

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI METODE BERMAIN WARNA PADA ANAK USIA DINI

Nur Amini<sup>1</sup>, Arum Sulastris<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI Metro, Lampung

e-mail: <sup>1</sup>amininur66@gmail.com, <sup>2</sup>arumsulas3@gmail.com

**Abstrak.** Perkembangan kognitif merujuk pada pertumbuhan pikiran individu. Anak-anak memerlukan rangsangan untuk perkembangan syaraf dalam otak mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk mengatasi masalah dengan lebih mudah. Saat mencapai tahap di mana mereka dapat memahami dan mengenali bentuk dengan baik, penting untuk mengembangkan kecerdasan mereka dengan merangsang kelima indera mereka melalui metode bermain warna pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar lebih kreatif dalam memilih warna dengan metode bermain warna pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan, dalam setiap pertemuan terbagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK Islam Daarul Hikmah Kotabumi Utara yang berjumlah 21 Siswa, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Hasil penelitian nilai rata-rata kemampuan kognitif pada siklus I memperoleh persentase sebesar 50% dan siklus II meningkat dengan persentase sebesar 88%, hal ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai target yang telah ditentukan. Saran bagi guru agar menerapkan metode tersebut sebagai bagian dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** kognitif, bermain warna, anak usia dini.

**Abstract.** Cognitive development refers to the growth of an individual's mind. Children need stimulation for the development of nerves in their brains, allowing them to solve problems more easily. When they reach a stage where they can understand and recognize shapes well, it is important to develop their intelligence by stimulating their five senses through the method of playing with colors in early childhood. The purpose of this study is to improve children's cognitive abilities to be more creative in choosing colors with the method of playing with colors in early childhood. This study uses a classroom action research (CAR) design consisting of two cycles, each cycle consisting of one meeting, each meeting is divided into four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of the study were students of group B of Daarul Hikmah Islamic Kindergarten, North Kotabumi, totaling 21 students, consisting of 11 boys and 10 girls. The results of the study showed that the average value of cognitive ability in cycle I obtained a percentage of 50% and cycle II increased by a percentage of 88%, this shows that there is an increase in cognitive ability through the method of playing with colors in early childhood so that this classroom action research was declared successful because it had achieved the predetermined target. Suggestions for teachers to apply this method as part of the learning process.

**Keywords:** cognitive, color play, early childhood.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada peletakan dasar penting bagi anak-anak. Aspek-aspek yang ditekankan meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, dan sosioemosional. Seluruh aspek perkembangan anak tersebut bisa dikembangkan melalui pemberian stimulus dan juga motivasi. Dengan adanya stimulus dan juga motivasi tersebut, anak usia dini bisa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya (Amini dan Suyadi, 2020: 120). Salah satu aspek perkembangan yang krusial dalam PAUD adalah kecerdasan anak, yang berkaitan dengan daya pikir dan sering disebut sebagai pengembangan kognitif anak usia dini.

Usia dini adalah periode penting bagi anak untuk belajar, sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yang harus dioptimalkan karena anak berkembang dalam berbagai aspek (Fadhilah, 2014: 31). Keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat mempengaruhi keberhasilan mereka di masa mendatang. Menurut Khaironi (2018: 83), ada enam aspek perkembangan anak usia dini: perkembangan fisik motorik (kasar dan halus), kognitif, sosial dan emosional, serta seni. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif, yang sangat penting untuk membantu anak mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, cium, dan raba melalui panca indra.

Menurut Piaget (Perdana, 2016: 29) perkembangan kognitif mencakup empat aspek utama. Pertama, kematangan, yang merupakan hasil perkembangan sistem saraf. Kedua, pengalaman, yang melibatkan interaksi antara organisme dengan dunia sekitarnya. Ketiga, interaksi sosial, yang mencakup pengaruh yang diperoleh melalui hubungan dengan lingkungan sosial. Keempat, ekuilibrisasi, yaitu kemampuan organisme untuk mempertahankan keseimbangan dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Perkembangan kognitif merujuk pada perkembangan kemampuan berpikir. Pikiran adalah bagian dari proses kognitif yang melibatkan otak dalam memahami apa yang dilihat, dirasakan, atau didengar. Anak-anak perlu diberikan rangsangan untuk merangsang saraf otak mereka agar dapat memecahkan masalah dengan lebih mudah. Ketika anak sudah mampu memahami sesuatu dan

mengenal bentuk dengan baik, kecerdasan mereka harus dikembangkan lebih lanjut melalui rangsangan pada kelima panca indra mereka (Suryadi, 2015: 22).

