

**EFEKTIFITAS PERMAINAN *RAINBOW LAUNCHER*  
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
WARNA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AISYIYAH  
BUSTANUL ATHFAL 40 BRENGKOK LAMONGAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:**

**Lilis Badriyah**

**NIM. D79218034**

**PROGRAM STUDI PIAUD**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilis Badriyah  
NIM : D79218034  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan bebas dari unsur-unsur plagiarism. Jika di kemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Surabaya, 28 Juli 2022

Saya yang menyatakan,



Lilis Badriyah

NIM. D79218034

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh,

Nama : Lilis Badriyah

NIM : D79218034

Judul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN RAINBOW LAUNCHER  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL  
WARNA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD  
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 40 BRENGKOK  
LAMONGAN**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan.

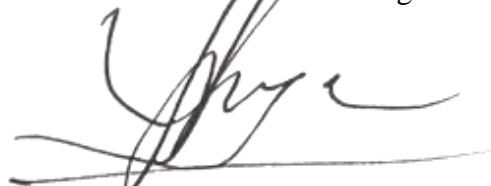
Surabaya, 28 Juli 2022 M  
28 Dzulhijjah 1443 H

Paraf/TTD Dosen Pembimbing I



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.  
NIP.196707061994032001

Paraf/TTD Dosen Pembimbing II



Yahya Aziz, M.Pd.I  
NIP.197208291999031003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Lilis Badriyah ini telah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi,  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya

Surabaya, 09 Agustus 2022

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd  
NIP. 197407251998031001

Penguji I

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd  
NIP. 197307222005011005

Penguji II

Dr. Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijjo, Lc, MHI  
NIP. 197311162007101001

Penguji III

Dra. Hun Muallifah, M.Pd  
NIP. 196707061994032001

Penguji IV

Yahya Aziz, M.Pd.I  
NIP. 197208291999031003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp.031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **LILIS BADRIYAH**  
NIM : **D79218034**  
Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD**  
E-mail address : **[lilis.lilisbadriyah18@gmail.com](mailto:lilis.lilisbadriyah18@gmail.com)**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain( )

yang berjudul : **Efektifitas Permainan *Rainbow Launcher* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Juli 2022

Penulis

**Lilis Badriyah**  
**NIM.D79218034**

## ABSTRAK

**Badriyah, Lilis. 2022.** Efektifitas Permainan *Rainbow Launcher* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing: **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.** dan **Yahya Aziz, M.Pd.I.**

**Kata Kunci:** *Rainbow, Launcher*, Mengenal, Warna.

Berangkat dari permasalahan peserta didik di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan dengan kemampuan mengenal warna yang rendah dibanding dengan peserta didik lain yang seusia dengan mereka 4-5 tahun permasalahan ini yang kemudian melatar belakangi penelitian ini. Dari 47 anak, terhitung 24 anak menyebutkan warna tidak sesuai dengan nama warna yang sebenarnya, tidak tahu sama sekali dan ada juga yang semua salah.

Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengukur keefektivan dari permainan *rainbow launcher* dalam pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Untuk kemudian dapat digunakan dengan maksimal dan bermanfaat bagi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warnan pada anak usia dini kedepannya.

Pada penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan model penelitian *pre-eksperimental* dan jenis penelitiannya adalah *one shot case study*. Subyek yang digunakan adalah peserta didik kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 yang berjumlah 24 anak. Penelitian ini memiliki 3 proses, diantaranya yaitu tahap *pre test*, tahap penerapan *treatment*, dan tahap *post test*. Data yang dikumpulkan menggunakan metode dokumentasi dan observasi.

Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat efektivitas dari permainan *Rainbow Launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athal 40 Brengkok Lamongan. Hasil dari *pre test* dan *post test* menunjukkan nilai perubahan yang signifikan sebesar 0,000 yang artinya  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima.

## ABSTRACT

**Badriyah, Lilis. 2022.** *The Effectiveness of Rainbow Launcher Games to Improve Color Recognition Skills in Children Age 4-5 Years at Early childhood education programs Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya.*  
Supervisor: **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd. and Yahya Aziz, M.Pd.I.**

**Keywords:** *Rainbow, Launcher, Recognize, Color.*

*Departing from the problems of students at Early childhood education programs Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan with low color recognition abilities compared to other students who are 4-5 years old, this problem is the background of this research. Out of 47 children, including 24 children said the color did not match the actual color name, did not know at all and some were all wrong.*

*The purpose of this study itself is to measure the effectiveness of the rainbow launcher game in problem solving to improve the ability to recognize colors in children aged 4-5 years at Early childhood education programs Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Then it can be used optimally and useful for learning in improving the ability to recognize colors in early childhood in the future.*

*This research applies quantitative methods and uses a pre-experimental research model and the type of research is a one shot case study. The subjects used were students in the play group, group A1 and A2, totaling 24 children. This study has 3 processes, including the pre-test stage, the treatment application stage, and the post-test stage. The data collected using the method of documentation and observation.*

*The results of this study are the effectiveness of the Rainbow Launcher game to improve the ability to recognize colors in children aged 4-5 years at Early childhood education programs Aisyiyah Bustanul Athal 40 Brengkok Lamongan. The results of the pre test and post test showed a significant change value of 0.000 which means  $H_0$  is rejected while  $H_a$  is accepted.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	v <u>x</u>
ABSTRACT .....	x
MOTTO .....	x <u>i</u>
KATA PENGANTAR.....	x <u>iii</u>
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xv <u>iii</u>
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR BAGAN.....	xx <u>i</u>
<b>BAB I</b>	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II</b>	
KAJIAN TEORI.....	9
A. Permainan Rainbow Launcher .....	9



B. Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini .....	13
C. Keterkaitan antara Permainan <i>Rainbow Launcher</i> dengan Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna.....	20
D. Penelitian Terdahulu .....	21
E. Hipotesis.....	25
F. Kerangka Berfikir.....	26
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Populasi dan Sampel .....	32
E. Variabel, Indikator dan Daftar Pertanyaan.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	37
G. Instrumen Penelitian.....	38
H. Validitas .....	48
I. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Obyektif PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok .....	51
B. Kondisi Obyektif dan Sarana Prasarana PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok.....	54
C. Data Peserta Didik Tiga Tahun Terakhir .....	61
D. Hasil Penelitian .....	64
E. Pembahasan.....	82

**BAB V**

**PENUTUP**..... **84**

    A. Kesimpulan ..... 84

    B. Saran..... 85

**DAFTAR PUSTAKA**..... **86**



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Ini .....	21
Tabel 3.1 : Indikator Variabel Bermain Permainan <i>Rainbow Launcher</i> .....	35
Tabel 3.2 : Indikator Variabel Meningkatkan kemampuan Mengenal Warna.....	36
Tabel 3.3 : Instrumen <i>Pre Test</i> .....	38
Tabel 3.4 : Instrumen Post Test .....	39
Tabel 3.5 : Instrumen Penilaian .....	39
Tabel 3.6 : Ketentuan Penilaian Variabel Bermain <i>Rainbow Launcher</i> .....	42
Tabel 3.7 : Ketentuan Penilaian Variabel Mengenal Warna .....	42
Tabel 3.8 : Kriteria Penilaian Variabel Bermain Permainan <i>Rainbow Launcher</i> .....	43
Tabel 3.9 : Kriteria Penilaian Variabel Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna.....	44
Tabel 3.10 Format Observasi Variabel Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna.....	47
Tabel 3.11 Format Observasi Variabel Bermain Permainan <i>Rainbow Launcher</i> .....	47
Tabel 3.12 : Uji Wilcoxon Match Pairs Test .....	50
Tabel 4.1 : Prasarana Sekolah.....	54
Tabel 4.2 : Tabel Peralatan / Sarana Sekolah .....	56
Tabel 4.3 : Alat Permainan <i>Out Door</i> .....	61
Tabel 4.4 : Keadaan Peserta Didik.....	62
Tabel 4.5 : Keadaan Kepala Sekolah .....	62
Tabel 4.6 : Kualifikasi Pendidikan Guru .....	63
Tabel 4.7 : Identitas Guru .....	63
Tabel 4.8 : Hasil <i>Pre Test</i> .....	66

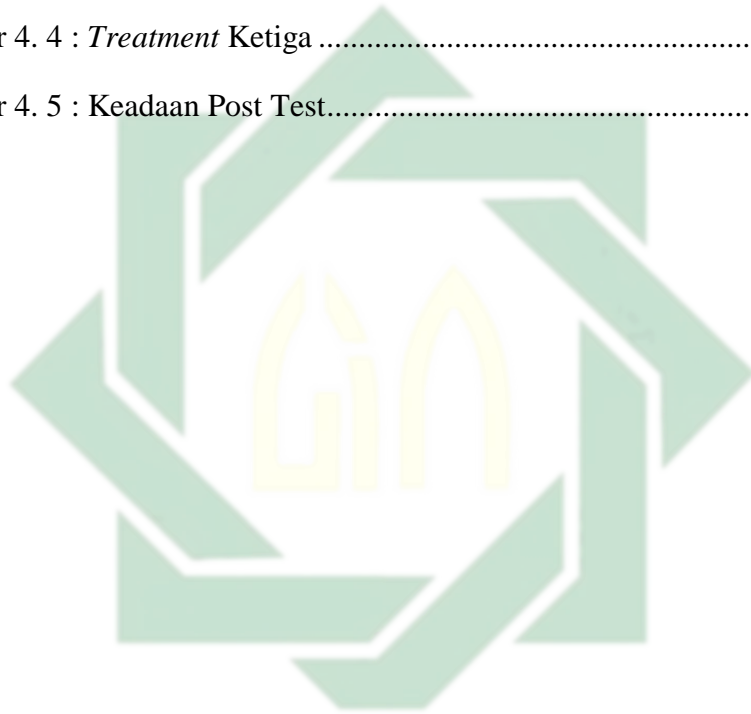
Tabel 4. 9 : Hasil <i>Post Test</i> .....	74
Tabel 4. 10 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	77
Tabel 4. 11 : Uji Wilcoxon .....	81



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : <i>Pre Test</i> .....	68
Gambar 4. 2: <i>Treatment</i> Pertama.....	70
Gambar 4. 3 : <i>Treatment</i> Kedua .....	71
Gambar 4. 4 : <i>Treatment</i> Ketiga .....	72
Gambar 4. 5 : Keadaan Post Test.....	77



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1: Kerangka Berpikir.....	28
Bagan 3.1 : Design Penelitian .....	29
Bagan 3.2 : variabel penelitian.....	35
Bagan 4.1 : Bagan Hasil <i>pre test</i> dan <i>Post Test</i> .....	79



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Idealnya pendidikan dimulai pada saat manusia masih menjadi janin dalam rahim hingga liang lahat, sebagaimana ungkapan hikmah dalam bahasa Arab yang seringkali disampaikan, *أطلب العلم من المهد إلى الهد* “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat”.<sup>2</sup> