



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL  
WARNA MELALUI MEDIA LOTTO DI TK AISYIYAH RANTING BATUR  
NAGARI SUNGAI JAMBU KECAMATAN PARIANGAN KABUPATEN  
TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh :**

**LAILATUL RISKA**  
**NIM. 1730109027**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2022**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Lailatul Riska**  
Nim : 1730109027  
Tempat/Tanggal Lahir : Simabur/ 10 Juli 1999  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : PIAUD

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul : **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOTTO DI TK AISYIYAH RANTING BATUR NAGARI SUNGAI JAMBU KECAMATAN PARIANGAN KABUPATEN TANAH DATAR”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantum sumbernya.

Apabila di kemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2022  
Yang membuat pernyataan



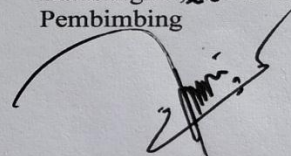
**Lailatul Riska**  
**NIM. 1730109027**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **LAILATUL RISKA**, NIM: 1730109027, judul: **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOTTO DI TK AISYIYAH RANTING BATUR NAGARI SUNGAI JAMBU KECAMATAN PARIANGAN KABUPATEN TANAH DATAR**, memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.


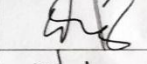
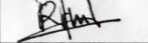
Batusangkar, 26 November 2021  
Pembimbing



**Dr. Hj. Nurlana, M.Pd. I., MA**  
**NIP. 19791215 200312 2 001**

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **LAILATUL RISKA**, NIM: 1730109027, berjudul “**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOTTO DI TK AISYIYAH RANTING BATUR NAGARI SUNGAI JAMBU KECAMATAN PARIANGAN KABUPATEN TANAH DATAR**”, telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* skripsi oleh Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada hari Jumat tanggal 04 Februari 2022, dinyatakan lulus dan dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Strata Satu (S.1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Hj. Nurlaila. M.Pd. I.,MA NIP.19791215 200312 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing I		12 - 2 - 22
2.	Elis Komalasari, M.Pd NIP.19850606 200912 2 006	Penguji I		11-2-22
3.	Restu Yuningsih, M.Pd NIP.-	Penguji II		11-2-22

Batusangkar, Februari 2022  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan



**Dr. Adripen, M. Pd**  
NIP.19650504 199303 1 003

## ABSTRAK

**LAILATUL RISKA, NIM 17 3010 9027**, judul skripsi: **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL WARNA MELALUI MEDIA LOTTO DI TK AISYIYAH RANTING BATUR NAGARI SUNGAI JAMBU KECAMATAN PARIANGAN KABUPATEN TANAH DATAR”**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, 2022.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Hal ini terlihat ketika anak masih ragu-ragu dalam membedakan warna, anak hanya bisa menyebutkan warna melalui bernyanyi. Ini dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik dan guru juga kurang menekankan pada kegiatan mengenal warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar yang berjumlah 15 orang. Adapun sampel penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 6 orang.

Sebelum perlakuan/*treatment* diberikan kepada anak terlebih dahulu diberikan *pretest*. Adapun rata-rata hasil *pretest* adalah 9,83. Setelah dilakukan *pretest* kemudian diberikan perlakuan/*treatment* berupa penggunaan media lotto. Setelah dilakukan *treatment* terjadi peningkatan yang terlihat dari hasil *posttest* yang mana rata-ratanya adalah 19,33. Nilai  $t_t$  taraf 5% adalah 2,57, maka dapat diketahui bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $22,09 > 2,57$ . Karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis nihil ( $h_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative ( $h_a$ ) diterima. Ini berarti bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar, pada taraf signifikan 5%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

**Kata Kunci:** *Media Lotto, Kemampuan Kognitif, Mengenal Warna, Anak Usia Dini.*

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT. Yang senantiasa mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dengan rahmat dan karunia-Nya itu penulis telah dapat membuat skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto Di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar”. Sholawat serta salam tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup untuk kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat terutama untuk umat yang mau tunduk dan patuh pada ajaran-Nya yang bersumberkan kepada Al-Qur’an dan Hadits.

Penulisan skripsi ini adalah sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam membahas dan menyelesaikan skripsi ini penulis menemui berbagai kesulitan. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
4. Ibu Dr. Hj. Nurlaila, M.Pd.I., M.A selaku pembimbing yang telah membimbing, memberikan semangat, dan telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.

5. Ibu Restu Yuningsih, M.Pd selaku dosen penguji proposal skripsi yang telah memberikan saran dan mengarahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.,MA selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberi dorongan dan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Zamri dan Ibunda Rusmailis yang senantiasa yang telah memberikan dukungan dan nasehat baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini. Seterusnya kepada abang Muhammad Afdhol, MHD Arif, Ahmad Yusuf dan kakak Widiastuti, Mela Nofita yang tidak lupa memberikan motivasi dan semangat yang tidak henti-hentinya kepada penulis.
9. Kepala Sekolah TK Aisyiyah Ranting Batur beserta guru dan anak-anak disekolah yang telah membantu penulis dalam penelitian dan dalam pengambilan data.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2017 yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhirnya, kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah SWT, dengan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti mengucapkan terimah kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

*Amin ya robbal'alamin.*

Batusangkar, 04 Februari 2022  
Penulis



**LAILATUL RISKA**  
**NIM. 1730109027**



## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

**SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**BIODATA PENULIS**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**ABSTRAK .....i**

**KATA PENGANTAR.....ii**

**DAFTAR ISI.....v**

**DAFTAR TABEL.....viii**

**DAFTAR GRAFIK .....ix**

**DAFTAR GAMBAR.....x**

**DAFTAR LAMPIRAN .....xi**

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang ..... 1

B. Identifikasi Masalah.....6

C. Batasan Masalah.....7

D. Perumusan Masalah .....7

E. Tujuan Penelitian .....7

F. Manfaat dan Luaran Penelitian .....7

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori.....9

1. Hakikat Anak Usia Dini .....9

a. Pengertian anak usia dini .....9

b. Karakteristik anak usia dini.....10

c. Pengertian pendidikan anak usia dini.....13

d. Tujuan pendidikan anak usia dini .....14

e. Fungsi pendidikan anak usia dini .....	15
2. Kemampuan Kognitif.....	16
a. Pengertian kemampuan kognitif .....	16
b. Tahapan kemampuan kognitif.....	17
c. Faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif .....	19
3. Kemampuan Mengenal Warna.....	21
a. Pengertian warna.....	21
b. Pembagian warna .....	22
c. Fungsi warna .....	23
d. Kemampuan mengenal warna .....	24
e. Pembelajaran mengenal warna di Taman Kanak-Kanak .....	26
4. Media Pembelajaran.....	28
a. Pengertian media pembelajaran .....	28
b. Fungsi media pembelajaran.....	30
c. Manfaat media pembelajaran .....	31
d. Pengertian media lotto.....	32
e. Kelebihan dan kelemahan media lotto .....	33
f. Cara penggunaan media lotto.....	34
B. Kajian Penelitian Yang Relevan .....	35
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis.....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Populasi dan Sampel .....	41
D. Definisi Operasional.....	44
E. Pengembangan Instrumen .....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	49

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Penelitian.....	56
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i> .....	56
2. Pelaksanaan Perlakuan/ <i>Treatment</i> .....	58
3. Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i> .....	80
4. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna .....	83
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data .....	84
1. Data Berdistribusi Normal .....	84
2. Data Berdistribusi Homogenitas .....	85
C. Pengujian Hipotesis.....	86
D. Pembahasan.....	88

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	91

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Rancangan Penelitian.....	40
Tabel III.2 Data Seluruh Anak di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kec. Pariangan Kab. Tanah Datar .....	42
Tabel III.3 Jumlah Anak di TK Aisyiyah Ranting Batur .....	43
Tabel III.4 Sampel Penelitian di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kec. Pariangan Kab. Tanah Datar .....	44
Tabel III.5 Kisi-kisi Instrumen.....	46
Tabel III.6 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna Usia 4-5 Tahun .....	47
Tabel III.7 Rubrik Penilaian.....	49
Tabel III.8 Klasifikasi Skor Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna...	53
Tabel IV.1 Data <i>Pretest</i> .....	57
Tabel IV.2 Klasifikasi Skor Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di TK Aisyiyah Ranting Batur.....	58
Tabel IV.3 Jadwal Kegiatan <i>Treatment</i> .....	59
Tabel IV.4 Data <i>Treatment</i> 1 .....	63
Tabel IV.5 Data <i>Treatment</i> 2 .....	67
Tabel IV.6 Data <i>Treatment</i> 3 .....	70
Tabel IV.7 Data <i>Treatment</i> 4 .....	73
Tabel IV.8 Data <i>Treatment</i> 5 .....	77
Tabel IV.9 Data <i>Treatment</i> 6 .....	80
Tabel IV.10 Data <i>Posttest</i> .....	81
Tabel IV.11 Perolehan Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Data <i>Posttest</i> .....	82
Tabel IV.12 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	83
Tabel IV.13 Uji Normalitas.....	84
Tabel IV.14 Uji Homogenitas .....	85
Tabel IV.15 Perhitungan Memperoleh Nilai “t” .....	87

## DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Data <i>Pretest</i> .....	57
Grafik IV.2 Data <i>Posttest</i> .....	81
Grafik IV.3 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	62
Gambar IV.2 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	65
Gambar IV.3 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	69
Gambar IV.4 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	72
Gambar IV. 5 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	76
Gambar IV.6 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna .....	79

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen

Lampiran 2. Lembar Observasi

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 5. Surat Mohon Izin Penelitian

Lampiran 6. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian

Lampiran 7. Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan anak yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*Golden Age*) dan berperan penting dalam menentukan kualitas hidup seseorang. Pada masa ini anak membutuhkan rangsangan dan stimulasi yang tepat supaya tumbuh kembang anak berlangsung secara optimal, sebab pada kurun waktu inilah yang akan menentukan tumbuh kembang anak selanjutnya. Menurut Sujiono (2011: 7) “sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan usia dimana kepribadian atau watak seseorang dapat dibentuk. Usia ini disebut usia yang signifikan untuk kemajuan perkembangan inteligensi anak yang tahan lama, anak pada usia ini dapat menyimpan informasi yang sangat tinggi”. Jika anak berada di lingkungan yang baik maka anak akan menjadi lebih baik, tetapi jika anak berada di lingkungan yang buruk maka akan terpengaruh buruk pula.

Anak usia dini harus dibantu dalam mengenal lingkungan disekitarnya, anak sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya, apalagi yang diajarkan. Oleh sebab itu, proses pendidikan sejak dini menjadi sesuatu yang paling berarti. Berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini ialah suatu jenis pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang membantu perkembangan dan peningkatan jasmani dan rohani melalui pemberian stimulasi pendidikan agar anak siap untuk melanjutkan pendidikan”.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu anak-anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan diantaranya nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni



(Permendikbud nomor 137 tahun 2014). Dari keenam aspek perkembangan tersebut, ada salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif.

Susanto (2011: 47) menyatakan bahwa “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu dengan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak mudah menguasai berbagai macam pengetahuan, anak dapat mengembangkan pemahamannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa melalui panca indra sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Tentunya Kemampuan kognitif anak usia dini perlu menjalani beberapa tahapan.

Piaget (dalam Indrijati 2016:51-54) menjelaskan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif pada anak yaitu “tahap sensorimotor (lahir-2 tahun), Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas)”. Perkembangan kognitif anak sangatlah penting, oleh karena itu perkembangan kognitif anak harus berkembang secara optimal. Jika kognitif anak saat ini belum berkembang secara optimal, maka fungsi pikir anak tidak dapat dimanfaatkan dengan baik dan cepat dalam menangani suatu permasalahan yang dihadapinya. Salah satu aspek kemampuan kognitif yang dapat ditingkatkan adalah mengenal warna.

Pengenalan warna anak usia 4-5 tahun harus memperhatikan perkembangan anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun antara lain : 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. 2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang

berpasangan dengan 2 variasi. 4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. 5) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Dari uraian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terlihat pengenalan warna masuk dalam ruang lingkup kemampuan kognitif. Adapun tingkat pencapaian perkembangan pengenalan warna anak usia 4-5 tahun antara lain: 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna. 2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 3) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna.

Warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata manusia yang mempunyai unsur keindahan dari suatu benda. Warna juga dapat merangsang kepekaan visual orang sehingga menarik perhatian dan minat seseorang. Menurut Purbasari (dalam Kusnadi 2018: 45) “warna merupakan alat komunikasi efektif yang dapat meluapkan informasi, ide-ide, dan gagasan dengan tidak menggunakan kata-kata atau bahasa”. Jika warna itu ada sendiri dan tidak ada warna lain di sekitarnya, maka keindahan warna tidak ada artinya sebab warna tersebut saling mempengaruhi. Manfaat dalam mengenal warna salah satunya untuk mengembangkan kecerdasan anak, mengasah daya ingat, imajinasi dan mengembangkan pola berpikir kreatif. Selain memiliki manfaat, mengenal warna juga bertujuan untuk membekali anak dengan pengetahuan untuk menambah pengetahuannya.

Mengenal warna sangatlah penting untuk perkembangan otak anak usia dini karena dengan mengenal warna inilah anak dapat membedakan suatu benda dengan benda lainnya. Warna bisa menarik perhatian anak serta membuat anak ingin mulai memahami semua yang mereka lihat. Oleh sebab itu, sangat disarankan untuk mengenalkan warna pada anak agar mereka dapat mengenal dan membedakan macam-macam warna. Warna-warna yang dapat

dikenalkan pada anak usia dini yakni warna primer (seperti merah, biru, kuning), warna sekunder (seperti hijau, ungu orange) dan warna netral (cokelat, hitam, putih).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Oktober 2020 di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar peneliti menemukan bahwa masih ada anak yang kurang mampu dalam mengenal warna. Masalah ini ditemukan ketika anak mewarnai terdapat anak yang masih ragu-ragu dalam membedakan warna, seperti pada saat diminta memberi warna pada gambar dengan warna hijau tetapi masih ada anak yang memberi warna biru, anak juga sulit membedakan antara warna merah dan orange. Selain itu ada juga anak yang hanya bisa menyebutkan warna melalui bernyanyi, namun ketika ditanya warna secara acak maka anak masih kebingungan dalam menyebutkan dan mengelompokkan warna. Selain itu anak hanya bisa mengenal beberapa warna saja, anak lebih banyak mengenal warna primer (merah, kuning, biru) tetapi pada saat dilibatkan dengan pencampuran warna lain yaitu warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih) anak menjadi bingung. Dalam hal ini anak mengalami kesulitan dalam membedakan antara warna primer, warna sekunder dan warna netral.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan salah seorang guru di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam pengenalan warna media yang digunakan guru juga kurang menarik. Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga kurang menekankan pada kegiatan mengenal warna karena guru lebih banyak mengajarkan huruf dan angka saja.