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dikembangkan adalah kemampuan mengenali warna. Kemampuan anak mengenali warna sejak dini, berkembang pesat semenjak usia 3 bulan. Lalu, ketika berusia 2-3 tahun, anak biasanya telah bisa membedakan beberapa warna. Pandangan anak tentang warna terus berkembang hingga ia berusia 4-7 tahun. Di usia tersebut, anak sudah mempunyai warna favorit dan bisa mengekspresikan serta mengeksplorasi pikiran dan idenya melalui warna. Seiring dengan perkembangan anak, warna kemudian bisa memberikan 'tanda' kepada anak tentang informasi suatu objek. Saat anak berusia 3 hingga 5 tahun anak mulai memasuki tonggak perkembangan, yang salah satunya adalah mempunyai keterampilan penamaan warna. Keterampilan ini bisa menjadi penanda bahwa proses kognitif anak berkembang dengan baik dan anak bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Penamaan warna merupakan proses kognitif yang kompleks dan tidak mudah bagi anak (Lebar, 2023: 1625). Mengenalkan warna juga dapat dilakukan melalui bermain. Kegiatan bermain memiliki fungsi yang sangat besar bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu mengenali dirinya sendiri dalam hubungannya dengan dunia luar (Harjanty, 2018: 12).

Menurut Susanto (2017:141), ada beberapa tanda perkembangan kemampuan mengenali warna pada anak usia 3-4 tahun, termasuk di antaranya adalah pemahaman konsep pencampuran warna melalui eksperimen sederhana. Menurut teori pencampuran warna yang dijelaskan oleh Brewster dan Munsell (2020:115), warna dibagi menjadi beberapa jenis primer, sekunder, dan tersier. Berdasarkan teori Brewster tersebut, perkembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia 3-4 tahun adalah pemahaman mereka terhadap warna-warna primer dan sekunder, yang meliputi merah, kuning, biru, hijau, jingga, dan ungu.

Berdasarkan hasil observasi di TK Islam Daarul Hikmah terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah terutama dalam mengenali warna. Bermain Mewarnai, melukis dan mengelompokkan warna adalah pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak dalam mengenali warna. Selain ketiga kegiatan tersebut guru dapat mengenalkan warna melalui bernyanyi, mencetak, serta benda-benda disekitar anak dengan menggunakan objek warna cerah, seperti

mainan, APE, dan sebagainya. Melatih anak melalui kegiatan bermain warna tersebut dapat menstimulasi kemampuan mengenal warna baik kemampuan menunjuk, menyebut dan mengelompokan warna dasar dan komplimennya. Namun pada kenyataan masih banyak di temukan anak usia 5-6 tahun yang masih kurang mampu mengenal warna. Saat kegiatan pembelajaran anak masih ragu-ragu dan tidak mau melakukan perintah guru, yaitu anak tidak mau menunjuk, menyebut, dan mengelompokan warna sehingga masih harus dibujuk dan di bantu guru. Anak dalam kemampuan menunjuk warna masih ragu-ragu dan berganti-ganti seperti saat guru meminta anak menunjuk warna kuning anak masih menunjukan 2 warna yang berbeda yaitu warna kuning kemudian berganti menunjuk warna oranye. Pada kemampuan menyebutkan warna anak masih belum bisa membedakan warna merah dengan warna oranye, kuning dengan oranye, hijau dengan biru, biru dengan ungu dan sebagainya.

Selain itu beberapa anak dalam mengelompokan warna merah masih belum tepat yang seharusnya mengelompokan 3 warna biru, mengambil 2 hitam 1 kuning yang seharusnya mengambil 3 warna kuning hanya mengambil 1 warna biru 1 warna orange 1 warna merah. Kondisi tersebut mungkin disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Dalam kegiatan Bermain mengenal warna masih jarang digunakan. Biasanya guru hanya mengenalkan warna melalui bernyanyi ataupun hanya membiarkan anak menggunakan warna tanpa mengenalkannya. Berdasarkan uraian di latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah: banyak peserta didik yang kurang menyukai kegiatan mewarnai, anak-anak cenderung memilih hanya satu warna saat mewarnai, dan anak-anak kurang aktif dalam kegiatan di kelas karena belum memahami berbagai warna dengan baik.

Penulis melihat banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna diantaranya adalah kurang mampunya guru dalam memanfaatkan penggunaan media dan alat pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan perbaikan pembelajaran yang menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan Anak Usia Dini. Perbaikan ini dilakukan semata-mata berdasarkan pada masalah yang

dihadapi di kelompok B TK Islam Daarul Hikmah agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Peneliti memilih pengenalan warna sebagai sarana yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Islam Daarul Hikmah. Selain itu, pemilihan strategi, pendekatan, dan metode belajar yang tepat juga mendukung keberhasilan pembelajaran. Dalam kegiatan kognitif agar anak tidak menjadi bosan dan malas, yaitu dengan penerapan permainan warna. Warna membuat anak menjadi lebih kreatif dan merangsang kemampuan kognitif anak dalam menentukan pilihan warna pada saat melakukan kegiatan mencampur warna. Warna menjadi daya tarik anak agar tidak bosan dengan satu jenis kegiatan saja, dengan media ini banyak hal yang dapat anak-anak kerjakan, misalnya *finger painting*, menjahit, menyusun *puzzle* atau memasang angka dengan gambar yang menggunakan unsur warna dalam permainan.

Menurut Suryadi (2015:141), ada beberapa tanda perkembangan kemampuan mengenali warna pada anak usia 3-4 tahun, termasuk di antaranya adalah pemahaman konsep pencampuran warna melalui eksperimen sederhana. Menurut teori pencampuran warna yang dijelaskan oleh Brewster dan Munsell (Yanti dkk, 2023: 131), warna dibagi menjadi beberapa jenis primer, sekunder, dan tersier. Berdasarkan teori Brewster tersebut, perkembangan yang perlu ditingkatkan sejak mulai anak usia 3-4 tahun adalah pemahaman mereka terhadap warna-warna primer dan sekunder, yang meliputi merah, kuning, biru, hijau, jingga, dan ungu.

Hurlock (Kharizmi, dkk 2023: 603) menyatakan bahwa usia 3-4 tahun adalah masa bermain. Bermain merupakan media yang sangat penting dalam proses berpikir untuk mendukung perkembangan intelektual melalui pengalaman anak. Sains, sebagai ilmu pengetahuan tentang alam sekitar, melibatkan proses percobaan dengan mengamati proses dan hasil percobaan tersebut. Bermain sains menyediakan sarana bagi anak untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang sudah atau belum mereka ketahui melalui berbagai percobaan sederhana menggunakan bahan-bahan alami, sehingga memperoleh pengetahuan yang bermakna bagi mereka.

Kognitif anak akan berkembang sebagai hasil dari aktivitas kreatif mereka. Ketika anak-anak terlibat dalam kegiatan berbasis permainan, kreativitas mereka

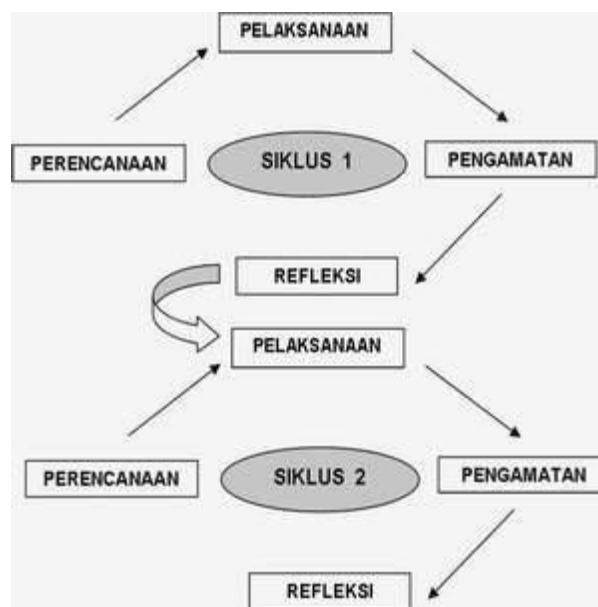
akan tumbuh. Bermain memberikan pengalaman yang memuaskan dan menyenangkan, yang bermanfaat bagi perkembangan mereka. Menurut Suryadi (2015: 28), pembelajaran yang menggunakan teknik eksperimen dan demonstrasi dapat mendorong kreativitas anak. Salah satu latihan yang menggunakan pendekatan ini adalah menggabungkan warna, yang membantu anak meningkatkan kreativitasnya. Anak-anak menganggap pencampuran warna sebagai permainan yang sangat menarik dan menyenangkan. Mereka dapat mempelajari warna primer terlebih dahulu, kemudian melihat bagaimana kombinasi warna-warna ini menghasilkan warna baru. Akibatnya, anak-anak akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut dan menggunakan imajinasi mereka untuk mencoba menciptakan warna-warna baru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah, yaitu bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini?, dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif melalui metode bermain warna pada anak usia dini. Manfaat penelitian ini mencakup berbagai kegunaan dari hasil yang akan dicapai. Pertama, bagi anak-anak di TK Islam Daarul Hikmah, penelitian ini dapat membantu mereka berpikir kreatif, meningkatkan minat belajar terhadap media yang digunakan, dan meningkatkan kecerdasan serta kemampuan kognitif mereka. Kedua, bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menghadapi proses pembelajaran, serta berfungsi sebagai referensi untuk mengembangkan diri sebagai guru profesional. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam memilih permainan yang tepat guna meningkatkan kemampuan kognitif anak dan memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah proses mengkaji masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dengan tujuan memecahkan masalah melalui tindakan terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut. Menurut Arikunto (2019) penelitian tindakan kelas merupakan

perncermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian dilakukan dengan diawali dengan perencanaan Tindakan (*planning*), penerapan Tindakan (*action*), mengobservasi hasil Tindakan (*observation*), melakukan refleksi (*reflection*) dan seterusnya samapai dicapai kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Berikut ini alur siklus Penelitian Tindakan Kelas.



Gambar 1. Alur PTK (Adaptasi Kemmis & MC Taggart, 1994) Arikunto (2019)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Islam Daarul Hikmah Kotabumi Utara yang berjumlah 21 Siswa, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 10 anak perempuan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Waktu penelitian ini di pada bulan Januari 2025. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi selama pelaksanaan tindakan yang diterapkan untuk mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan bermain mengenal warna, yang dilakukan dalam 2 siklus, telah menunjukkan peningkatan

dibandingkan dengan kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan penelitian. Berdasarkan hasil observasi kemampuan kognitif anak dengan permainan warna diperoleh hasil pada grafik berikut :

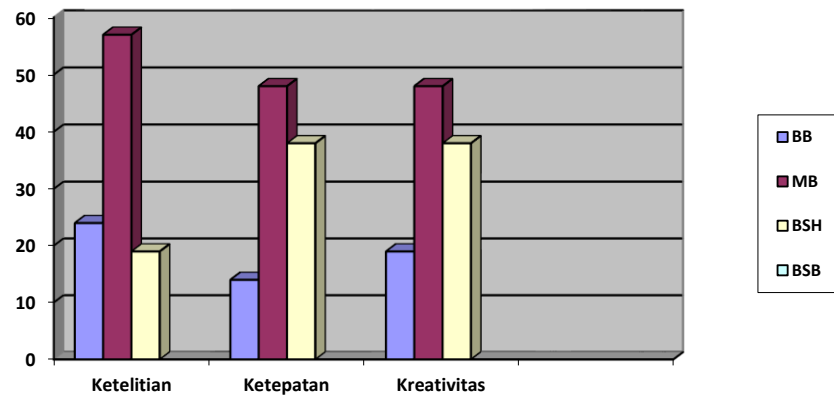


Diagram 1. Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

Berdasarkan diagram di atas, pada siklus I dapat dijelaskan, yaitu aspek ketelitian dalam permainan warna menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, 5 anak (24%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), 12 anak (57%) masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (19%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Aspek ketepatan dalam permainan warna menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, 3 anak (14%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), 10 anak (48%) masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 8 anak (38%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Aspek kreativitas dalam permainan warna menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, 4 anak (19%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak (38%) masuk kategori Mulai Berkembang (MB), dan 9 anak (43%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ada anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

