata Kunci: *Bermain Warna; Kemampuan Kognitif; Anak Usia Dini.*

Abstract

This research aims to examine the implementation of the color play method in improving early childhood cognitive abilities at BA Al-Fajar Balenrejo. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 24 children in Group A, consisting of 15 girls and 9 boys. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings revealed an improvement in children's cognitive abilities from the pre-cycle to the second cycle. In the pre-cycle, the percentage of mastery was 41.6%. After implementing the color play method in cycle I, the percentage increased to 70.8%. In cycle II, mastery reached 87.5%, exceeding the predetermined success indicator of 75%. Thus, it can be concluded that the color play method is effective in enhancing early childhood cognitive abilities at BA Al-Fajar Balenrejo.

Keywords: *Color Play; Cognitive Abilities; Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan manusia, di mana seluruh aspek perkembangan, termasuk kognitif, berkembang sangat pesat. Menurut Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai belajar menggunakan simbol, termasuk warna, bentuk, dan gambar untuk memahami lingkungannya (Sujiono, 2013). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat penting agar perkembangan kognitif anak berjalan optimal.

Perkembangan kognitif anak usia dini mencakup kemampuan berpikir, mengingat, mengklasifikasi, memecahkan masalah, hingga menghubungkan konsep satu dengan yang lain

Menurut Santrock (2011) Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menstimulasi aspek tersebut adalah melalui kegiatan bermain. Bermain diyakini sebagai sarana belajar paling efektif bagi anak. Vygotsky menegaskan bahwa bermain dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak, sekaligus memberikan pengalaman belajar bermakna (Hurlock, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal di BA Al-Fajar Balenrejo, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan membedakan warna, kurang mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, serta kurang fokus saat guru memberikan kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif, khususnya dalam aspek pengelompokan dan pemecahan masalah sederhana, masih perlu ditingkatkan. Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau lembar kerja sederhana yang membuat anak cepat bosan dan kurang antusias.

Sementara itu, metode bermain warna diyakini mampu memberikan stimulasi kognitif yang menyenangkan. Dengan bermain warna, anak dapat belajar mengklasifikasi, membandingkan, mengenal pola, serta menumbuhkan imajinasi. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, (2019) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain warna dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreativitas anak TK. Penelitian lain oleh Pratiwi (2020) menemukan bahwa melalui kegiatan bermain warna, anak lebih mampu mengenal konsep sains sederhana, seperti mencampur warna untuk menghasilkan warna baru. Selain itu, hasil penelitian (Sari, 2021) menegaskan bahwa kegiatan eksplorasi warna dapat meningkatkan fokus, konsentrasi, serta keterampilan pemecahan masalah anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji: Bagaimana penerapan metode bermain warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses implementasi metode bermain warna dalam pembelajaran anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo dan mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini setelah diterapkannya metode bermain warna di BA Al-Fajar Balenrejo.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah model PTK Kemmis & McTaggart, di mana setiap siklus dapat berlanjut ke siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai. Menurut Arikunto (2012), PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian yaitu di semester genap tahun ajaran 2024/2025, dilaksanakan selama bulan Februari–Maret 2025.

Subjek penelitian adalah anak Kelompok A di BA Al-Fajar Balenrejo dengan jumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Karakteristik anak kelompok A pada umumnya berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, di mana anak mulai menggunakan simbol untuk memahaminya, salah satunya dengan pengenalan warna. Pada siklus I: Kegiatan bermain warna dilakukan melalui aktivitas mengelompokkan benda sesuai warna, tebak warna, dan mencocokkan gambar. Sedangkan, siklus II: Aktivitas diperluas dengan eksperimen mencampur warna, membuat karya seni sederhana, dan permainan kelompok berbasis warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di BA Al-Fajar Balenrejo, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro. Lembaga ini memiliki dua kelompok belajar, yaitu Kelompok A dan Kelompok B. Penelitian difokuskan pada Kelompok A yang berjumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengenal warna dengan baik. Beberapa temuan pada tahap ini antara lain:

- a. Hanya 10 anak (41,6%) yang dapat mengenali warna dasar (merah, kuning, biru, hijau).
- b. Sebanyak 14 anak (58,4%) masih sering tertukar dalam menyebutkan nama warna, misalnya menyebut biru sebagai hijau.
- c. Konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran masih rendah, sebagian terlihat cepat bosan saat mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA).

Guru kelas menyampaikan dalam wawancara awal:

“Anak-anak kalau belajar lewat LKA cepat bosan, apalagi kalau hanya diminta mewarnai. Mereka lebih senang kalau ada permainan atau aktivitas bergerak. Banyak yang belum hafal nama warna, terutama warna sekunder seperti ungu dan oranye.” (Wawancara dengan Guru Kelas, 15 Februari 2025).