Menyikapi permasalahan diatas diperlukan media pembelajaran yang bisa mengatasi permasalahan yang terjadi. Pemberian media pembelajaran bagi anak bertujuan agar anak-anak tidak mengalami kebosanan saat

menerima pembelajaran. Menggunakan media yang menyenangkan saat proses pembelajaran diciptakan agar anak cepat dapat menerima segala informasi yang diberikan sehingga dapat diserap dan tersimpan dalam memori anak.

Asnawir dan Usman (2002: 11) menyatakan bahwa “media ialah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang bisa merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audien (peserta didik) sehingga mendorong terjadinya proses belajar”. Pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif akan menginspirasi peserta didik untuk bisa belajar dengan baik dan dapat bergerak maju dalam pelaksanaannya sesuai dengan apa yang ingin mereka wujudkan.

Dalam merangsang kemampuan anak dalam mengenal warna sebagai yang salah satu bagian dari kemampuan kognitif anak agar berkembang dengan baik, penting untuk menggunakan media belajar yang menarik serta menyenangkan agar anak dapat mengenal dan membedakan macam-macam warna. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan seorang anak dalam mengenal warna adalah media lotto.

Emayani, dkk (2016: 4) menyatakan bahwa “Media lotto adalah media visual yang digunakan sebagai alat atau bahan dalam penyampaian materi pembelajaran”. Sedangkan Laris, dkk (2014: 3) menyatakan bahwa:

“Lotto berbentuk papan dan kartu pasangannya yang berisikan gambar, warna dan bentuk. Lotto sangat bermanfaat bagi anak-anak karena dapat menarik perhatian anak, dan media ini memiliki bentuk yang menarik sehingga anak dapat belajar mengenal gambar, warna, angka dan bentuk. Karena media ini baru bagi anak-anak, maka anak-anak tidak akan bosan belajar dengan permainan lotto ini karena dalam permainan lotto ini berisi gambar, warna dan bentuk gambar yang menarik dan bermacam-macam. Dalam penerapan media semacam ini diharapkan semua aspek perkembangan dapat dikembangkan tidak hanya perkembangan kognitif tetapi juga perkembangan sosial emosional, motorik halus, dan bahasa anak juga berkembang”.

Terkait uraian diatas, dalam hal ini peneliti memilih solusi dengan menggunakan media lotto dikarenakan menurut Eliyawati (dalam Kurnia 2019: 55) “media lotto merupakan media visual yang dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan bentuk”. Menurut Sujiono (dalam Kurnia 2019: 55) kelebihan media lotto yaitu sebagai berikut: (1) Bisa mengasah perkembangan kognitif anak; (2) Bisa mengembangkan keterampilan anak dalam pemecahan masalah; (3) Bisa bekerjasama serta bersosialisasi dengan teman kelompoknya pada saat bermain media lotto; (4) Bisa mengembangkan kemampuan dalam membedakan warna dan yang terdapat pada media lotto (melatih intelektual); (5) Bisa mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan, jari dan mata; (6) Membiasakan diri bersosialisasi dengan teman-temannya sebab permainan ini bisa dimainkan secara individu maupun kelompok; (7) Sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai permainan saat ada kegiatan kelompok disekolah dan dirumah. Dilihat juga dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dian Sari De Arini (2017) terlihat bahwa dengan menggunakan media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar*”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak masih ragu-ragu dalam membedakan warna.
2. Anak hanya bisa menyebutkan warna melalui bernyanyi.

3. Media yang digunakan guru dalam mengenal warna pada anak kurang menarik.
4. Guru kurang menekankan pada kegiatan mengenal warna karena guru lebih banyak mengajarkan huruf dan angka.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya sebatas meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar”

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif Anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar ?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

### **F. Manfaat dan Luaran penelitian**

1. Manfaat Penelitian
  - a. Bagi anak, untuk memberikan pembelajaran yang menarik serta berkesan untuk anak.
  - b. Bagi guru, untuk bahan masukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto.
  - c. Bagi peneliti, untuk bisa menambah pengalaman dan wawasan peneliti serta mengetahui cara mengatasi permasalahan dalam pengenalan warna pada anak di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

d. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, hasil dalam penelitian ini semoga bisa diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

## 2. Luaran Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan hendaknya diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan anak usia dini dan penelitian ini bisa diterbitkan dalam jurnal ilmiah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

NAEYC (National Association for The Education of Young Children) (dalam Pebriana 2017: 3) menyatakan bahwa “anak usia dini ialah anak yang berusia 0-8 tahun yang memperoleh pengajaran di tempat penitipan anak, penitipan anak di keluarga, pendidikan prasekolah, TK dan SD”.

Adapun menurut Suryana (2021: 28) “hakikat anak usia dini ialah seseorang yang unik karena ia memiliki model tumbuh kembang berdasarkan tahapan yang dialami anak pada aspek perkembangannya yakni kognitif, fisik, sosial dan emosional, bahasa, kreativitas dan komunikasi khusus”.

Sedangkan Menurut Sujiono (2011: 7) “sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan usia dimana kepribadian atau watak seseorang dapat dibentuk. Usia ini disebut usia yang signifikan untuk kemajuan perkembangan inteligensi anak yang tahan lama, anak pada usia ini dapat menyimpan informasi yang sangat tinggi”.

Berdasarkan uraian para ahli diatas maka bisa disimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak-anak dengan rentang usia 0-8 tahun, dan terkhusus di Indonesia dibatasi menjadi usia antara 0-6 tahun. Anak usia dini ialah seseorang yang unik yang sedang dalam masa berkembang, dimana usia ini dapat menentukan karakter seseorang anak.



## **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Cross (dalam Madyawati 2016: 13-16) ada beberapa karakteristik anak usia dini yaitu:

### 1) Egosentris.

Anak-anak akan melihat seluruh dunia menurut perspektifnya sendiri bergantung pada pengetahuan serta pemahamannya, namun dibatasi dengan menggunakan pemikirannya sendiri. Anak-anak begitu terpengaruh oleh mentalitas dasar mereka akibatnya mereka tidak dapat memahami pemikiran dan perasaan orang lain. Anak-anak masih belum mampu mengenali suatu peristiwa yang sedang terjadi dan tidak memiliki pilihan untuk menempatkan diri mereka di hadapan orang lain. Ia menganggap dirinya sebagai pribadi yang sangat erat dengan lingkungannya sehingga ia tidak bisa memisahkannya dari lingkungan.

### 2) Bersifat unik.

Setiap anak itu berbeda. Anak-anak mempunyai minat, kemampuan serta latar belakang kehidupannya sendiri. Meskipun ada pola yang dapat diprediksi dari urutan keseluruhan dalam perkembangan anak, pola perkembangan dan pembelajarannya masih berbeda anatar satu dengan yang lainnya.

### 3) Mengekpresikan perilakunya secara relatif spontan.

Perilaku anak-anak yang perlihatkan biasanya relatif nyata. Jika ia benar-benar ingin marah, ia akan marah, dan jika ia benar-benar ingin menangis, ia akan menangis. Kapanpun, siapapun dan dimanapun dia berada, ketika dia bahagia, dia akan menunjukkan wajah ceria, dan ketika dia sedih, di akan tampak murung.

### 4) Bersifat aktif dan energik.

Anak sangat aktif dalam melaksanakan segala macam kegiatan. Saat anak bangun tidur, anak tidak akan berhenti bergerak. Apalagi

pada saat anak dihadapkan dengan sesuatu yang menantang. Baginya gerakan dan kegiatan merupakan suatu kesenangan.

- 5) Memiliki rasa ingin tahu dan semangat yang tinggi terhadap banyak hal.

Ciri-ciri terlihat pada usia 4-5 tahun. Anak akan sering menanyakan hal-hal yang pernah mereka lihat, dengar serta yang dijumpainya.

- 6) Eksploratif dan petualang.

Anak-anak suka bereksplorasi, mencobakan hal baru, dan suka membongkar pasang mainan yang dibeli. Ia sangat memperhatikan, memainkan barang-barang miliknya.

- 7) Kaya dengan fantasi.

Anak suka berimajinatif. Dia bisa mengarang cerita diluar pengalaman yang sebenarnya, bahkan anak kadang mempertanyakan tentang masalah yang tidak terlihat. Artinya cerita bisa menjadi kegiatan yang disukai anak.

- 8) Masih mudah frustrasi.

Biasanya jika keinginan anak tidak terpenuhi, anak akan mudah menangis ataupun marah. Ini terkait dengan egois anak yang kuat, spontanitas yang tinggi dan rasa empati yang menurun.

- 9) Kurangnya pertimbangan anak dalam melakukan sesuatu.

Anak-anak belum mampu mempertimbangkan sesuatu termasuk hal-hal yang berbahaya. Artinya anak-anak perlu diberikan lingkungan belajar yang aman, nyaman untuk menghindari hal-hal yang berisiko.

- 10) Memiliki konsentrasi jangka pendek.

Anak sulit untuk berkonsentrasi. Kecuali dihadapkan dengan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Untuk usia anak 5 tahun,

sepuluh menit adalah jumlah waktu yang wajar untuk bisa duduk serta memperhatikan dengan mudah.

11) Memiliki masa belajar yang paling potensial.

Sejak 1990 NAEYC telah mengupayakan kegiatan belajar di awal kehidupan ini dengan slogan “*Early Years* dan *Learning Years*”.

12) Lebih ingin tahu tentang teman-teman.

Anak suka bergaul dengan teman-teman. Dia mahir dalam beberapa kosa kata untuk komunikasi dengan orang sekitarnya.

Sejalan dengan itu Hartati (dalam Agusniatih dan Monepa 2019: 13-17) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Rasa ingin tahu.
- 2) Unik.
- 3) Anak umumnya penuh dengan fantasi..
- 4) Anak adalah masa belajar yang potensial.
- 5) Anak bersifat egosentris atau mementingkan diri sendiri.
- 6) Anak mengalami konsentrasi jangka pendek.
- 7) Anak adalah makhluk sosial.

Menurut Suryana (2021: 31-33) anak usia dini memiliki beberapa karakteristik adalah:

- 1) Egosentris.
- 2) Rasa ingin tahu.
- 3) Unik
- 4) Kaya imajinasi dan fantasi
- 5) Konsentrasi jangka pendek.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini ialah egosentris, memiliki rasa ingin tahu, kaya dengan fantasi atau imajinasi, memiliki daya konsentrasi

jangka pendek, anak adalah makhluk sosial, unik, dan masa belajarnya yang paling potensial.

**c. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 (dalam Suyadi 2014: 23) “Pendidikan anak usia dini merupakan suatu jenis pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang membantu perkembangan dan peningkatan jasmani dan rohani melalui pemberian stimulasi pendidikan agar anak siap untuk melanjutkan pendidikan”.

Selain itu Bredekamp dan Copple (dalam Suyadi 2014: 23) mengemukakan bahwasanya “pendidikan anak usia dini merupakan sebuah program dalam memberikan pelayanan kepada anak usia 0-8 tahun, yang bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak”. Dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004) memperkuat pengertian ini yang menekankan bahwa “pendidikan anak usia dini ialah wadah dalam memberikan arahan, rangsangan, pemeliharaan atau perawatan, serta latihan pembelajaran untuk memajukan keterampilan anak”.

Sejalan dengan hal itu Syifaузakia dkk (2021: 21) mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini ialah salah satu bentuk pembinaan yang menitikberatkan pada pengembangan secara menyeluruh yang menstimulasi seluruh aspek perkembangan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pendidikan anak usia dini ialah program pemberian pengajaran sejak usia 0-6 tahun yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan keenam aspek perkembangannya yang disesuaikan dengan tahapan perkembangannya.

#### **d. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2011: 42-43) Tujuan pendidikan anak usia dini umumnya yakni untuk mengembangkan berbagai potensi anak, mempersiapkan mereka agar bisa bersosialisasi dengan lingkungan. Selanjutnya, tujuan pendidikan anak usia dini yakni:

- 1) Mendidik anak Indonesia berkualitas, yakni anak yang tumbuh kembangnya sesuai pada tahapan perkembangannya.
- 2) Bantu anak dalam mempersiapkan diri untuk sekolahnya.
- 3) Intervensi dini dengan cara memberikan stimulasi kepada anak agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya yaitu semua aspek perkembangan.
- 4) Melakukan penemuan gangguan tumbuh kembang potensi anak.

Sedangkan menurut Suyadi (2014: 24) tujuan pendidikan anak usia dini ialah untuk menumbuhkan potensi yang dimiliki agar anak dapat bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, tangguh, terdidik, bugar, kritis, imajinatif, mandiri, inovatif, percaya diri, demokratis serta bertanggung jawab.

Sependapat dengan tujuan yang dikemukakan di atas, Solehuddin (dalam Suyadi 2014: 24) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong tumbuh kembang anak sesuai dengan nilai dan normanya. Melalui PAUD ini diharapkan siswa bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Sementara itu, sesuai dengan UNESCO (dalam Suyadi 2014: 25) tujuan PAUD antara lain:

- 1) PAUD bertujuan sebagai dasar peningkatan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan.
- 2) PAUD bertujuan berinvestasi pada SDM yang bermanfaat bagi bangsa dan negara
- 3) PAUD berambisi untuk mengentaskan kemiskinan.

- 4) PAUD bertujuan untuk berperan aktif dalam perlindungan hak asasi anak dengan cara yang baik untuk mendapatkan pendidikan yang dijamin oleh UU.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan atau seluruh potensi anak berdasarkan kebutuhannya, sesuai dengan tingkat perkembangannya dan mempersiapkan jasmani serta rohaninya agar anak dapat melanjutkan pendidikan.

**e. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Sujiono (2011: 46) fungsi pendidikan anak usia dini yaitu :

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan anak.
- 2) Perkenalkan anak pada dunia di sekitarnya.
- 3) Menumbuhkan keterampilan sosial anak.
- 4) Kenalkan aturan dan tanamkan disiplin.
- 5) Berikan kesempatan kepada anak untuk menikmati waktu bermain.
- 6) Berikan rangsangan kultural atau budaya kepada anak.
- 7) Memberikan ekspresi stimulasi kultural atau budaya.