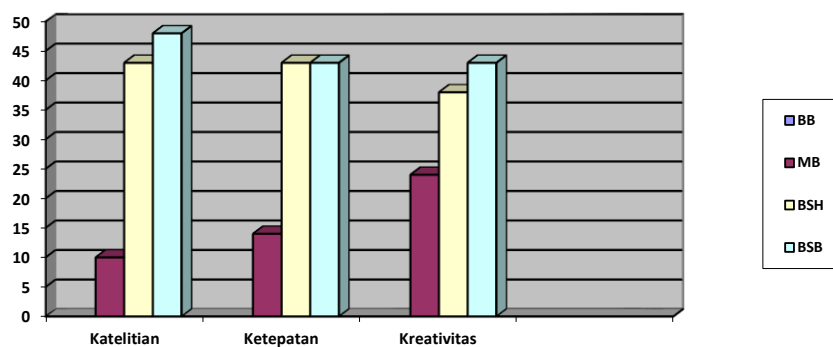


Diagram 2. Hasil Pembajaran Pada Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, pada siklus II dapat dijelaskan, yaitu pada aspek ketelitian dalam permainan warna, dari 21 peserta didik, 2 anak (10%) masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 9 anak (43%) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10 anak (48%) masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada aspek ketepatan, dari 21 peserta didik, 3 anak (14%) masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 9 anak (43%) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 9 anak (43%) masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada aspek kreativitas dalam permainan warna, dari 21 peserta didik, 5 anak (24%) masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 8 anak (38%) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 9 anak (43%) masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian ini membuktikan bahwa melalui kegiatan bermain mengenal warna dengan pencampuran warna, anak-anak di TK Islam Daarul Hikmah mengalami peningkatan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan peningkatan dalam setiap siklusnya :

Table 1.

Hasil Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Kriteria Penilaian				Jumlah Anak
		Berhasil		Belum Berhasil		
1.	Kondisi Awal	7	32%	14	68%	21 anak
2.	Siklus I	11	50%	10	50%	21 anak
3.	Siklus II	18	88%	3	14%	21 anak

Perbaikan kemampuan mengenal warna dalam dua siklus ternyata menunjukkan peningkatan yang cukup menggembirakan. Perolehan dan tingkat kemampuan anak pada siklus satu hanya 50% atau 11 dari 21 anak yang sudah berhasil dan yang belum berhasil 50%. Pada siklus kedua anak yang sudah berhasil mengenal warna dengan baik meningkat menjadi 88% yaitu 18 dari 21 anak, jadi hanya 14% jumlah anak yang belum mengenal warna dengan baik.

Setelah peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran pencampuran warna melalui Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung dalam dua siklus, beberapa hal berikut ditemukan. Respons positif anak-anak terhadap pembelajaran sangat menggembirakan, dengan antusiasme dan semangat yang tinggi, sehingga proses bimbingan terhadap mereka menjadi lebih lancar. Terjadi peningkatan dalam pengenalan warna, yang terbukti dengan kemampuan beberapa anak untuk menyebutkan warna dengan benar ketika ditanya tentang jenis-jenis warna. Kepedulian sosial anak-anak terhadap teman sekelas yang mengalami kesulitan terlihat saat mereka bekerja dalam kelompok untuk mengelompokkan gambar sesuai dengan warnanya. Beberapa anak membantu teman mereka yang kesulitan dengan menyebutkan warna yang sesuai dengan gambar tersebut. Anak-anak mendapatkan pengalaman baru ketika mereka langsung mencampurkan warna, dimana mereka menemukan warna-warna baru sendiri. Dengan mencampurkan warna merah, kuning, dan biru dengan berbagai komposisi, beberapa anak menghasilkan campuran warna seperti abu-abu, hijau lumut, hijau tosca, orange wortel, merah maroon, dan lain sebagainya.

Dalam upaya meningkatkan kognitif anak melalui penggunaan media stick warna, sebagai pendidik, penting untuk memahami kondisi individu setiap anak sehingga pembelajaran dapat disesuaikan secara tepat. Anak usia dini memiliki keunikan tersendiri yang harus diperhatikan oleh orang dewasa. Potensi unik yang dimiliki anak usia dini memerlukan perhatian khusus dalam pelayanannya agar setiap potensi tersebut dapat menjadi dasar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, hal ini mendorong guru untuk memahami individualitas setiap anak usia dini dengan seksama (Nurwahidah, dkk., 2023: 28). Perkembangan kognitif pada dasarnya adalah potensi yang sudah ditetapkan sejak saat pembuahan, dipengaruhi oleh faktor genetik atau keturunan. Namun, potensi

kognitif ini dapat berkembang atau tidak tergantung pada faktor lingkungan serta kesempatan yang diberikan untuk mencapai batas maksimal perkembangan pada tingkat kecerdasan. Strategi kognitif merujuk pada metode yang digunakan individu dalam mengatur proses belajar, seperti memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari, berlatih mengingat, dan melakukan proses berpikir (Perdana, 2016: 29).

Peningkatan kognitif yang diamati dalam penelitian ini terfokus pada perkembangan berpikir logis dan simbolik. Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media stick warna dapat efektif meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak melalui permainan warna dapat diamati sebagai berikut : Pertama, aktivitas melibatkan pengklasifikasian benda berdasarkan warna melalui permainan warna. Anak diminta untuk memisahkan benda sesuai dengan warnanya. Kedua, anak diminta untuk mengelompokkan benda berdasarkan kelompok warna yang serupa. Misalnya, anak diminta untuk mengelompokkan stick warna berdasarkan warna biru, merah, kuning, dan hijau. Ketiga, pengenalan pola warna menjadi salah satu fokus dalam pengembangan kognitif anak. Kemampuan mengenali warna dapat merangsang indra penglihatan anak untuk lebih sensitif terhadap objek di sekitarnya, seperti yang dilakukan dengan menggunakan permainan warna. Keempat, anak diminta untuk mengurutkan benda berdasarkan warna yang serupa.

Menurut Suryadi (2015: 41) tahap perkembangan kognitif pada anak usia 0-6 tahun tergolong dalam tahap sensorimotor dan pra-operasional. Tahap sensorimotor adalah ketika anak berkonsentrasi pada penggunaan indra (sensor) dan gerakan tubuh (motorik), yang berarti anak hanya dapat mengenali lingkungan sekitarnya melalui indra dan gerakannya sendiri. Aktivitas sensorimotor berkembang melalui penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Sementara itu, pada tahap pra-operasional, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya.

Kemampuan anak dalam mengenali warna juga tergantung pada fokus penglihatan mereka saat mengikuti aktivitas pengenalan warna. Guru memiliki peran penting dalam proses ini, sebagaimana diungkapkan oleh Rachmawati (2016: 147), bahwa konsentrasi penglihatan anak usia dini untuk melihat suatu objek

membutuhkan pengulangan, sensitivitas terhadap objek yang dilihat, intensitas warna yang dipertimbangkan, efektivitas penglihatan anak, dan durasi waktu yang diperlukan untuk melihat objek tersebut. Karena itu, anak memerlukan waktu dan konsentrasi yang berulang dalam mempelajari warna, dan guru perlu memberikan rangsangan yang berkelanjutan agar anak dapat mengenal warna dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui permainan warna. Dengan menggunakan permainan warna membantu anak-anak dalam meningkatkan kognitifnya sehingga anak-anak lebih kreatif dalam memilih warna dan memiliki rasa percaya diri dan kemandirian. Berdasarkan analisis dan pengamatan selama implementasi perbaikan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di TK Islam Daarul Hikmah Kotabumi Utara. Tingkat keberhasilan meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain warna pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Peran guru dalam memberikan motivasi dan meningkatkan pemahaman anak tentang konsep warna sangatlah krusial untuk meningkatkan tingkat keberhasilan kognitif anak secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, N, dan Suyadi. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9, Nomor 2.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhilah. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Harjanty, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen pada Anak Usia 3-4 Tahun di TK Arni Puyung. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 3(3), Article 3.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*. Vol 02. No 01.

- Kharizmi, M., Sri Windayani, Fauziatul Halim, Novysa Basri, Hera Yanti. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna melalui Penggunaan Media Origami pada Kelompok B di PAUD Jeumpa Pelati Kota Lhokseumawe. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 3 Nomor 2.
- Lebar, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pencampuran Warna pada Anak Kelompok B di TK ABA 1 Wonokerto Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), ISSN: 2614-6754.
- Mulyana, dkk. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017.
- Nurwahidah, Melvi Lesmana Alim, Mohammad Fauziddin. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Bola Warna Warni pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(1).
- Perdana, Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Rachmawati, K. (2016). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta Pusat : Perpustakaan Jakarta Pusat.
- Siahaan , H. . (2023). PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN BOLA WARNA- WARNI DI RA FADNUR AISYAH . *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1730–1734. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21313>.
- Suryadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tri Miyasih. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita 2 Mojotengah Kedu Temanggung Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 14, No. 2.
- Yanti, Fitri, Musnar Indra, Rizki Amalia. (2023). Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Mengenal Warna Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, Volume 1 ISSUE 3.

