

Implementasi Metode Bermain Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di BA Al-Fajar Balenrejo

Aulia Singa Zanki¹, Eka Saptaning Pratiwi²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro^{1,2}

singokaliyogo@gmail.com¹, saptaningmaarif@gmail.com

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

Masa anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan manusia karena pada rentang usia ini berbagai aspek perkembangan berlangsung secara pesat, termasuk perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima dan mengolah informasi, mengenali hubungan antarbenda, mengelompokkan, membandingkan, mengenali pola, serta menyelesaikan permasalahan sederhana. Perkembangan kemampuan tersebut membutuhkan stimulasi yang diberikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh lingkungan dan proses stimulasi yang diberikan, sehingga kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara menyenangkan, terstruktur, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Rohmah, 2025). Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi perlu memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan anak aktif mengeksplorasi lingkungannya.

Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek menjadi penting karena anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret. Dalam proses pembelajaran, anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, membandingkan, mengelompokkan, dan menemukan hubungan sederhana antara objek yang ditemuinya. Penelitian mengenai perkembangan kognitif anak menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur dapat menjadi salah satu strategi untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir anak. Model pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas konstruktif, edukatif, dan permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Aktivitas yang digunakan dalam model tersebut antara lain melibatkan konsep warna, bentuk, angka, urutan, dan klasifikasi (Tatminingsih, 2019).

Bermain memiliki posisi penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang aktif dan menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat melakukan eksplorasi, mengambil keputusan sederhana, mencoba berbagai kemungkinan, serta memperoleh pengalaman dari hasil tindakannya. Kajian sistematis Nafisah, Mirawati, dan Asriadi (2026) menunjukkan bahwa *play-based learning* yang terstruktur dapat mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa peran pendidik dan ketersediaan media bermain menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan stimulasi kognitif anak.

Salah satu bentuk aktivitas bermain yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi kognitif adalah bermain warna. Warna merupakan konsep yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan dapat ditemukan pada berbagai benda di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain warna dapat dilakukan melalui aktivitas mengenali dan menyebutkan warna, mencocokkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, membandingkan warna, menyusun pola, serta mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru. Aktivitas tersebut memungkinkan anak menggunakan kemampuan mengamati, membedakan, mengklasifikasikan, dan membuat hubungan sederhana berdasarkan karakteristik objek.

Kegiatan eksperimen warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Penelitian tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak setelah kegiatan eksperimen dilakukan dalam beberapa siklus. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman langsung dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan warna dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak (Sumarsih, Nuralina, dan Astuti, 2018).

Temuan yang lebih spesifik juga ditunjukkan oleh (Susanti dan Yasniar, 2022) melalui penelitian tindakan kelas pada anak kelompok A. Eksperimen pencampuran warna memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenali, menyebutkan, menunjuk, dan mengelompokkan warna primer maupun sekunder. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal warna dari 43,3% pada siklus I menjadi 95,53% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan anak secara langsung dalam eksplorasi warna dapat menjadi pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kemampuan kognitif.

Penelitian mengenai media dan permainan berbasis warna juga memperlihatkan bahwa aktivitas mencocokkan dan mengelompokkan warna dapat digunakan untuk memberikan stimulasi kognitif. Prasetya et al. (2023) melalui pengembangan *Color Vision Busy Book* menggunakan aktivitas mencocokkan, mencari kesamaan, dan mengelompokkan objek berdasarkan warna. Aktivitas tersebut dirancang sesuai dengan kemampuan anak usia 3–6 tahun dan menunjukkan bahwa warna dapat dimanfaatkan sebagai dasar aktivitas permainan yang melibatkan proses pengamatan dan pengelompokan.

Selain itu, penelitian Wewenti, Suyatmin, dan Kartini (2022) menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan warna dapat memberikan pengalaman bertahap dalam perkembangan kognitif anak. Melalui kegiatan bermain lari krayon, anak belajar memilih warna, menunjukkan warna yang dimaksud, dan menyebutkan nama warna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang menggabungkan aktivitas fisik dan pengenalan warna dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi anak.