Selanjutnya, fungsi PAUD yang penting untuk diperhatikan yaitu:

- 1) Untuk merangsang perkembangan potensi fisik, jasmani, dan indrawi anak.
- 2) Memberikan motivasi, keinginan, dorongan dan perkembangan emosional sesuai dengan persyaratan agama.
- 3) Mengoptimalkan kemampuan kognitif dan kecerdasan anak melalui metode pembelajaran terintegrasi, sehingga merangsang perkembangan fungsi penalaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa fungsi PAUD yaitu untuk meningkatkan potensi anak agar anak mengenal dunia sekitarnya, sehingga anak tidak malu ketika berinteraksi dengan lingkungannya, mengenalkan aturan kepada anak untuk disiplin dan memberikan waktu bermain.

## **2. Kemampuan Kognitif**

### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Kata kognitif ini berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang mempunyai arti mengetahui. secara konsep luas dapat merujuk pada latihan mental yang terjadi dalam pemerolehan, pengorganisasian atau penataan, serta penggunaan. Sementara itu, dalam artian luas, kognitif adalah bidang psikologis yang difokuskan pada pikiran untuk menangani keinginan serta perasaan. Menurut Mansur (dalam Mulyani 2018:44) “perkembangan kognitif ialah proses dimana orang dapat memperluas kapasitas atau kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan”.

Sedangkan Desmita (dalam Mulyani 2018:44-45) menjelaskan bahwa “kemampuan kognitif didefinisikan sebagai kemampuan berpikir anak untuk menalar dan menangani masalah yang lebih rumit”. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak dapat menangkap informasi yang luas yang dapat membuat anak lebih mudah untuk terlibat dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, kemampuan kognitif merupakan aspek perkembangan anak yang berhubungan dengan pengetahuannya.

Susanto (2011: 47) menyatakan bahwa “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi)

yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Kemudian Yusuf (dalam Khadijah 2016: 32) menjelaskan bahwa “kemampuan kognitif ialah kemampuan berpikir anak untuk menalar, dan pemecahan masalah yang lebih rumit, dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini, penalaran memungkinkan anak memperoleh pengetahuan yang sangat luas agar anak bisa memainkan peran dalam kehidupannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir melibatkan pengetahuan melalui penalaran, imajinasi, pemecahan masalah dan mempertimbangkan peristiwa. Kemampuan kognitif anak sangatlah perlu dikembangkan sebab dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak bisa menangani masalahnya dan memudahkan anak untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan lingkungannya.

#### **b. Tahapan Kemampuan Kognitif**

Piaget (dalam Indrijati 2016: 51-54) menjelaskan ada empat tahapan perkembangan kognitif anak yaitu :

##### **1) Tahapan Sensori Motor (Lahir-2 Tahun)**

Pada tahapan ini anak dapat memperoleh manfaat wawasan melalui fisik atau tubuh dan sensori. Sejak awal, pengalaman menyatu dengan dia, yang dapat berarti bahwa jika objek itu nyata jika ada dimatanya. Dilanjutkan dengan kemajuan perkembangannya, anak-anak akan mulai mengamati benda yang awalnya terlihat, kemudian menghilang dari pandangannya, selama terlihat perpindahannya. Menjelang akhir tahapan ini, jika perpindahan benda tidak terlihat, anak mulai mencari benda yang hilang. Anak bisa melambungkan objek fisik menjadi simbol,



seperti bisa menirukan suara transportasi, suara hewan dan lain-lain untuk berbicara.

## 2) Tahapan Pra-Operasional (Usia 2-7 Tahun)

Tahapan ini disebut tahap persiapan dalam mengorganisasikan operasional konkrit. Pada istilah operasional yang digunakan Piaget berada dalam bentuk perilaku kognitif, misalnya mengklasifikasikan objek, mengurutkan objek, dan membilang. Pada tahapan ini, penalaran anak didasarkan pada pengalaman konkrit dari pada penalaran logis, jadi dengan asumsi bahwa jika objek yang dilihatnya terlihat beda, dia akan mengatakan bahwa itu berbeda. Pada tahapan ini, anak berada dalam tahap pra-operasional dan belum paham tentang konsep panjang dan luas. Selanjutnya, karakteristik anak dalam tahap ini tidak dapat dipahami, dan tidak bisa mempertimbangkan dua ataupun lebih aspek secara bersamaan. Akibatnya anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif mereka, namun masih terbatas pada apa yang mereka lihat dalam lingkungan mereka saat ini.

## 3) Tahapan Operasional Konkrit (Usia 7-11 Tahun)

Anak yang berada dalam tahapan ini umumnya telah masuk SD, biasanya anak sudah memahami operasional logis dengan adanya bantuan benda konkrit. Kemampuan ini diwujudkan dalam kemampuan untuk memahami konsep keabadian, mengelompokkan dan mengkoordinasikan, serta kemampuan mengamati objek secara objektif dari segala sudut. Dalam tahapan ini, anak cukup matang untuk menerapkan pemikiran logis mereka, namun saat ini hanya dalam objek fisik yang terlihat (oleh sebab itu disebut dengan tahapan operasional konkrit). Tetapi, meskipun tidak ada objek di depannya, masih sulit bagi anak-anak pada tahap ini untuk menyelesaikan tugas-tugas logika. Dalam tahapan

operasional konkrit anak memiliki masalah karena mereka tidak bisa berasumsi sederhana dengan simbol. Dapat dikatakan bahwa anak sudah memahami simbol-simbol matematika, namun belum paham pada hal yang sifatnya abstrak (tak berwujud).

#### 4) Tahapan Operasional Formal (Usia 11 Tahun ke Atas)

Pada tahapan ini, anak dapat memanfaatkan hal-hal abstrak dan logis untuk bernalar. Tidak perlu lagi menggunakan benda konkrit. Anak dapat bernalar tanpa melihat benda atau peristiwa yang terjadi. Penalaran yang terjadi dalam bentuk kognitif diungkapkan melalui penggunaan simbol, konsep, abstrak dan generalisasi. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap tindakan formal, anak dapat memahami bentuk argumentasi dan tidak akan bingung dengan isi argumentasi (oleh sebab itu, ini disebut tahapan operasional formal). Yang berarti bahwa anak telah masuk pada tahapan baru dalam logika orang dewasa yang baik, khususnya yang mampu bernalar abstrak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra operasional. Pada tahapan ini pemikiran anak didasarkan sepenuhnya pada pemikiran konkrit dibandingkan dengan pemikiran logis, dengan asumsi jika dia melihat objek yang berbeda, dia akan mengatakan sesuatu yang berbeda.

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Menurut Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif yaitu sebagai berikut:

#### 1) Faktor Hereditas atau keturunan

Faktor ini dipelopori oleh filsafat Schopenhauer, meyakini bahwa sebagian dari potensi yang melekat pada diri manusia tidak terpengaruh oleh lingkungannya. Dapat dikatakan bahwa tingkat

kecerdasan dapat ditentukan oleh kelahiran seorang anak. Psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier mengatakan bahwa tingkat kecerdasan 75 sampai 80% yaitu dari keturunan atau gen.

## 2) Faktor Lingkungan

Faktor ini dipelopori oleh John Locke. Locke percaya bahwasannya, manusia telah dilahirkan dalam keadaan suci tanpa bekas atau noda. Teori ini disebut sebagai teori *Tabula rasa*. John Locke percaya bahwa, perkembangan manusia sangat bergantung pada lingkungan. Menurut Locke tingkat kecerdasan tergantung kepada pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan dari lingkungannya sendiri.

## 3) Faktor kematangan

Jika setiap organ memiliki kemampuan untuk menjalankan fungsinya sendiri-sendiri, maka bisa dikatakan sudah matang.

## 4) Faktor pembentukan

Pembentukan yaitu factor yang dapat memengaruhi kecerdasannya. Pembentukan terbagi atas pembentukan yang sengaja (seperti sekolah) dan pembentukan yang tidak sengaja (seperti lingkungan). Dengan cara ini, seseorang dapat bertahan hidup dan melakukan aktivitas intelektual dengan mengatur diri sendiri.

## 5) Faktor minat bakat

Minat ialah sesuatu yang disenanginya untuk berbuat lebih baik. Bakat yaitu kemampuan yang membutuhkan pengembangan dan pelatihan untuk mencapainya. Bakat seseorang bisa mempengaruhi tingkat kecerdasan yang ia miliki. Dengan kata lain, orang yang memiliki bakat yang tertentu dapat belajar dengan lebih mudah dan lebih cepat.

#### 6) Faktor kebebasan

Kebebasan ialah kebebasan seseorang untuk memikirkan perbedaan (propagasi), berarti seseorang bisa memilih cara tertentu untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa faktor utama yang dapat berpengaruh pada perkembangan kognitif ialah faktor kematangan dan lingkungan akibat adanya interaksi anak dengan lingkungannya. Faktor lainnya yaitu faktor hereditas/keturunan, pembentukan, minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

### 3. Kemampuan Mengenal Warna

#### a. Pengertian Warna

Warna dapat digambarkan secara obyektif atau secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau dapat didefinisikan secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari kenikmatan visual. Warna merupakan elemen penting dalam desain, karena dengan warna, karya seni akan lebih memiliki makna atau nilai lebih (Kusnadi, 2018: 45).

Menurut Purbasari (dalam Kusnadi 2018: 45) “warna adalah alat komunikasi efektif yang dapat meluapkan informasi, ide, dan gagasan dengan tidak menggunakan kata-kata atau bahasa”. Jika sebuah warna ada sendiri tanpa warna lain yang mengelilinginya, keindahannya tidak akan ada artinya, sebab warna ini akan saling mempengaruhi.

Senada dengan itu, Nugraha (dalam Agustina, dkk 2016: 5) mengatakan bahwa “warna adalah kesan yang terlihat oleh mata dari cahaya yang dipantulkan dari suatu benda yang terkena cahaya”.

Selain itu Laksono (dalam Agustina, dkk 2016: 5) berpendapat bahwa “warna merupakan bagian dari cahaya yang dipantulkan.

Pengertian warna memiliki tiga komponen penting, yaitu objek, mata dan cahaya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa warna adalah bentuk keindahan yang dapat dinikmati oleh mata yang terdapat pada benda yang terkena cahaya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa warna hanya dapat dirasakan pada saat ada cahaya.

#### **b. Pembagian Warna**

Dalam teori Brewster (dalam Kusnadi 2018: 47-49), warna dikelompokkan menjadi 4 kategori yakni :

##### 1) Warna Primer

Warna primer yaitu warna dasar yang tidak ada di campur dengan warna lainnya. Yang termasuk warna primer yaitu merah, biru, dan kuning.

##### 2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil akhir dari pencampuran warna primer dengan warna yang lain dengan perbandingan 1:1. Misalnya warna orange adalah hasil pencampuran warna merah dengan kuning, warna hijau = warna biru + warna kuning, dan warna ungu = warna kuning + warna biru.

##### 3) Warna Tersier

Warna tersier yaitu campuran dari warna dasar dan warna sekunder, seperti warna jingga kekuningan = warna kuning + warna jingga, warna hijau kekuningan = warna kuning + warna hijau.

##### 4) Warna Netral

Warna netral adalah hasil pencampuran tiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Menurut Agustina, dkk (2016: 5) campuran akan menghasilkan warna putih atau abu-abu dalam sistem warna aditif,

sedangkan pada system warna subtraktif, pigmen atau cat bisa menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Di dalam warna netral biasanya diseimbangkan dengan warna kontras.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi warna dibagi menjadi warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral. Warna primer yaitu warna dasar seperti merah, kuning dan biru sedangkan warna sekunder, warna tersier dan warna netral merupakan hasil dari warna campuran.

### **c. Fungsi Warna**

Menurut Kusnadi (2018: 45-46) warna memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut:

#### 1) Fungsi Identitas

Penggunaan warna memudahkan masyarakat untuk mengidentifikasi identitas kelompok masyarakat, organisasi atau Negara seperti bendera, seragam, logo perusahaan dan lain-lainnya.

#### 2) Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi

Warna menunjukkan suatu karakteristik atau kondisi, misalnya merah untuk kemarahan dan putih untuk menyerah.

#### 3) Fungsi Psikologis

Warna berkaitan dengan karakteristik manusia. Orang extrovert menyukai warna-warna cerah.

#### 4) Fungsi Alamiah

Warna adalah atribut dari beberapa objek dan merupakan deskripsi dari sifat obyek secara nyata atau umum.

#### 5) Fungsi Membentuk Keindahan

Dengan adanya warna bisa mempermudah kita untuk melihat serta mengenali objek warna memiliki fungsi ganda, tidak hanya

sebagai aspek keindahan, tetapi juga merupakan elemen pembentuk perbedaan antara satu objek dengan objek lainnya.

Dari jabaran diatas dapat disimpulkan bahwa warna memiliki fungsi penting karena dengan adanya warna kita akan lebih mudah memperoleh berbagai informasi berdasarkan warna yang ada disekitanya.

#### **d. Kemampuan Mengenal Warna**

Menurut Moeslichatoen (dalam Misrukiah 2019: 13) “kemampuan mengenal warna adalah salah satu ruang perkembangan kognitif yang harus dikuasai oleh anak-anak”. Mengembangkan kognitif anak bisa menggunakan metode atau media yang bisa meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir, menalar, menarik kesimpulan dan menggeneralisasi.

Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan untuk mengenal warna dan bentuk, dan tentu saja tidak cepat didapat. Butuh waktu lama bagi anak untuk mengenali warna dan bentuk. Mengenal bentuk dan warna anak dapat mengembangkan kecerdasan, mempertajam daya ingat, namun juga melatih imajinasi atau pikiran dan keterampilan artistik, memahami ruang, kemampuan kognitif, dan pola berpikir kreatif.

Agustina, dkk (2016: 5) mengatakan bahwa “kemampuan pengenalan warna adalah kemampuan anak mengenal warna melalui kegiatan pengenalan warna seperti menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan warna yang diinginkan guru untuk mengenal warna”. Mengenalkan warna pada anak bisa membentuk struktur kognitifnya, dengan cara mengenal warna anak mendapatkan banyak informasi, sehingga pada akhirnya informasi serta pengetahuan mereka akan semakin banyak.