2. Siklus I

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilakukan melalui metode bermain warna dengan aktivitas:

- a. Mengelompokkan benda sesuai warna (balok, kartu warna, mainan).
- b. Tebak warna dengan menunjukkan kartu secara cepat.
- c. Mencocokkan gambar berwarna dengan benda nyata di sekitar kelas.
- d. Hasil pengamatan:
 - 1) Anak terlihat antusias mengikuti permainan.
Ketuntasan meningkat menjadi 17 anak (70,8%).
 - 2) Masih ada 7 anak (29,2%) yang kesulitan, terutama dalam mengingat warna sekunder.

Seorang anak laki-laki mengatakan saat wawancara singkat setelah kegiatan:

“Aku suka main tebak warna, seru. Kalau cepat-cepat aku jadi bisa hafal merah sama kuning.” (Wawancara dengan siswa A, 20 Februari 2025).

Guru juga mengakui bahwa anak lebih bersemangat:

“Anak-anak terlihat lebih fokus kalau ada permainannya. Tapi masih ada beberapa anak yang bingung kalau warna dicampur.” (Wawancara Guru Kelas, 20 Februari 2025).

3. Siklus II

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran lebih variatif, yaitu:

- Eksperimen mencampur warna (misalnya merah + kuning = oranye).
- Membuat karya seni sederhana dengan cap tangan berwarna.
- Permainan kelompok berbasis warna, seperti lomba mencari benda di kelas sesuai warna yang ditentukan guru.

Hasil pengamatan:

- Ketuntasan meningkat menjadi 21 anak (87,5%).
- Hanya 3 anak (12,5%) yang masih memerlukan bimbingan intensif.
- Anak mampu menyebutkan warna sekunder dengan benar.
- Suasana belajar lebih hidup dan anak lebih berani bertanya.

Seorang anak perempuan mengatakan:

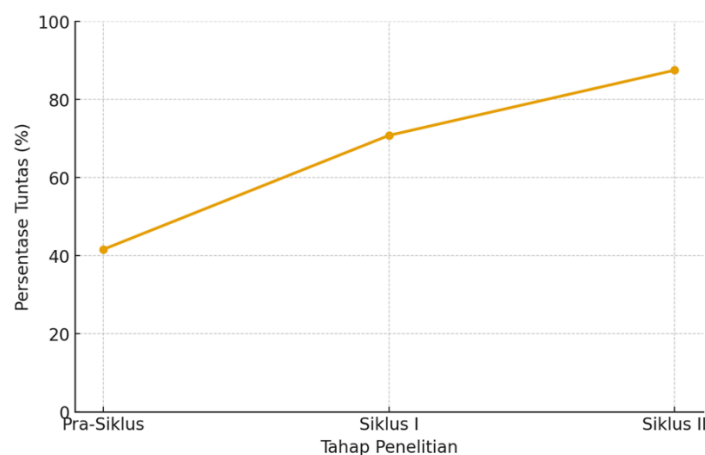
“Kalau dicampur jadi warna baru, asyik. Tadi merah sama biru jadi ungu.” (Wawancara dengan siswa A, 28 Februari 2025).

Wawancara dengan orang tua juga mendukung hasil ini:

“Sekarang anak saya di rumah sering cerita kalau warna bisa dicampur jadi warna baru. Dia juga lebih cepat mengenali warna baju sendiri.” (Wawancara dengan salah satu orang tua, 1 Maret 2025).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tahap	Jumlah Anak Tuntas	Jumlah Anak Belum Tuntas	Persentase Tuntas (%)
Pra-Siklus	10	14	41,6%
Siklus I	17	7	70,8%
Siklus II	21	3	87,5%



Bagan 1. Diagram Garis Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini setelah diterapkannya metode bermain warna. Persentase ketuntasan meningkat dari 41,6% (pra-siklus) menjadi 70,8% (siklus I), dan mencapai 87,5% (siklus II).

Peningkatan ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak pada tahap praoperasional belajar melalui simbol, salah satunya warna. Bermain warna memberikan

pengalaman konkret dalam mengenal, mengklasifikasi, serta menghubungkan konsep. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Lestari (2019) yang menemukan bahwa bermain warna mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, serta penelitian Pratiwi (2020) yang menunjukkan bahwa eksplorasi warna memperkuat pemahaman konsep sains sederhana.

Wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua memperkuat data observasi bahwa anak lebih bersemangat belajar ketika menggunakan metode bermain warna. Anak merasa kegiatan tersebut menyenangkan, sehingga konsentrasi dan daya ingatnya lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain warna efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek mengenal warna, mengklasifikasikan, memahami konsep sederhana, serta memecahkan masalah.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain warna terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, karena kegiatan yang dilakukan menyenangkan, melibatkan pengalaman konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan presentase ketuntasan dari 41,6% menjadi 87,5%. Metode bermain warna dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek pengenalan simbol, klasifikasi, dan pemecahan masalah. Dengan keterbatasan sumber dan bahan, peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan metode bermain warna untuk aspek perkembangan lain, seperti bahasa, motorik, atau sosial emosional. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan jumlah subjek yang lebih besar atau dalam jangka waktu yang lebih lama untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Lestari, D. (2019). Pengaruh Bermain Warna terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Pratiwi, R. (2020). Eksplorasi Warna dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, M. (2021). Bermain Warna untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1).
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.