Penelitian yang secara langsung membahas metode bermain warna juga telah dilakukan oleh Amini (2025). Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna, yaitu dari 50% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain warna dapat digunakan sebagai salah satu alternatif stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan peningkatan kemampuan kognitif secara umum melalui aktivitas bermain warna.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa aktivitas warna telah banyak digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna, kemampuan klasifikasi, maupun aspek kognitif anak. Namun, masih terdapat ruang untuk memperluas penerapan bermain warna sebagai aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan menyebutkan warna. Penelitian sebelumnya cenderung menggunakan eksperimen pencampuran warna, media permainan tertentu, atau aktivitas pengenalan warna. Sementara itu, penerapan bermain warna yang mengintegrasikan kegiatan mengenali, mencocokkan,

mengelompokkan, membandingkan, mengenali pola, melakukan eksplorasi pencampuran warna, serta menyelesaikan masalah sederhana dalam satu rangkaian tindakan pembelajaran masih perlu dikaji lebih lanjut.

Kesenjangan tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan kondisi pembelajaran di lembaga PAUD. Setiap lembaga memiliki karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, media, dan strategi pembelajaran yang berbeda sehingga penerapan suatu metode perlu dikaji secara kontekstual. Penelitian tindakan kelas dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana metode bermain warna diterapkan, bagaimana respons anak selama kegiatan, serta bagaimana perubahan kemampuan kognitif terjadi setelah tindakan diberikan secara bertahap.

Kondisi tersebut ditemukan pada hasil observasi awal di BA Al-Fajar Balenrejo. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan beberapa warna. Anak juga belum konsisten dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna serta masih membutuhkan bantuan guru ketika melakukan kegiatan klasifikasi sederhana. Selain itu, pembelajaran yang didominasi penjelasan guru dan pengerjaan lembar kerja sederhana membuat sebagian anak mudah kehilangan perhatian dan kurang aktif mengikuti kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman lebih konkret, aktif, dan menyenangkan agar anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, metode bermain warna dipandang relevan untuk digunakan sebagai alternatif tindakan pembelajaran. Aktivitas bermain warna memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan benda, mengamati karakteristik warna, melakukan pengelompokan, mencocokkan objek, membandingkan, serta melakukan eksplorasi terhadap perubahan warna. Dengan demikian, bermain warna tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep warna, tetapi juga dapat digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap proses kognitif yang lebih luas.

Penelitian ini memiliki kontribusi pada penerapan bermain warna sebagai aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman konkret dengan stimulasi kemampuan kognitif anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada kemampuan mengenal warna atau penggunaan media tertentu, penelitian ini mengembangkan aktivitas bermain warna melalui beberapa bentuk kegiatan, yaitu mengelompokkan benda sesuai warna, tebak warna, mencocokkan gambar dengan benda nyata, eksperimen mencampur warna, membuat karya seni sederhana, serta permainan kelompok berbasis warna. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenali, membedakan, mengklasifikasikan, membandingkan, mengenali pola, dan menyelesaikan masalah sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain warna dalam pembelajaran anak usia dini di BA Al-Fajar Balenrejo serta menganalisis peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode tersebut. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui proses penerapan

metode bermain warna dan perubahan kemampuan kognitif anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain warna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, konkret, dan menyenangkan serta memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan bermain warna sebagai salah satu strategi stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan metode bermain warna. PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat (Arikunto, 2012).

Model PTK Kemmis dan McTaggart dilaksanakan secara siklikal yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang sampai indikator keberhasilan penelitian tercapai. Apabila hasil refleksi pada suatu siklus menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum terpenuhi, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di BA Al-Fajar Balenrejo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Februari sampai Maret 2025. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, serta menyelesaikan tugas klasifikasi sederhana. Kondisi tersebut menjadi dasar penerapan metode bermain warna sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal. Selanjutnya, peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain warna sebagai tindakan perbaikan. Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan modul atau rencana pembelajaran, penyiapan media dan bahan bermain warna, penyusunan lembar observasi, penentuan indikator kemampuan kognitif yang diamati, serta penyiapan dokumentasi penelitian.