Sependapat dengan hal itu Asiyah (2015: 97) menyatakan bahwa “dalam hal pengenalan warna, kemampuan dasar yang diharapkan adalah anak memiliki kemampuan untuk menampilkan atau menunjukkan, menyebutkan dan mengurangi warna. Adapun menunjukkan warna yaitu bagaimana anak bisa menampilkan warna dengan benar, dan bisa menunjukkan warna sekunder serta mencocokkan warna. Selanjutnya menyebutkan warna berarti anak dapat membedakan warna primer dan warna sekunder dengan benar. Sedangkan mengurangi warna yaitu anak-anak dapat mengklasifikasikan warna primer dan warna sekunder. Sependapat dengan hal itu Rasyid (dalam Chamim dan Adhe 2020: 4) menyatakan bahwa “kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna adalah menyebutkan, membedakan, dan mengklasifikasikan warna”.

Pengenalan warna anak usia 4-5 tahun harus memperhatikan perkembangan anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun antara lain :

- 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- 2) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.
- 3) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
- 4) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- 5) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Dari uraian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terlihat pengenalan warna masuk dalam ruang lingkup kemampuan kognitif. Adapun tingkat pencapaian



perkembangan pengenalan warna anak usia 4-5 tahun meliputi: 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna. 2) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 3) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna.

Kemampuan mengenalkan warna pada anak usia dini sangatlah penting buat perkembangan otaknya, karena mengenalkan warna pada anak sejak dini bisa merangsang penglihatan serta pikiran imajinatifnya. Warna juga bisa merangsang kepekaan visual seseorang karena warna suatu benda secara langsung maupun tidak langsung yang terkena sinar matahari dan kemudian dapat dilihat oleh mata (Muliani 2017: 265).

Selain merangsang penglihatan anak, mengenal warna juga dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat anak. Anak membutuhkan kemampuan mengenal warna sebelum masuk sekolah, karena kemampuan mengenal warna nantinya akan berkaitan dengan kemampuan logika dan system berpikir. (Renfy dan Nazarullail, 2020: 214-215).

Berdasarkan pendapat pakar diatas, bisa disimpulkan bahwa kemampuan mengenal warna adalah kemampuan anak-anak untuk mengenal berbagai macam warna menggunakan cara menunjukan, menyebutkan, mengelompokkan, mengklasifikasikan dan mengurutkan benda berdasarkan warna.

#### **e. Pembelajaran Menenal Warna di Taman Kanak-Kanak**

Pembelajaran warna adalah suatu implementasi dari kurikulum Taman Kanak-kanak. Kurikulum ini menjelaskan bahwasannya mengenali warna ialah indikator dari perkembangan kognitif anak. Menurut Nugraha (dalam Asiyah 2015: 97-99) ada beberapa saran yang dapat diajarkan tentang warna pada anak sejak dini antara lain,

pada tahap awal: berikan materi dasar yang sesuai dengan kemampuan anak. Tahap kedua: manfaatkan sumber belajar yang ada. Pada tahap ketiga: setiap kegiatan pembelajaran haruslah bervariasi sehingga anak dapat mempelajari pembelajaran tentang warna. Tahap keempat: kreatif dan bertanggung jawab dalam menyediakan bahan atau materi terkait warna.

Setelah menelaah berbagai tahapan pembelajaran warna pada anak, metode penerapan yang diterapkan tetap mengacu pada prinsip belajar di Taman Kanak-Kanak yakni pembelajaran melalui permainan.

Menurut Aryanto dan Erica, pengaruh permainan terhadap kemampuan intelektual anak dapat tercermin dalam poin-poin berikut:

1) Dapat merangsang perkembangan kognitif

Melalui permainan, sensori-motorik (penginderaan-pergerakan) anak bisa mengenali jenis warna. Permainan fisik/olahraga dalam pembelajaran bisa menemukan keterbatasan kemampuan anak. Permainan bisa menambahkan abstraksi (imajinasi dan fantasi).

2) Dapat menciptakan struktur kognitif

Dengan menggunakan permainan anak mendapatkan informasi, sehingga pengetahuannya serta pemahamannya akan semakin dalam. Jika informasi baru berbeda dari apa yang mereka ketahui saat ini, anak bisa membarui informasi yang lama buat mendapatkan pengetahuan yang baru. Oleh karena itu, melalui permainan struktur kognitif anak terus diperkaya, diperdalam serta diperbarui, agar menjadi lebih tepat.

3) Dapat membangun kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif meliputi kemampuan untuk mengenali, mengklasifikasikan, mengamati, membedakan, memprediksi,

memilih, membandingkan dan menarik kesimpulannya. Permainan dapat meningkatkan kepekaan anak terhadap urutan serta waktu.

4) Dapat menemukan cara untuk mengatasi masalah

Anak akan menemukan aneka macam persoalan dalam permainan sehingga melalui bermain mereka dapat menerima kesempatan untuk memberitahu mereka bahwa ada banyak kesempatan dalam memecahkan masalah. Melalui permainan juga dapat memungkinkan anak didik untuk bertahan sebelum menghadapi kesulitan, serta sebelum masalah yang dihadapi dapat terpecahkan. Dalam proses pemecahan masalah yang dihadapi dapat melibatkan imajinasi positif anak didik. Imajinasi positif tersebut dapat mengatasi rasa bosan anak. Solehuddin mengatakan bahwasannya “Pada saat anak dilibatkan dalam mengamati berbagai warna, permainan dapat mengembangkan kemampuan intelektual”.

Oleh karena itu, dengan menggunakan desain pembelajaran yang kreatif yang mana disesuaikan dengan karakteristik atau ciri anak akan memberikan berbagai pengalaman yang berharga bagi anak. Begitu pula di Taman Kanak-kanak (TK) dalam pembelajaran mengenal warna, anak diajak bermain tentang permainan warna. Anak-anak tidak sadar bahwa mereka sedang melakukan proses pembelajaran.

#### **4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam aktivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media, maka aktivitas belajar akan bermanfaat. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat memberikan efek yang pasti, misalnya pengembangan proses pembelajaran yang lebih bermanfaat, munculnya umpan balik selama

proses belajar mengajar dan pencapaian hasil yang baik. Menurut Arsyad (dalam Guslinda dan Kurnia 2018: 1) media berasal dari bahasa latin karena ini bentuk jamak dari “medium” yang artinya pengantar atau perantara. Secara umum ialah sesuatu yang bisa mengirimkan pesan dari pengirim pesan pada penerima pesan. Sedangkan Asnawir dan Usman (2002:11) menyatakan bahwa “media ialah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang bisa merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audien (peserta didik) sehingga mendorong terjadinya proses belajar”.

Miarso (dalam Guslinda dan Kurnia 2018: 2) menyatakan bahwa “media pembelajaran ialah sesuatu yang dipergunakan buat menyampaikan informasi, yang mana bisa menumbuhkan pikirannya, perasaannya, perhatiannya dan kemauan untuk belajar akhirnya bisa mendorong terjadinya proses pembelajaran”.

Hal senada juga diungkapkan oleh Ibrahim (dalam Kustiawan 2016: 6) “media pembelajaran ialah sesuatu yang dipergunakan buat membawa pesan (materi pembelajaran) yang bisa menarik perhatian, minat, pikiran, serta perasaan peserta didik dalam belajar agar mencapai tujuan pembelajaran”.

Satu hal yang tidak boleh dilupakan adalah jika tidak digunakan sesuai dengan isi dan pembelajaran yang ditetapkan, maka peran media tidak akan efektif. Secanggih apa pun media tersebut, sepanjang keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran, belum dapat dikatakan mendukung pembelajaran. Materi belajar mengajar dapat digolongkan sebagai sumber daya yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah suatu bentuk peralatan yang dipergunakan oleh pendidik menjadi perantara menyalurkan pesan atau materi

kepada peserta didik yang bisa menarik perhatian dan minatnya untuk mengikuti proses belajar mengajar supaya apa yang disampaikan dapat dengan mudah diserapnya sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Kustiawan (2016: 9) fungsi dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Fungsi Umum : Media pembawa pesan (Materi) berasal dari sumber pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik) untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.
- 2) Fungsi Khusus :
  - a) Dapat menarik perhatian peserta didik.
  - b) Dapat membuat pesan yang jelas.
  - c) Dapat mengatasi keterbatasan biaya, ruang dan waktu.
  - d) Dapat menjauhkan diri dari verbalisme serta salah tafsir.
  - e) Mengaktifkan serta mengefektif aktivitas belajar peserta didik.

Sedangkan Levie dan Lentz (dalam Guslinda dan Kurnia 2018:

9) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi *atensi* ialah untuk menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi materi pelajaran dibantu dengan cara menggunakan media gambar agar tidak mempersulit mereka untuk tidak melupakan isi pelajaran.
- 2) Fungsi *afektif* ialah saat belajar dengan gambar dan kata-kata, ada fungsi emosi serta sikap peserta didik.
- 3) Fungsi *kognitif* ialah gambar diterbitkan untuk mencapai maksud mengetahui serta mengingat informasi yang terkandung.
- 4) Fungsi *Kompensatoris* ialah untuk beradaptasi dengan peserta didik yang lemah serta sulit untuk mendapatkan dan memahami isi teks.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran ialah untuk memperjelas data yang disampaikan dari pendidik kepada peserta didik sehingga tidak terhalang oleh keterbatasan ruang serta waktu yang membuat peserta didik lebih tertarik buat mengikuti proses pembelajaran.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2001: 2) menyatakan manfaat media pembelajaran buat meningkatkan proses belajar bagi peserta didik yaitu :

- 1) Belajar akan menarik perhatian peserta didik dengan demikian merangsang motivasi belajarnya.
- 2) Materi pembelajaran akan jelas artinya peserta didik bisa mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran bisa lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi lisan guru melalui bahasa, sehingga peserta didik tak akan kebosanan serta guru tak kehabisan energi, bila guru mengajarkan setiap pelajaran.
- 4) Peserta didik melakukan lebih banyak aktivitas belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun juga melakukan kegiatan lainnya seperti observasi, melakukan, mendemonstrasikan.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Chamim dan Adhe 2020: 6-7) manfaat media pembelajaran yakni:

- 1) Materi pembelajarannya yang disiapkan bisa diseragamkan.
- 2) Proses pembelajarannya akan lebih menarik.
- 3) Pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.
- 4) Mengurangi waktu mengajar.
- 5) Bisa meningkatkan kualitas belajar yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran

- 6) Proses pembelajaran bisa terjadi kapanpun serta dimanapun.
- 7) Pola pikir peserta didik yang luar biasa terhadap pembelajaran dapat dikembangkan.
- 8) Peran guru mampu berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik, pembelajaran akan lebih jelas, bervariasi sebagai akibatnya anak tidak lagi cepat bosan mengikuti ilmu yang didapat dan tidak memakan waktu lama.

#### **d. Pengertian Media Lotto**

Menurut Eliyawati (dalam Kurnia 2019: 55) media pembelajaran bisa dibedakan menjadi tiga macam, yaitu : (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual. “Lotto” adalah media visual yang dapat membantu anak meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan bentuk. Mengingat perkembangan berada di masa berpikir konkret maka peran media pada pembelajaran sangatlah penting. Lotto adalah media yang bisa digunakan untuk membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih kemampuan berpikir mereka. Lotto dibuat dari segi warna, bentuk, dan gambar sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Game ini diciptakan untuk melatih kemampuan penalaran anak. Bila anak keliru atau salah dalam mengerjakannya, anak akan segera memperbaikinya.

Media lotto semacam ini bisa digunakan sebagai media bermain dengan variasi permainan sesuai keinginan anak baik itu berkelompok atau perorangan. Eliyawati (dalam Kurnia 2019: 55) mengatakan bahwa “lotto adalah salah satu media visual yang di desain atau dibuat dari triplek yang terdiri dari papan lotto dengan

ukuran 17,5 x 17,5 cm, 9 kartu lotto”. Papan lotto dibuat 9 bagian yang mana setiap bagian ini ditemplei dengan bentuk gambar dan warna yang berbeda yang bisa digunakan secara individu maupun kelompok oleh anak yang berusia 4 tahun ke atas untuk membantu mengembangkan daya konsentrasi dan daya pengamatan anak. Sesuai pendapat diatas lotto artinya media pembelajaran yang berisi gambar-gambar menarik yang digunakan oleh anak untuk membantu mengembangkan pemikirannya.

Berdasarkan pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa media lotto adalah media visual yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal warna dan bentuk yang dibuat dari triplek yang terdiri dari papan lotto berukuran 17,5 x 17,5 cm dan 9 kartu lotto yang setiap bagian ditempel dengan bentuk gambar serta warna yang berbeda.

#### **e. Kelebihan dan Kelemahan Media Lotto**

Menurut Sujiono (dalam Kurnia 2019: 55) adapun kelebihan dan kelemahan media lotto adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Media Lotto
  - a) Bisa merangsang perkembangan kognitif anak.
  - b) Bisa mengembangkan keterampilan anak dalam pemecahan masalah.
  - c) Bisa bekerjasama serta bersosialisasi dengan teman kelompoknya waktu bermain media lotto.
  - d) Bisa mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna serta yang terdapat di media lotto (melatih intelektual).
  - e) Bisa mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan, jari, dan mata.
  - f) Membiasakan diri anak bersosialisasi dengan teman-temannya sebab permainan ini mampu dimainkan secara individu maupun kelompok.



g) Ini menyenangkan untuk digunakan sebagai permainan saat ada kegiatan kelompok disekolah dan di rumah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas bisa disimpulkan bahwa kelebihan media lotto ialah bisa merangsang aspek perkembangan kognitif. Media lotto ini tidak hanya bisa mengembangkan aspek kognitif saja melainkan juga aspek lainnya seperti bahasa dan sosial emosional yang terlihat ketika anak-anak berkolaborasi dan bersosialisasi dengan teman, karena permainan ini dapat digunakan secara berkelompok. Aspek lain yang dapat dikembangkan yaitu motorik halus yang terlihat saat anak bermain dengan tangan dan jari.

## 2) Kelemahan Media Lotto

- a) Pembuatan media membutuhkan banyak waktu.
- b) Tidak dapat mencapai sasaran yang besar, anak hanya dibatasi pada kelompok dan individu.
- c) Perlu pengawasan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media lotto ialah pembuatan media membutuhkan banyak waktu, tidak bisa menjangkau sasaran yang banyak dan memerlukan pengawasan saat digunakan.

## f. Cara Penggunaan Media Lotto

Menurut Eliyawati (dalam Laris, dkk 2014: 5) cara menggunakan media lotto ialah sebagai berikut:

- 1) Perkenalkan media lotto yang telah disiapkan kepada anak.
- 2) Cara memainkan permainan berdasarkan konsep pembelajaran yang diterapkan pada papan lotto dengan cara mencampur aduk kartu lotto.

- 3) Mintalah anak-anak buat menyusun kartu lotto di papan lotto dan sesuaikan dengan gambar, bentuk, warna serta angka yang terdapat pada papan lotto.
- 4) Jelaskan secara singkat tentang cara bermain lotto. Contoh terdapat 1 pemain, si "A". Si "A" menerima giliran pertama, dia harus mengambil papan lotto serta melihat gambar yang terdapat pada papan lotto lalu dia mencari gambar yang sama pada kartu lotto setelah menemukan gambar yang sama Si "A" memasangkannya di papan lotto, sehingga papan lotto dipasangkan dengan kartu lotto menjadi tepat serta sempurna. contohnya papan lotto yang di ambil ialah berupa konsep bentuk, warna dan angka Si "A" bisa disesuaikan dengan materi pada waktu itu.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka bisa disimpulkan bahwa media lotto mempunyai langkah-langkah dan aturan yang harus diikuti oleh anak. Cara menggunakan media lotto telah diungkapkan pada uraian diatas guna supaya anak tidak salah dalam menggunakannya.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Sari De Arini (2017) dengan judul skripsi "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Warna Pada Kelompok A TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017". Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaannya dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan perkembangan kognitif melalui media lotto. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dian Sari De Arini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurtri Kencana Dewi (2014) dengan judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto Bentuk dan Warna”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaannya dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media lotto. Perbedaannya penulis meningkatkan kemampuan mengenal warna sedangkan peneliti meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Penelitian yang dilakukan oleh Nurtri Kencana Dewi menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

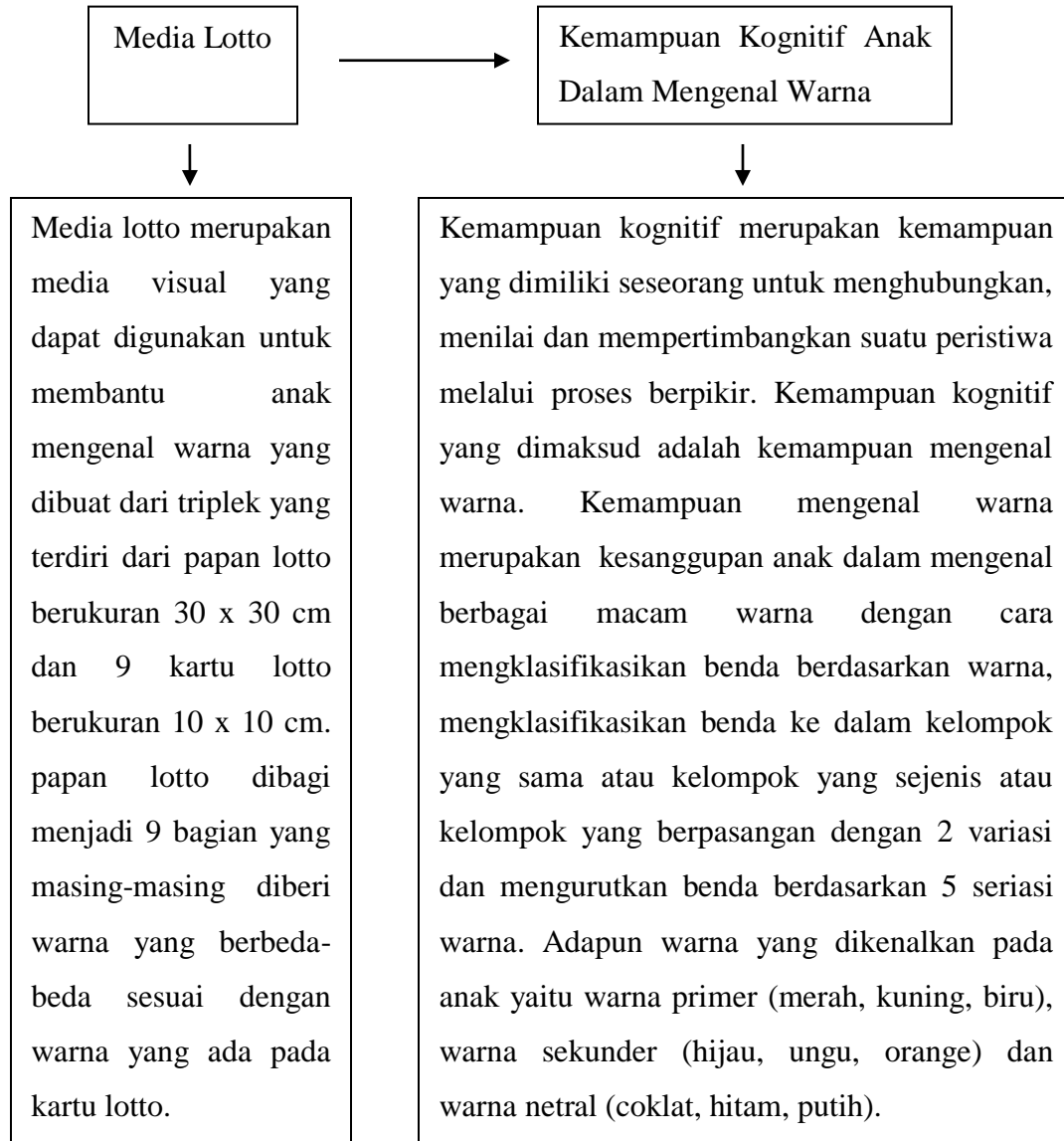
Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ismi Khoiriyati (2019) dengan judul skripsi “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Media Origami Pada Kelompok A Di Roudhotul Athfal Robi’ah Al-Adawiyah Kepuh Kiriman Waru Sidoarjo”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaannya dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal warna melalui media. Perbedaannya hanya pada media yang digunakan, penulis menggunakan media lotto sedangkan peneliti menggunakan media origami. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Khoiriyati menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Emayani, dkk (2016) dengan judul skripsi “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Lotto Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B1”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Emayani, dkk menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK),

sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nur Asiyah (2015) dengan judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Bermain Warna Pada Anak Kelompok B TK Khadijah 202 Karang Sari Sempu”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Persamaannya dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang meningkatkan kemampuan mengenal warna. Perbedaannya penulis menggunakan media lotto sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Asiyah menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

### C. Kerangka Berpikir



#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ = Media lotto tidak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar

$H_a$ = Media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2018: 72) menyatakan bahwa “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Siyoto dan Sodik (2015: 22) “metode eksperimen ialah metode penelitian yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan variabel lainnya (variabel X dan variabel Y).

Berdasarkan kutipan diatas bisa di pahami bahwa penelitian eksperimen ialah penelitian yang sengaja memberikan perlakuan terhadap salah satu variabel untuk melihat sejauh manakah pengaruh yang diberikan oleh variabel tersebut. Jadi eksperimen pada penelitian ini ialah untuk menentukan kemurnian pengaruh X (media lotto) terhadap Y (kemampuan kognitif Anak dalam mengenal warna).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk desain Pre-Experimental dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan atau *treatment*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

**Tabel III.1**  
**Rancangan Penelitian**

Group (kelompok)	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

- X : Tindakan atau Perlakuan  
 O<sub>2</sub> : *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Penjelasan diatas adalah penulis melakukan penelitian kepada satu kelompok subjek (O<sub>1</sub>), kemudian O<sub>1</sub> diberikan *pretest*, untuk mengukur kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum diberikan media lotto. Setelah itu diberikan *Treatment* (X) kepada kelompok subjek dengan menggunakan media lotto. Kemudian diberikan *Posttest* (O<sub>2</sub>) untuk mengukur kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna setelah subjek diberikan perlakuan atau *Treatment* (X). Selanjutnya penulis membandingkan O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> untuk mengetahui seberapa besar perbedaannya. Perbandingan ini dilaksanakan dengan menganalisa hasil *Pretest* dan *posttest*, berupa hasil dari lembar observasi/pengamatan yang telah dilakukan pada subjek penelitian. Perbandingan ini dilakukan untuk melihat apakah media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2020-September 2021.

## **C. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Sugiyono (2018: 80) mengatakan bahwa “populasi yaitu suatu wilayah generalisasi, meliputi: obyek/subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (dalam Siyoto dan Sodik 2015: 63-64) “populasi adalah keseluruhan objek



penelitian. Populasi dalam penelitian ini ialah anak usia dini yang ada di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

**Tabel III.2**  
**Data Seluruh Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari**  
**Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AAF	P
2.	AAI	L
3.	AKA	L
4.	AFY	L
5.	AY	L
6.	AZN	P
7.	FA	L
8.	FAR	L
9.	KA	L
10.	KJP	P
11.	MI	P
12.	NI	P
13.	NO	P
14.	RA	L
15.	TNF	P

*Sumber: Buku absen anak TK Aisyiyah Ranting Batur*

**Tabel III.3**  
**Jumlah Anak di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu**  
**Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar**

No	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki-laki	8 orang
2.	Perempuan	7 orang
Jumlah		15 orang

Sumber: Buku absen anak TK Aisyiyah Ranting Batur

## 2. Sampel

Sugiyono (2018: 81) mengatakan bahwa “sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi”. Untuk menentukan sampelnya di penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). Menurut Sugiyono (2018: 85) “*purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu”.

Dalam penelitian ini diambil perwakilan dari populasi sebagai objek penelitian, atau yang disebut dengan sampel, sampel tersebut dapat dipilih berdasarkan *purposive sampling* sesuai dengan kriteria yang akan digunakan. Oleh karena itu tentukan dulu kriteria-kriteria sampel yang diambil, yaitu anak yang berusia 4-5 tahun yang memiliki kemampuan kognitif dalam mengenal warna yang masih rendah yang berjumlah 6 orang. Peneliti mengambil sampel anak usia 4-5 tahun berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya bahwa anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna masih kurang berkembang.

**Tabel III.4**  
**Sampel Penelitian Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Ranting**  
**Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah**  
**Datar**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AAF	P
2.	AKA	L
3.	AZN	P
4.	FA	L
5.	FAR	L
6.	KA	L

*Sumber: Buku absen anak TK Aisyiyah Ranting Batur*

#### **D. Definisi Operasional**

##### **1. Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna**

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa melalui proses berpikir. Kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan mengenal warna. Kemampuan mengenal warna yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah kesanggupan anak dalam mengenal berbagai macam warna dengan cara mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna. Adapun warna yang dikenalkan pada anak yaitu warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih).

##### **2. Media Lotto**

Media lotto yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah media visual yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal

warna yang dibuat dari triplek yang terdiri dari papan lotto berukuran 30 x 30 cm dan 9 kartu lotto berukuran 10 x 10 cm. Papan lotto dibagi menjadi 9 bagian yang masing-masing diberi warna yang berbeda-beda sesuai dengan warna yang ada pada kartu lotto.

#### **E. Pengembangan Instrumen**

Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016: 88) mengatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah alat ukur yang dipakai dalam penelitian, yakni alat yang dipakai untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati”. Hal ini sependapat dengan Sugiyono (2018: 102) “instrumen penelitian ialah alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam serta sosial tertentu yang akan diamati, semua fenomena tersebut merupakan variabel penelitian. Dalam penyusunan instrumen menggunakan kisi-kisi instrumen dalam menetapkan indikator setiap variabel yang diteliti sehingga dibutuhkan pemahaman yang mendalam dan luas tentang variabel penelitian tersebut.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dengan menggunakan instrumen checklist dan teknik dokumentasi dengan kategori meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun, dalam penelitian ini menggunakan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian yaitu tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

- TM : Tidak Mampu
- KM : Kurang Mampu
- M : Mampu
- SM : Sangat Mampu

#### **Kisi-kisi Instrumen**

Berdasarkan masalah yang peneliti teliti maka kisi-kisi yang dibuat dan bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari

Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Kisi-kisi instrumen pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel III.5**  
**Kisi-kisi Instrumen**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Sumber Data</b>
Kemampuan Mengenal Warna	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna	1. Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna	Observasi	Anak
	Mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	1. Anak mampu mengelompokkan lotto merah dan biru 2. Anak mampu mengelompokkan lotto orange dan hijau	Observasi	Anak
	Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna	1. Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam 2. Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat	Observasi	Anak

Sumber: Permendikbud no. 137 dan 146 tahun 2014

**Tabel III.6**  
**Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna Usia**  
**4 -5 tahun**

Nama Anak :

Jenis Kelamin :

Tanggal Pengisian :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan, dengan kriteria :

TM : Tidak Mampu

KM : Kurang Mampu

M : Mampu

SM : Sangat Mampu

No	Butir Pengamatan	Penilaian			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1.	Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna				
2.	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru				
3.	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau				
4.	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam				
5.	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat				

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Creswell (dalam Sugiyono 2017: 214) menyatakan bahwa “observasi adalah proses dalam memperoleh data langsung dengan mengamati orang, atau proses kerja suatu produk di tempat pada saat melakukan penelitian.

Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono 2018: 145) “observasi ialah suatu proses yang kompleks atau suatu proses yang terdiri dari berbagai macam proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang paling penting merupakan proses-proses pengamatan serta ingatan. Apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, pendekatan kerja, gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar, maka menggunakan teknik pengumpulan data observasi.

Observasi penelitian yang dilaksanakan untuk mendapatkan data berkaitan dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, dalam penelitian ini peneliti ikut terlibat pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan. Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan penelitian tentang kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

### **2. Dokumentasi**

Riyanto dan Hatmawan (2000: 28) menyatakan bahwa “dokumentasi ialah data yang terkumpul atau yang dikumpulkan dari peristiwa masa lalu. Data dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, karya, hasil observasi atau wawancara dan sebagainya”. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah

dokumen yang berbentuk gambar berupa foto-foto kegiatan pada saat melakukan penelitian yang digunakan sebagai lampiran.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah penulis memperoleh data yang dibutuhkan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data. Teknik analisis data pada penelitian ini memakai metode eksperimen dengan bentuk rancangan *one group pretest-posttest design*, peneliti melakukan dua kali pengukuran yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dari data yang dikumpulkan dari nilai tes pertama (*pretest*) dan nilai tes kedua (*posttest*), tujuannya yaitu untuk membandingkan kedua nilai tadi dengan pengajuan pertanyaan apakah ada perbedaan diantara kedua nilai tersebut secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilaksanakan pada rata-rata kedua nilai dan untuk melakukannya menggunakan teknik uji-t (t-test). Setelah diperoleh persentase jawaban berdasarkan kategori kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun.