Indikator kemampuan kognitif yang diamati meliputi: (1) kemampuan mengenali dan membedakan warna, (2) kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, (3) kemampuan mencocokkan dan membandingkan objek berdasarkan warna, (4) kemampuan mengenali pola sederhana, dan (5) kemampuan menyelesaikan masalah sederhana melalui

aktivitas bermain warna.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pada siklus I, kegiatan bermain warna difokuskan pada aktivitas yang bersifat konkret dan sederhana, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna, permainan tebak warna, dan mencocokkan gambar dengan warna yang sesuai. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, menyebutkan, memilih, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik warna.

Pada siklus II, kegiatan dikembangkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Aktivitas bermain warna dibuat lebih variatif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi secara lebih aktif. Kegiatan meliputi eksperimen mencampur warna untuk menghasilkan warna baru, membuat karya seni sederhana berbasis warna, serta permainan kelompok yang melibatkan aktivitas mengidentifikasi, mengelompokkan, membandingkan, dan mengikuti pola warna. Pengembangan kegiatan pada siklus II dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memberikan tantangan kognitif yang lebih kompleks.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak dan keterlaksanaan kegiatan bermain warna. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan kognitif penelitian. Peneliti mengamati respons, keterlibatan, kemampuan anak dalam melakukan aktivitas klasifikasi dan perbandingan, serta kemampuan anak menyelesaikan tugas yang diberikan selama kegiatan bermain warna.

Penilaian perkembangan kemampuan anak menggunakan empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penggunaan kategori tersebut disesuaikan dengan karakteristik penilaian perkembangan anak usia dini.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan setelah seluruh kegiatan pada setiap siklus selesai. Data hasil observasi dianalisis untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator kemampuan kognitif anak. Peneliti bersama guru mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan, respons anak selama kegiatan, serta kendala yang ditemukan selama pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya dan untuk menyusun perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan kognitif anak selama mengikuti kegiatan bermain warna. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan proses pelaksanaan tindakan dan perkembangan hasil kegiatan anak. Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi kemampuan kognitif anak yang disusun berdasarkan indikator penelitian. Setiap indikator dinilai menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu BB, MB, BSH, dan BSB. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran pada setiap siklus sehingga perkembangan kemampuan anak dapat dibandingkan antara kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase ketercapaian kemampuan kognitif anak pada setiap siklus. Persentase ketercapaian dihitung dengan membandingkan jumlah anak yang telah mencapai kategori perkembangan yang ditetapkan dengan jumlah seluruh subjek penelitian.

Rumus persentase ketercapaian adalah:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase Ketercapaian

F= Jumlah Anak yang Mencapai Ketercapaian

N= Jumlah Seluruh Anak

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, keterlibatan anak, respons anak terhadap kegiatan bermain warna, serta perubahan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, catatan selama kegiatan, dan dokumentasi.

Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna dan sekurang-kurangnya 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kemampuan kognitif yang ditetapkan. Indikator keberhasilan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tindakan pada siklus berikutnya masih diperlukan atau penelitian dapat dihentikan. Perbandingan hasil pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II digunakan untuk melihat perubahan kemampuan kognitif anak setelah penerapan metode bermain warna.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di BA Al-Fajar Balenrejo, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah anak Kelompok A yang berjumlah 24 anak, terdiri atas 15 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode

bermain warna sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif yang diamati meliputi kemampuan mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mencocokkan dan membandingkan objek, mengenali pola sederhana, serta menyelesaikan masalah sederhana melalui aktivitas bermain warna.

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan kognitif anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali dan mengelompokkan warna masih belum optimal. Dari 24 anak, hanya 10 anak (41,6%) yang mampu mengenali warna dasar dengan baik, sedangkan 14 anak (58,4%) masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan menyebutkan warna secara tepat.

Kesulitan tidak hanya terlihat dalam kemampuan menyebutkan nama warna, tetapi juga ketika anak diminta mengelompokkan benda berdasarkan warna. Beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru untuk menentukan kelompok benda yang sesuai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi sederhana yang menjadi bagian dari perkembangan kognitif anak masih perlu diberikan stimulasi secara lebih intensif. Selain kemampuan kognitif, observasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam pembelajaran masih rendah. Ketika kegiatan dilakukan menggunakan lembar kerja, sebagian anak mudah kehilangan perhatian dan kurang menunjukkan antusiasme. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas:

“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.”

Hasil pra-siklus tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan metode bermain warna sebagai tindakan perbaikan pembelajaran.

Siklus I

Pada siklus I, kegiatan bermain warna diarahkan pada pengalaman konkret yang relatif sederhana. Anak dilibatkan dalam kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan warna, permainan tebak warna menggunakan kartu, serta mencocokkan gambar berwarna dengan benda nyata yang terdapat di lingkungan kelas.

Penerapan kegiatan tersebut menunjukkan perubahan positif pada keterlibatan dan kemampuan anak. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan. Berdasarkan hasil observasi, jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 17 anak atau 70,8%, sedangkan 7 anak atau 29,2% masih memerlukan bimbingan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain warna mulai memberikan stimulasi terhadap kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan objek berdasarkan warna. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan warna sekunder dan ketika kegiatan membutuhkan kemampuan mengingat serta membedakan warna secara lebih cepat. Respons positif anak terhadap

kegiatan juga terlihat dari wawancara singkat setelah pembelajaran. Salah satu anak menyatakan:

“Aku suka main tebak warna, seru. Kalau cepat-cepat aku jadi bisa hafal merah sama kuning.”

Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan bermain membuat anak lebih fokus, meskipun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam memahami proses pencampuran warna.

“Anak-anak terlihat lebih fokus kalau ada permainannya. Tapi masih ada beberapa anak yang bingung kalau warna dicampur.”

Berdasarkan hasil refleksi, kegiatan pada siklus I telah menunjukkan peningkatan, tetapi indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena persentase ketuntasan baru mencapai 70,8%. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan meningkatkan variasi aktivitas dan memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih kompleks.

Siklus II

Pada siklus II, kegiatan bermain warna dikembangkan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Anak tidak hanya melakukan pengenalan dan pengelompokan warna, tetapi juga diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan menemukan konsep melalui pengalaman langsung. Kegiatan meliputi eksperimen mencampur warna, membuat karya seni sederhana menggunakan cap tangan berwarna, dan permainan kelompok mencari benda sesuai warna yang ditentukan guru.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 21 anak atau 87,5%, sedangkan 3 anak atau 12,5% masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Anak juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyebutkan warna sekunder dan memahami hubungan antara warna yang dicampurkan dengan warna yang dihasilkan.

Kegiatan eksperimen memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengamati perubahan warna. Salah satu anak menyampaikan:

“Kalau dicampur jadi warna baru, asyik. Tadi merah sama biru jadi ungu.”

Selain kemampuan kognitif, perubahan juga terlihat pada keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih aktif bertanya, mencoba, dan mengikuti instruksi permainan. Informasi dari orang tua juga menunjukkan adanya transfer pengalaman belajar ke lingkungan rumah. Salah satu orang tua menyampaikan:

“Sekarang anak saya di rumah sering cerita kalau warna bisa dicampur jadi warna baru. Dia juga lebih cepat mengenali warna baju sendiri.”

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain warna tidak hanya menghasilkan perubahan selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga mendorong anak untuk menggunakan konsep warna dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Perkembangan kemampuan kognitif anak dari kondisi awal hingga siklus II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak pada Setiap Tahap

Tahap	Anak Mencapai Ketuntasan	Anak Belum Mencapai Ketuntasan	Persentase Ketuntasan
Pra-Siklus	10	14	41,6%
Siklus I	17	7	70,8%
Siklus II	21	3	87,5%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak secara bertahap. Pada kondisi awal, persentase ketuntasan hanya mencapai 41,6%. Setelah penerapan metode bermain warna pada siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 70,8%, atau mengalami peningkatan sebesar 29,2 poin persentase. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan kembali meningkat menjadi 87,5%, atau meningkat sebesar 16,7 poin persentase dibandingkan siklus I. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 45,9 poin persentase dari kondisi pra-siklus sampai siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75% telah tercapai pada siklus II. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan kognitif anak dari 41,6% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode bermain warna dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung stimulasi kognitif anak usia dini. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari kemampuan anak menyebutkan warna, tetapi juga dari kemampuan mengelompokkan, mencocokkan, membandingkan, mengenali pola, dan memahami hubungan sederhana melalui aktivitas bermain.

Temuan penelitian dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol dan representasi untuk memahami lingkungan, tetapi proses berpikirnya masih sangat terbantu oleh pengalaman konkret. Kegiatan bermain warna menyediakan objek yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal guru. Ketika anak mengelompokkan balok merah dengan benda merah lainnya, misalnya, anak melakukan proses identifikasi dan klasifikasi berdasarkan atribut tertentu. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman awal terhadap proses berpikir logis.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I juga menunjukkan pentingnya mengubah pembelajaran yang sebelumnya cenderung menggunakan lembar kerja menjadi aktivitas yang lebih aktif dan interaktif. Anak tidak hanya duduk mengerjakan tugas, tetapi bergerak, mengamati, memilih, mencocokkan, dan memberikan respons terhadap permainan. Kondisi tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui tindakan langsung.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Skene et al. (2022) yang melalui systematic

review dan meta-analysis terhadap 39 penelitian menemukan bahwa *guided play* memiliki manfaat terhadap beberapa aspek pembelajaran anak dibandingkan instruksi langsung, termasuk kemampuan matematika awal, pengetahuan bentuk, dan *task switching*. Para peneliti menekankan bahwa kegiatan bermain yang efektif memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, tetapi tetap memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi secara aktif dan memperoleh pengalaman bermain.

Dalam penelitian ini, prinsip tersebut tampak pada perubahan kegiatan dari sekadar mengenali warna pada siklus I menjadi kegiatan eksplorasi warna pada siklus II. Guru tidak hanya meminta anak menyebutkan warna, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan percobaan mencampurkan warna dan mengamati hasilnya. Aktivitas tersebut membuat anak berperan sebagai pelaku pembelajaran sehingga proses memperoleh pengetahuan berlangsung melalui pengalaman langsung.

Hasil siklus II juga menunjukkan bahwa variasi dan tingkat tantangan aktivitas berpengaruh terhadap kualitas keterlibatan anak. Pada siklus I, kegiatan masih berfokus pada pengenalan, pencocokan, dan pengelompokan warna. Pada siklus II, aktivitas diperluas menjadi eksperimen mencampur warna, kegiatan seni, dan permainan kelompok. Perubahan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan proses kognitif yang lebih kompleks, seperti memprediksi hasil pencampuran, mengamati perubahan, membandingkan hasil, dan menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan hasil yang diperoleh.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa bermain dalam pembelajaran anak usia dini sebaiknya tidak diposisikan sebagai aktivitas pengisi waktu, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Kajian sistematis terbaru mengenai *play-based learning* juga menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik anak, terutama ketika guru dan media bermain memberikan stimulasi yang tepat.

Dari perspektif pembelajaran, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam memberikan stimulasi dan pendampingan. Guru memberikan instruksi, pertanyaan, contoh, dan umpan balik selama anak melakukan aktivitas. Pendampingan tersebut membantu anak yang mengalami kesulitan untuk tetap terlibat dalam kegiatan tanpa mengambil alih seluruh proses penyelesaian tugas. Dengan demikian, metode bermain warna dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai kegiatan bermain yang terarah (*guided play*) daripada bermain bebas.

Perubahan perilaku belajar anak juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Pada kondisi pra-siklus, anak cenderung mudah bosan ketika pembelajaran menggunakan lembar kerja. Setelah kegiatan bermain warna diterapkan, anak menunjukkan antusiasme, keberanian bertanya, dan keterlibatan yang lebih tinggi. Wawancara dengan guru, anak, dan orang tua memperkuat temuan observasi tersebut. Meskipun demikian, data wawancara dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung untuk menjelaskan proses perubahan, sedangkan kesimpulan mengenai peningkatan kemampuan kognitif terutama didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada setiap tahap penelitian.

Peningkatan dari 41,6% menjadi 87,5% juga menunjukkan bahwa tindakan yang

dilakukan secara reflektif dari satu siklus ke siklus berikutnya memberikan hasil yang lebih baik. Siklus II tidak sekadar mengulang kegiatan pada siklus I, tetapi merupakan hasil perbaikan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Anak yang masih mengalami kesulitan membedakan warna pada siklus I diberikan pengalaman yang lebih konkret melalui eksperimen dan permainan kelompok pada siklus II. Pola tersebut sesuai dengan karakteristik PTK yang menggunakan hasil observasi dan refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain warna berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama pada kemampuan mengenali dan membedakan warna, mengelompokkan benda, mencocokkan dan membandingkan objek, mengenali pola sederhana, serta menyelesaikan masalah sederhana. Namun, kesimpulan tersebut perlu dipahami dalam konteks penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada satu kelompok anak di satu lembaga. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menggeneralisasi efektivitas metode bermain warna pada seluruh anak usia dini, tetapi dapat menjadi bukti empiris kontekstual mengenai penerapan kegiatan bermain warna sebagai alternatif stimulasi kognitif di BA Al-Fajar Balenrejo.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan 24 anak pada satu kelompok di satu lembaga sehingga hasilnya bersifat kontekstual. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan yang terjadi tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain yang mungkin memengaruhi perkembangan anak. Ketiga, durasi penelitian relatif singkat sehingga penelitian belum dapat menggambarkan keberlanjutan kemampuan anak dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih beragam, menggunakan instrumen penilaian yang lebih terstandar, serta mempertimbangkan desain komparatif untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh kegiatan bermain warna terhadap perkembangan kognitif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan metode bermain warna menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok A di BA Al-Fajar Balenrejo. Peningkatan terlihat secara bertahap dari kondisi pra-siklus dengan persentase ketuntasan sebesar 41,6%, meningkat menjadi 70,8% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian sebesar 75% telah tercapai pada siklus II. Kegiatan bermain warna memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang melibatkan proses mengenali, membedakan, mengelompokkan, mencocokkan, membandingkan, serta memecahkan masalah sederhana. Variasi kegiatan berupa pengelompokan benda, tebak warna, pencocokan warna, eksperimen pencampuran warna, kegiatan seni, dan permainan kelompok juga mendorong keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain warna dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan konteks penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelompok di satu lembaga. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aktivitas bermain warna untuk menstimulasi aspek

perkembangan anak lainnya, seperti bahasa, motorik, dan sosial-emosional, serta melibatkan subjek yang lebih beragam dan periode penelitian yang lebih panjang agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini. *Lentera Anak*, 6(1). <https://doi.org/10.34001/jla.v6i1.7916>.
- 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.
- Khoirotin, K., Yusuf, H., & Rohmah, L. (2024). Systematic literature review: Efektivitas model *play-based learning* dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v5i2.7425>
- Lestari, D. (2019). Pengaruh Bermain Warna terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2).
- Nafisah, S. K., Mirawati, M., & Asriadi, M. A. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through play based learning in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2).
- Nafisah, S. K., Mirawati, M., & Asriadi, M. A. (2026). Improving aspects of early childhood cognitive development through play based learning in Indonesia: A systematic literature review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2), 489–499. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1401>.
- Prasetya, R. D., Salsabillah, S., Susanto, E. T., & Jayadi, N. (2023). Deteksi dini buta warna pada anak dengan mainan *Color Vision Busy Book*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2496>.
- Pratiwi, R. (2020). Eksplorasi Warna dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>.
- 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.
- Sumarsih, S., Nurmalina, N., & Astuti, A. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna dengan metode eksperimen. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.8>.
- 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).
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif stimulasi kemampuan kognitif melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.
- Wewenti, W., Suyatmin, S., & Kartini, K. (2022). Analisis perkembangan kognitif anak usia

dini dengan bermain lari krayon di PAUD Mutiara Hati Kelakik. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–5.
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v1i2.797>.