**Tabel III.7**  
**Rubrik Penilaian**

No.	Sub Indikator	Kemampuan	Skor	Rubrik Penilaian
1.	Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna	SM	4	Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna secara mandiri dengan benar
		M	3	Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna tanpa bantuan guru tetapi masih kurang tepat
		KM	2	Anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna dengan bantuan guru
		TM	1	Anak tidak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna



				dengan benar
2.	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru	SM	4	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru secara mandiri dengan benar
		M	3	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru tanpa bantuan guru tetapi masih kurang tepat
		KM	2	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru dengan bantuan guru
		TM	1	Anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru dengan benar
3.	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau	SM	4	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau secara mandiri dengan benar
		M	3	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau tanpa bantuan guru tetapi masih kurang tepat
		KM	2	Anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dengan bantuan guru
		TM	1	Anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau

				dengan benar
4.	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam	SM	4	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam secara mandiri dengan benar
		M	3	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam tanpa bantuan guru tetapi masih kurang tepat
		KM	2	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dengan bantuan guru
		TM	1	Anak tidak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dengan benar
5.	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat	SM	4	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat secara mandiri dengan benar
		M	3	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat tanpa bantuan guru tetapi masih kurang

				tepat
		KM	2	Anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dengan bantuan guru
		TM	1	Anak tidak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dengan benar

Menurut Sudijono (2005: 144) “mencari interval skor yakni jarak penyebaran antara skor terendah sampai skor tertinggi”. Rumusnya sebagai berikut:

$$R=H-L$$

Keterangan:

R : Rentang

H : Skor tertinggi

L : Skor terendah

Dalam penelitian yang di lakukan memiliki tentang skor 1-4 dengan kategori kemampuan mengenal warna dalam bentuk tidak mampu, kurang mampu, mampu, sangat mampu. Jumlah item kemampuan mengenal warna sebanyak 5 item yang mana interval kriterianya bisa di tentukan menggunakan cara berikut ini:

1. Skor maksimum  $4 \times 5 = 20$

Keterangan: skor maksimal nilai tertingginya yaitu 4, maka kalikan 4 dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 5 dan hasilnya 20.

2. Skor minimum  $1 \times 5 = 5$

Keterangan: skor terendahnya yaitu 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator yang berjumlah 5 dan hasilnya 5.

3. Rentang  $20 - 5 = 15$

Keterangan: perolehan rentang dari jumlah skor maksimum dikurangkan dengan skor minimum.

4. Banyak kriteria ialah 4 tingkatan, yaitu sangat mampu, mampu, kurang mampu, tidak mampu.

5. Lebar kelas interval  $15 : 4 = 3,75$

Keterangan: lebar kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria. Panjang intervalnya ialah 3,75 karena hasil baginya merupakan bilangan decimal maka dibulatkan menjadi 4.

Adapun klasifikasi skor kemampuan mengenal warna ialah sebagai berikut:

**Tabel III.8**  
**Klasifikasi Skor Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna**

No	Kelas Interval	Klasifikasi Penilaian
1.	17-20	Sangat Mampu
2.	13-16	Mampu
3.	9-12	Kurang Mampu
4.	5-8	Tidak Mampu

Memasukkan data pada rumus yang digunakan, yaitu dengan rumus uji "t". Menurut Sudijono (2005: 305-308) rumus uji-t seperti berikut:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan:

$t_o$  = Uji test

$M_D$  = Mean of Difference

$SE_{M_D}$  = Standard Error dari Mean Of Difference

Adapun langkah-langkah dalam rumus ini adalah sebagai berikut:

1. Cari rerata nilai tes awal  $O_1$  (*Pre-test*)
2. Cari rerata nilai tes akhir  $O_2$  (*Post-test*)
3. Cari D (Difference = Perbedaan) antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Bila *pretest* kita beri lambang X sedang *posttest* kita beri lambang Y, maka:  $D=X-Y$ .
4. Jumlahkan D (*Difference*), sehingga diperoleh  $\sum D$
5. Mencari *Mean* dari D (*Difference*), dengan rumus:  $M_D = \frac{\sum D}{N}$
6. Kuadratkan D (*Difference*) lalu jumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$
7. Cari Deviasi Standar dari *Difference* ( $SD_D$ ), dengan rumus:

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

8. Cari *Standard Error* dari *Mean of Difference*, yaitu  $SE_{M_D}$ , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

9. Selanjutnya cari  $t_o$  dengan menggunakan rumus:

$$t_o = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

10. Selanjutnya berikan interpretasi terhadap  $t_o$  dengan prosedur kerja yaitu sebagai berikut:
  - a. Merumuskan terlebih dahulu Hipotesis alternative ( $H_a$ ) dan Hipotesis Nihil ( $H_0$ ).
  - b. Menguji signifikansi  $t_o$
  - c. Mencari harga kritik "t" yang mana tercantum pada tabel nilai "t" dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun pada taraf signifikansi 1%
  - d. Melakukan perbandingan antara  $t_o$  dengan  $t_t$  dengan patokan sebagai berikut:

- 1) Jika  $t_0$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  maka Hipotesis Nihil ditolak; sebaliknya Hipotesis alternative ( $h_a$ ) diterima. Berarti antara X dan Y yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
- 2) Jika  $t_0$  lebih kecil dari pada  $t_t$  maka Hipotesis Nihil ( $h_0$ ) diterima atau disetujui; sebaliknya Hipotesis alternative ditolak. Berarti X dan Y tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk dapat mengetahui apakah ada atau tidak hubungan sebab akibatnya. Dengan cara membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat apakah media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

Pada bab ini peneliti akan memaparkan seluruh hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar mengenai meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto. Sampel yang peneliti ambil adalah anak yang berusia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan kabupaten Tanah Datar yang berjumlah 6 orang anak.

Data yang diuraikan pada penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen ialah data tentang hasil *pretest* pada kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum dilakukannya *treatment* (perlakuan) kepada kelompok eksperimen yang terdiri dari satu kali *pretest* kemudian dilanjutkan dengan 6 kali *treatment* dan di akhiri dengan *posttest*.

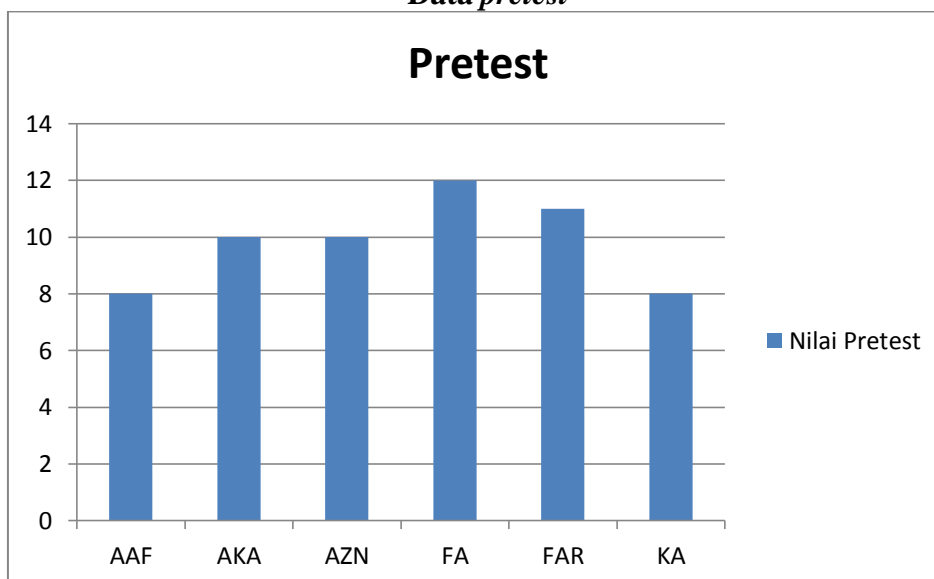
##### 1. Deskripsi Data *Pre-test*

Data ini diperoleh dari anak usia dini di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar dengan jumlah 6 orang anak setelah dilakukan *pretest* kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel IV.1**  
**Data Pretest**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	2	1	1	2	2	8	TM
2.	AKA	3	1	1	2	3	10	KM
3.	AZN	3	1	1	2	3	10	KM
4.	FA	4	1	1	3	3	12	KM
5.	FAR	4	1	1	2	3	11	KM
6.	KA	2	1	1	2	2	8	TM
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>59</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>9,83</b>	

**Grafik IV.1**  
**Data pretest**



Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh sub indikator *pertama* 2 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna, 2 orang anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna dan 2 orang anak kurang mampu mengelompokkan lotto berdasarkan



warna. Sub indikator *kedua* 6 dari 6 orang anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 6 dari 6 orang anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 1 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 5 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 4 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dan 2 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

**Tabel IV.2**  
**Klasifikasi Skor Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna**  
**di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan**  
**Pariangan Kabupaten Tanah Datar**

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1.	17-20	Sangat Mampu	0	0
2.	13-16	Mampu	0	0
3.	9-12	Kurang Mampu	4	66,66
4.	5-8	Tidak Mampu	2	33,33
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel yang dipaparkan diatas bisa dipahami bahwasannya pada data *pretest* tidak terdapat anak dalam kategori sangat mampu dan mampu dan 4 orang anak persentasenya 66,66% dalam kategori kurang mampu dan 2 orang anak dengan persentase 33,33% dalam kategori tidak mampu.

## 2. Pelaksanaan Perlakuan/*Treatment*

Setelah peneliti melihat hasil data *pretest* langkah selanjutnya ialah merencanakan *treatment* atau perlakuan yang akan diberikan. Bentuk

*treatment* yang diberikan berupa media lotto yang berguna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Pelaksanaan *Treatment* akan dilakukan sebanyak 6 kali perlakuan kepada anak.

Materi yang diberi disesuaikan dengan kebutuhan anak yang diperoleh dari hasil *pretest*. Dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa anak masih belum mampu mengenal warna dengan baik, seperti anak masih belum tepat ketika mengelompokkan lotto berdasarkan warna, anak belum mengetahui apa saja yang termasuk warna primer dan warna sekunder, dan anak juga belum tepat ketika mengurutkan lotto berdasarkan 5 seri warna yaitu ketidaksesuaian antara warna yang diperintahkan dengan warna yang diurutkannya. Adapun jadwal pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

**Tabel IV.3**  
**Jadwal Kegiatan *Treatment***

No	Waktu	<i>Treatment</i>	Kegiatan
1.	29 Juli 2021	<i>Treatment 1</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.
2.	30 Juli 2021	<i>Treatment 2</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.
3.	05 Agustus 2021	<i>Treatment 3</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.
4.	06 Agustus 2021	<i>Treatment 4</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.
5.	12 Agustus 2021	<i>Treatment 5</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.
6.	13 Agustus 2021	<i>Treatment 6</i>	Mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

**a. Treatment 1**

**1) Perencanaan**

Sebagai seorang peneliti sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, tentunya sangat penting merencanakan apa yang akan dilakukan, sehingga pelaksanaan *treatment* bisa berjalan dengan mudah serta mencapai hasil yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti melakukan kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Selanjutnya untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan peneliti juga menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). *Treatment* pertama dilakukan pada tanggal 29 Juli 2021 di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

**2) Pelaksanaan**

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *Treatment*, lalu peneliti melaksanakan *Treatment 1* pada tanggal 29 Juli 2021 yang bertempat di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Dalam membuka kegiatan terlebih dahulu guru mendampingi anak membaca iqra, menanyakan kabar anak, berdoa, membaca surat An-Nas dan bernyanyi bersama. Selanjutnya guru mengenalkan tema serta sub tema yang dipelajari oleh anak. Setelah menjelaskan tema dan sub tema dilanjutkan pada kegiatan inti. Pada kegiatan ini peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada *treatment 1* yakni mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

Pada proses kegiatan, peneliti memperlihatkan media lotto dengan 9 kartu lotto warna yang sudah peneliti siapkan. Sebelum memulai kegiatan peneliti menjelaskan dan mengajarkan tentang apa yang akan dilakukan anak, bagaimana melakukannya dan apa tujuan dari kegiatan ini. Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan kepada anak warna-warna yang ada pada media lotto yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih) dengan cara menyebutkannya terlebih dahulu kemudian diikuti oleh anak. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk duduk membentuk lingkaran sambil mendengarkan penjelasan mengenai aturan dan cara bermain serta memberikan contoh bermainnya. Pertama kartu lotto dilepaskan dari papan lotto dan kartu lotto di campur adukkan, lalu anak diminta untuk mengambil kartu lotto dan memasang kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan warna yang terdapat pada kartu lotto yang diambilnya. Kemudian anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu.

Selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu warna primer (merah, biru kuning) terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu merah dan biru dan 2 seriasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai

masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau, hitam serta mengurutkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.1 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* pertama untuk sub indikator *pertama* 2 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna, 3 orang anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna dan 1 orang anak kurang mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 6 dari 6 orang anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 6 dari 6 orang anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator ke *empat* 1 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 5 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi

warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 4 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriiasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dan 2 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriiasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran yang dilakukan pada *treatment* yang pertama diketahui bahwasannya kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna masih rendah yang mana terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal warna. Berdasarkan hasil evaluasi dari *treatment* pertama ini dibutuhkan *treatment* selanjutnya supaya kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna bisa berkembang secara optimal.

**Tabel IV.4**  
**Data Treatment 1**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	3	1	1	2	2	9	KM
2.	AKA	3	1	1	2	3	10	KM
3.	AZN	3	1	1	2	3	10	KM
4.	FA	4	1	1	3	3	12	KM
5.	FAR	4	1	1	2	3	11	KM
6.	KA	2	1	1	2	2	8	TM
<b>Total</b>		<b>19</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>60</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>10</b>	

#### **b. Treatment 2**

##### **1) Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini sebelum peneliti melaksanakan penelitian di lapangan peneliti terlebih dahulu merencanakan apa

yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* bisa berjalan lancar serta mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2021 di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Sebelumnya peneliti sudah menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan seperti Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) dan media lotto. Pada *treatment* kedua anak melakukan kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

## 2) Pelaksanaan

Sebelum memulai pelaksanaan *treatment* pada saat membuka kegiatan terlebih dahulu guru mengajak anak membaca iqra, menanyakan kabar anak, berdoa, melafazkan surah An-Nas dan bernyanyi. Kemudian guru mulai memperkenalkan dan menjelaskan tema dan sub tema yang akan dipelajari. Setelah guru bercakap-cakap tentang tema dan sub tema yang dipelajari maka dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran.

Pada *treatment* kedua ini, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media lotto dan 9 kartu lotto warna kepada anak. Kemudian peneliti menjelaskan aturan main dan mencontohkan cara menggunakan media lotto sambil mengenalkan warna satu persatu kepada anak, warna yang dikenalkan yaitu yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih). Dalam kegiatan menggunakan media lotto ini anak melakukannya secara bergantian. Pertama kartu lotto dilepaskan dari papan lotto dan kartu lotto diacak atau dicampur adukkan, lalu anak diminta mengambil kartu lotto dan memasang kartu lotto pada papan

lotto sesuai dengan warna yang diambilnya. Kemudian peneliti meminta anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu. Kegiatan selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu warna sekunder (hijau, ungu, orange) terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu merah dan biru dan 2 seriasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau, hitam serta mengurutkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.2 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**



### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* kedua untuk sub indikator *pertama* 2 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna dan 4 orang anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 6 dari 6 orang anak kurang mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 4 dari 6 orang anak kurang mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dan 2 orang anak tidak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 1 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 5 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 4 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dan 2 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran dari *treatment* kedua diketahui bahwasannya sudah terdapat sub indikator yang dapat dipahami oleh anak yakni mengelompokkan lotto berdasarkan warna dan masih ada indikator yang belum tercapai oleh anak maka yang dibutuhkan adalah *treatment* selanjutnya.

**Tabel IV.5**  
**Data Treatment 2**

NO	Kode	Butir Item					Skor	Kategori
	Anak	1	2	3	4	5		
1.	AAF	3	2	1	2	2	10	KM
2.	AKA	3	2	2	2	3	12	KM
3.	AZN	3	2	2	2	3	12	KM
4.	FA	4	2	2	3	3	14	M
5.	FAR	4	2	2	2	3	13	M
6.	KA	3	2	1	2	2	10	KM
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>71</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>11,83</b>	

**c. Treatment 3**

**1) Perencanaan**

Perencanaan *treatment* ketiga dilakukan pada tanggal 05 Agustus 2021 di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Pada *treatment* ketiga peneliti menggunakan media lotto untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti juga menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berguna untuk menunjang kegiatan. Pada *treatment* ketiga anak melakukan kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

**2) Pelaksanaan**

Sebelum memulai pelaksanaan *treatment* pada kegiatan pembukaan guru terlebih dahulu mengajak anak-anak membaca iqra, membaca doa serta ayat pendek dan beryanyian. Setelah itu

guru memperkenalkan tema serta sub tema yang akan dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran. Hal yang pertama peneliti lakukan yaitu peneliti menjelaskan aturan main sambil mempraktekkan kegiatan yang akan dilakukan anak dengan cara mencontohkannya. Kegiatan inti yang peneliti lakukan pada treatment ketiga ini diantaranya mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna. Dalam aturan mainnya anak melakukannya secara bergantian.

Setelah anak mendengarkan penjelasannya maka anak diajak untuk mengikuti kegiatan tersebut. Pertama kartu lotto dilepaskan dari papan lotto lalu kartu lotto diacak, lalu anak diminta mengambil kartu lotto dan memasang kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan warna yang diambilnya. Kemudian peneliti meminta anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu. Kegiatan selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu warna netral (hitam, putih, coklat) terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu merah dan biru dan 2 seriasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau

hitam serta mengurutkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.3 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* ketiga untuk sub indikator *pertama* 3 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna dan 3 orang anak mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 5 dari 6 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru dan 1 orang anak kurang mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 1 dari 6 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dan 5 orang anak kurang mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 4 dari 6 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 2 orang anak kurang mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 1 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat

dan 5 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran dari *treatment* ketiga ini terlihat bahwa sudah terdapat beberapa sub indikator yang sudah dapat dipahami oleh anak namun masih ada beberapa indikator yang belum tercapai maka dari itu dibutuhkan *treatment* selanjutnya.

**Tabel IV.6**  
**Data Treatment 3**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	3	2	2	2	3	12	KM
2.	AKA	4	3	2	3	3	15	M
3.	AZN	3	3	2	3	3	14	M
4.	FA	4	3	3	3	4	17	SM
5.	FAR	4	3	2	3	3	15	M
6.	KA	3	3	2	2	3	13	M
<b>Total</b>		<b>21</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>86</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>14,33</b>	

#### **d. Treatment 4**

##### **1) Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti akan melaksanakan *treatment* keempat pada tanggal 06 Agustus 2021. Sebelum kegiatan pelaksanaan dimulai peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) dan media lotto. Kegiatan pada *treatment* ini diantaranya mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

## 2) Pelaksanaan

*Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 06 Agustus 2021. Setelah anak memasuki ruang belajar, guru mulai mengajarkan anak membaca Iqra, berdoa, baca ayat pendek dan bernyanyi. Kemudian peneliti melanjutkan kegiatan inti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal yang pertama peneliti lakukan yaitu memperlihatkan media lotto yang sudah peneliti siapkan kepada anak dan peneliti juga menjelaskan aturan dan cara dalam melakukan kegiatan menggunakan media lotto. Peneliti juga mengenalkan terlebih dahulu warna-warna yang ada pada papan lotto pada anak, warna yang dikenalkan yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih).

Setelah anak mendengarkan penjelasannya maka anak diajak untuk mengikuti kegiatan tersebut secara bergantian. Pertama kartu lotto dilepaskan dari papan lotto lalu kartu lotto diacak atau dicampur adukkan, lalu anak diminta mengambil kartu lotto dan memasang kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan warna yang terdapat pada kartu lotto yang diambilnya. Kemudian peneliti meminta anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu. Kegiatan selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu salah satu warna primer (merah), sekunder (orange) dan netral (coklat), terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu merah dan biru dan 2 seriasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian

peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau, hitam serta mengurutkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.4 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* keempat untuk sub indikator *pertama* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 1 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru dan 5 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 5 dari 6 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dan 1 orang anak kurang mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 1 dari 6 orang anak sangat

mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 5 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 3 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dan 3 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran *treatment* keempat ini dapat dilihat bahwa sudah terlihatnya peningkatan dalam kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna, dimana sudah terdapat beberapa indikator yang sudah dapat dipahami dan dilakukan anak. Namun masih banyak bantuan untuk itu masih diperlukan *treatment* selanjutnya.

**Tabel IV.7**  
**Data Treatment 4**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	4	3	3	3	3	16	M
2.	AKA	4	3	3	3	4	17	SM
3.	AZN	4	3	3	3	3	16	M
4.	FA	4	4	3	3	4	18	SM
5.	FAR	4	3	3	4	4	18	SM
6.	KA	4	3	2	3	3	15	M
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>19</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>16,66</b>	



#### ***e. Treatment 5***

##### **1) Perencanaan**

*Treatment* kelima dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2021. Sebelum melaksanakan *treatment* peneliti terlebih dahulu menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan yang akan dilaksanakan diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan peneliti juga menyiapkan media lotto untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Kegiatan pada *treatment* kelima diantaranya mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

##### **2) Pelaksanaan**

Setelah peneliti melakukan perencanaan *treatment* kelima lalu peneliti melaksanakan kegiatan pada tanggal 12 Agustus 2021. Pada kegiatan pembuka guru terlebih dahulu mendampingi anak membaca Iqra, baca doa beserta ayat pendek dan menyanyi. Kemudian menjelaskan tema serta sub tema yang dipelajari. Setelah bercakap-cakap tentang tema dan sub tema dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran. Pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada *treatment* ini. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan dan cara pelaksanaan dalam kegiatan menggunakan media lotto sambil mencontohkannya. Dimana dalam kegiatan ini anak melakukannya secara bergantian. Setelah peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan anak siap untuk melakukan kegiatan tersebut maka dalam mengawali kegiatan peneliti mengenalkan warna-warna yang ada pada papan lotto kepada anak, warna yang dikenalkan yaitu yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih).

Selanjutnya, kartu lotto dilepaskan dari papan lotto lalu kartu lotto diacak atau dicampur adukkan, kemudian anak diminta untuk mengambil kartu lotto dan memasang kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan warna yang terdapat pada kartu lotto yang diambilnya. Kemudian peneliti meminta anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu. Kegiatan selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu salah satu warna primer (biru), sekunder (hijau) dan netral (hitam), terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu merah dan biru dan 2 seriasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau, hitam serta mengurutkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.5 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* kelima untuk sub indikator *pertama* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 4 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru dan 2 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 2 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dan 4 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 4 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 2 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 5 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat dan 1 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran *treatment* kelima ini terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna sudah bisa dikatakan meningkat karena sub indikator sudah tercapai oleh anak, namun untuk mencapai hasil yang lebih maksimal maka diperlukan *treatment* selanjutnya.

**Tabel IV.8**  
**Data Treatment 5**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	4	3	3	3	4	17	SM
2.	AKA	4	4	3	4	4	19	SM
3.	AZN	4	4	3	4	4	19	SM
4.	FA	4	4	4	4	4	20	SM
5.	FAR	4	4	4	4	4	20	SM
6.	KA	4	3	3	3	3	16	M
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>22</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>111</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>18,50</b>	

#### *f. Treatment 6*

##### 1) Perencanaan

*Treatment* keenam dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2021. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna yakni media lotto kemudian peneliti juga menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kegiatan pada *treatment* keenam diantaranya mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

## 2) Pelaksanaan

*Treatment* keenam peneliti lakukan pada tanggal 13 Agustus 2021. Sebelum memulai pembelajaran guru mengajak anak membaca Iqra, doa, surah pendek dan bernyanyi. Kemudian guru menjelaskan tema dan sub tema yang dipelajari. Setelah bercakap-cakap tentang tema dan sub tema dilanjutkan dengan kegiatan inti pembelajaran. Ha pertama yang peneliti lakukan yaitu menjelaskan aturan dan cara melakukan kegiatan inti kepada anak sambil mencontohkannya. Adapun kegiatan inti yang peneliti lakukan pada treatment ini diantaranya mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna.

Peneliti sebelumnya bercakap-cakap dengan anak tentang warna-warna apa saja yang ada pada media lotto, warna yang dikenalkan pada anak yaitu yaitu warna primer (merah, biru, kuning), warna sekunder (hijau, ungu, orange) dan warna netral (coklat, hitam, putih). Setelah anak mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan anak bisa mengikuti kegiatan tersebut. Pertama kartu lotto dilepaskan dari papan lotto lalu kartu lotto diacak atau dicampur adukkan, kemudian anak diminta untuk mengambil kartu lotto dan memasangkan kartu lotto pada papan lotto disesuaikan dengan warna yang terdapat pada kartu lotto yang diambilnya. selanjutnya peneliti meminta anak menyebutkan warna yang terdapat pada media lotto tersebut satu persatu. Kegiatan selanjutnya anak diminta untuk mengelompokkan lotto berdasarkan warna, warnanya yaitu warna primer (merah, biru, kuning) dan warna sekunder (hijau, ungu, orange), terlebih dahulu peneliti mencontohkan kemudian barulah anak yang melakukannya, setelah itu peneliti meminta anak untuk mengelompokkan 2 seriasi warna lotto dari warna primer yaitu

merah dan biru dan 2 seriiasi warna lotto dari warna sekunder yaitu orange dan hijau. Peneliti terlebih dahulu memberitahu anak warna apa saja yang termasuk warna primer dan sekunder, kemudian peneliti melepaskan kartu lotto dari papan lotto dan kartu lotto di acak diatas lantai. Lalu anak diminta untuk mengelompokkan 2 seriiasi warna lotto. Setelah kegiatan mengelompokkan selesai masuklah pada kegiatan mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriiasi warna. Anak diminta untuk mengurutkan kartu lotto yang sudah diacak sesuai dengan warna yang disebutkan peneliti yakni warna merah, biru, orange, hijau, hitam serta mengurutkan 5 seriiasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.



**Gambar IV.6 Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan media lotto berdasarkan warna**

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada *treatment* keenam untuk sub indikator *pertama* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 5 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriiasi warna lotto merah dan biru dan 1 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriiasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 2 dari 6 orang anak sangat mampu

mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau dan 4 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 4 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam dan 2 orang anak mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan gambaran *treatment* keenam yang sudah dilakukan terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna sudah meningkat. Terlihat semua indikator sudah tercapai oleh anak.

**Tabel IV.9**  
**Data Treatment 6**

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	4	4	3	3	4	18	SM
2.	AKA	4	4	3	4	4	19	SM
3.	AZN	4	4	3	4	4	19	SM
4.	FA	4	4	4	4	4	20	SM
5.	FAR	4	4	4	4	4	20	SM
6.	KA	4	3	3	3	4	17	SM
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>113</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>18,83</b>	

### 3. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

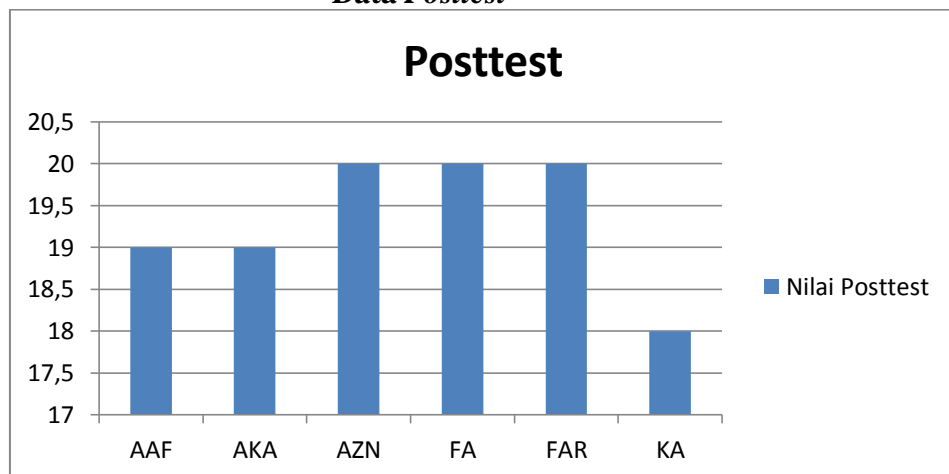
Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, kemudian anak dievaluasi untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam

mengenal warna setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media lotto. Dan data ini dijadikan sebagai pembandingan setelah diberikan media lotto. Membandingkan nilai rata-rata kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum dan sesudah diberikan media lotto dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji beda (t-test) dilakukan bertujuan untuk melihat signifikan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Berikut data hasil *posttest*:

**Tabel IV.10**  
**Data *Posttest***

NO	Kode Anak	Butir Item					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	AAF	4	4	3	4	4	19	SM
2.	AKA	4	4	3	4	4	19	SM
3.	AZN	4	4	4	4	4	20	SM
4.	FA	4	4	4	4	4	20	SM
5.	FAR	4	4	4	4	4	20	SM
6.	KA	4	3	3	4	4	18	SM
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>23</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>116</b>	
<b>Rata-Rata</b>							<b>19,33</b>	

**Grafik IV.2**  
**Data *Posttest***





Berdasarkan tabel diatas diperoleh untuk sub indikator *pertama* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan lotto berdasarkan warna. Sub indikator *kedua* 5 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. 1 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto merah dan biru. Sub indikator *ketiga* 3 dari 6 orang anak sangat mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. 3 orang anak mampu mengelompokkan 2 seriasi warna lotto orange dan hijau. Sub indikator *keempat* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna merah, biru, orange, hijau, hitam. Sub indikator *kelima* 6 dari 6 orang anak sangat mampu mengurutkan lotto berdasarkan 5 seriasi warna kuning, orange, ungu, putih, coklat.

Berdasarkan hasil dari data *posttest* diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

**Tabel IV.11**  
**Perolehan Data Hasil Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di**  
**TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan**  
**Kabupaten Tanah Datar Data *Posttest***

No	Kategori	Interval	<i>Posttest</i>	
			F	%
1.	Sangat Mampu	17-20	6	100
2.	Mampu	13-16	0	0
3.	Kurang Mampu	9-12	0	0
4.	Tidak Mampu	5-8	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dipahami bahwa pada data *posttest* 6 orang anak dengan persentase 100% dalam kategori sangat mampu.

#### 4. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* Kemampuan Kognitif anak dalam Mengenal Warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar

Setelah hasil dari *Treatment* yang dilakukan sebanyak 6 kali, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data hasil *treatment* dengan melakukan uji statistik (t-test) untuk melihat efektif atau tidak efektif sebuah media yang digunakan pada penelitian ini.

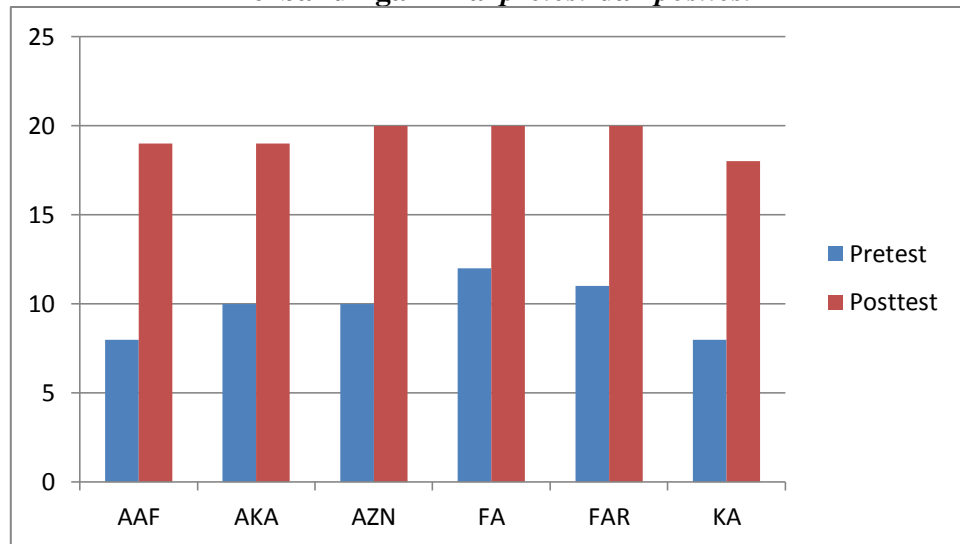
Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh setelah diberikan *treatment*, uji-t dilakukan untuk melihat pengaruh media lotto untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. *Posttest* yang dilakukan kepada anak bertujuan untuk melihat hasil akhir dari sebuah *treatment* yang telah dilaksanakan. Berikut adalah perbandingan nilai hasil *pretest* dan *posttest*:

**Tabel IV.12**  
Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1.	AAF	8	TM	19	SM	NAIK 11
2.	AKA	10	KM	19	SM	NAIK 9
3.	AZN	10	KM	20	SM	NAIK 10
4.	FA	12	KM	20	SM	NAIK 8
5.	FAR	11	KM	20	SM	NAIK 9
6.	KA	8	TM	18	SM	NAIK 10
Jumlah		<b>59</b>		<b>116</b>		
Rata-rata		<b>9,83</b>		<b>19,33</b>		

Berdasarkan tabel diatas maka skor *posttest* yang sudah diperoleh mengalami kenaikan yang signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dalam hal ini terdapatnya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

**Grafik IV.3**  
**Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest***



Berdasarkan tabel dan grafik yang telah dipaparkan diatas maka diperoleh skor tertinggi adalah 20 dan skor terendah adalah 18. Adapun kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna dalam kategori tidak mampu sudah tidak ada, dan ada 6 orang anak dengan persentase 100% dengan kategori sangat mampu. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar dapat dikatakan meningkat.

## **B. Pengujian Persyaratan Analisis Data**

### **1. Data Berdistribusi Normal**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini bisa dilihat pada tabel uji normalitas dibawah ini:

**Tabel IV.13**  
**Uji Normalitas**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>			
		Pretest	Posttest
N		6	6
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	9.83	19.33
	Std. Deviation	1.602	.816
Most Extreme Differences	Absolute	.208	.293
	Positive	.207	.207
	Negative	-.208	-.293
Test Statistic		.208	.293
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.117 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas merupakan syarat yang diperlukan untuk uji-t, dari uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal.

## 2. Data Berdistribusi Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari suatu populasi dengan variasi yang sama. Jika nilai sig > 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika sig < 0,05, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Berikut adalah hasil homogenitas menggunakan aplikasi SPSS pada tabel berikut ini:

**Tabel IV.14**  
**Uji Homogenitas**

ANOVA					
Pretest					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8.833	2	4.417	3.313	.174
Within Groups	4.000	3	1.333		
Total	12.833	5			

Berdasarkan *output of homogenitas of variances*, jika signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  di tolak, dan jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Karena nilai sig. (signifikan) 0,174 dan lebih besar dari 0,05 ( $0,174 > 0,05$ ) maka hipotesis diterima dan dengan begitu variasi sampel sama (homogen).

### C. Pengujian Hipotesis

Setelah sampel berdistribusi normal serta memiliki variasi yang homogen maka pengujian hipotesis akan dilanjutkan, yang bisa dilakukan melalui analisis statistik (uji-t) uji beda. Hal ini dilakukan untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto. Untuk menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu buat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai “t” sebagai berikut:

**Tabel IV.15**  
**Perhitungan Untuk Memperoleh “t” Dalam Rangka Menguji Kebenaran**  
**Hipotesis Alternatif**

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D <sup>2</sup>
		Skor	Skor		
1.	AAF	8	19	11	121
2.	AKA	10	19	9	81
3.	AZN	10	20	10	100
4.	FA	12	20	8	64
5.	FAR	11	20	9	81
6.	KA	8	18	10	100
Total		59	116	57	547

- a. Mencari *Mean* dari *difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ Sehingga diperoleh } M_D = \frac{57}{6} = 9,5$$

- b. Mencari deviasi standar dari *difference* ( $SD_D$ )

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{547}{6} - \frac{(57)^2}{(6)}}$$

$$(SD_D) = \sqrt{91,16 - (9,5)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{91,16 - 90,25}$$

$$(SD_D) = \sqrt{0,91}$$

$$(SD_D) = 0,95$$

- c. Mencari Standar Error dari Mean Of Difference ( $SD_{MD}$ )

$$(SD_{MD}) = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{0,95}{\sqrt{6-1}} = \frac{0,95}{\sqrt{5}} = \frac{0,95}{2,24} = 0,43$$

d. Mencari  $t_0$

$$(t_0) = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{9,5}{0,43} = 22,09$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap  $t_0$  dengan terlebih dahulu memperhitungkan  $df$  dan  $db$  nya,  $df = N-1 = 6-1 = 5$ . Membandingkan besarnya “ $t$ ” yang diperoleh dengan perhitungan  $t_0 = 22,09$  dan besar “ $t$ ” yang tercantum pada tabel nilai  $t$  pada taraf signifikan yaitu  $t_t 5\% = 2,57$ , maka diketahui bahwa  $t_0$  adalah lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $22,09 > 2,57$  karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis nihil ( $h_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative ( $h_a$ ) diterima hal ini berarti bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

#### D. Pembahasan

Berdasarkan data diatas terkait dengan penggunaan media lotto untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar mengalami peningkatan yang signifikan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar setelah diberikan media lotto. Dapat dilihat dari hasil pengolahan data diatas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata data *pretest* (9,83), pada *treatment* pertama (10), *treatment* kedua (11,83), *treatment* ketiga (14,33), *treatment* keempat (16,66), *treatment* kelima (18,50), *treatment* keenam (18,83), dan rata-rata data *posstest* (19,33).

Setelah dilakukan analisis statistik uji beda (uji-t) didapatkan hasil bahwa  $df$  dan  $db$  nya,  $df = N-1 = 6-1 = 5$  pada taraf signifikansi 5%  $t_t$  diperoleh sebesar 2,57. Lalu bandingkan hasil dari  $t_0$  (“ $t$ ” hitung) dengan  $t_t$

(“t” tabel) maka dapat diketahui bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$ , yaitu  $22,09 > 2,57$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar. Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

Menurut Eliyawati (dalam Kurnia 2019: 55) “media lotto adalah media visual yang dapat membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna dan bentuk”. Hal ini senada dengan pendapat Laris, dkk (2014: 3) menyatakan bahwa media lotto berbentuk papan dan kartu pasangannya yang berisikan gambar, warna dan bentuk. Media lotto ini sangat bermanfaat bagi anak karena bisa menarik perhatiannya, selain itu media ini bentuknya menarik sehingga anak dapat belajar mengenal gambar, warna, angka dan bentuk. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media lotto untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

Menurut Sujiono (dalam Kurnia 2019: 55) adapun kelebihan media lotto yaitu: (1) Bisa merangsang perkembangan kognitif anak (2) Bisa mengembangkan keterampilan anak dalam pemecahan masalah (3) Bisa bekerjasama serta bersosialisasi dengan teman kelompoknya saat bermain media lotto (4) Bisa mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna serta yang terdapat pada media lotto (melatih intelektual) (5) Bisa mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan, jari dan mata (6) Membiasakan diri anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dimainkan secara individu maupun kelompok (7) Ini menyenangkan untuk digunakan sebagai permainan saat ada kegiatan kelompok disekolah.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Sari De Arini (2017) yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak



Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Warna Pada Kelompok A TK Islam Al-Muttaqim Kota Jambi”. Dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada siklus I dengan persentase 64,24% dalam kriteria mulai berkembang dan pada siklus II dengan persentase 92% dalam kriteria berkembang sangat baik. Dengan hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan kognitif anak setelah menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto warna.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, terlihat bahwa media lotto merupakan media atau alat permainan edukatif (APE) yang sangat berguna untuk menunjang pengetahuan anak dalam mengenal warna dan juga dalam menggunakan media lotto anak dapat belajar sambil bermain. Disamping itu menggunakan media lotto juga melibatkan keaktifan anak dalam kegiatan. Kegiatan mengenal warna melalui media lotto di anggap tepat dan baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Dalam melaksanakan kegiatan mengenal warna dengan menggunakan media lotto anak bersemangat, senang, sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar, dapat disimpulkan bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  yaitu  $22,09 > 2,57$ . Karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima ini berarti bahwa media lotto dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar.

#### **B. Implikasi**

Penelitian ini berimplikasi terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar dapat dimanfaatkan dan diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di TK Aisyiyah Ranting Batur Nagari Sungai Jambu Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui media lotto sebagai berikut :

1. Bagi lembaga PAUD, dalam proses pembelajaran di TK seharusnya menyediakan media pembelajaran yang menarik agar tidak terdapat kekurangan pada saat proses belajar mengajar.
2. Bagi guru, hendaknya guru dapat menggunakan media lotto sebagai salah satu hal yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna, dan guru harus lebih kreatif dalam merancang pembelajaran agar pembelajaran menarik dan anak tidak cepat bosan.

3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan dan bacaan dalam mengembangkan penelitian yang sama serta untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak, dan bagi peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan media lotto terutama dalam permasalahan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A. dan J. M. Monepa. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan)*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Agustina, M. N. P., K. Pudjawan, dan L.A. Tirtayani. 2016. Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Kelompok A Di PAUD Pradnya Paramita. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 1-12.
- Arini, D. S. D. 2017. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Warna Pada Kelompok A TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Asnawir dan B. Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asiyah, N. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Bermain Warna Pada Anak Kelompok B TK Khadijah 202 Karang Sari Sempu. *Jurnal Ar-Risalah* XIII (1): 94-107.
- Chamim, M. N dan K. R. Adhe. Pengembangan Media Rubik's Cube Color Fuld Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (1): 1-17.
- Emayani, N. W., I. M. Suara, dan K. Ardana. 2016. Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Lotto Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B1. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 1-11.
- Dewi, N. K. 2014. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto Bentuk dan Warna. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Guslinda dan R. Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Khoiriyati, I. 2019. Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Media Origami Pada Kelompok A Di Roudhotul Athfal Robi'ah Al- Adawiyah Kepuh Kiriman Waru Sidoarjo. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Kurnia, R. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, A. W. dan Z. Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Kustiawan, U. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Laris, N. P., I.W. Suwatra, dan L.A. Tirtayani. 2014. Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di PAUD Santi Kumara. *E-Journal PG-PAUD 2* (1): 1-11.
- Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Misrukiah. 2019. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Warna Dengan Media Plastisin Di Kelompok A TK Tunas Budi Kecamatan Batang Alai Selatan. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan 5* (1): 11-14.
- Muliani, N. M., I. K. Gading, dan L. P. P. Mahadewi. 2017. Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini 5* (3): 263-272.
- Mulyani, N. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1* (1): 1-11.
- Mundir. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

- Rendy, D. B. dan F. Nazarullail. 2020. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Indikator Alami Asam Basa Pada Anak PAUD*. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan 11 (2): 213-219.
- Riyanto, S. dan A. A. Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Siyoto, S dan A. Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan A. Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, D. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syifauzakia., B. Ariyanto dan Y. Alisna. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara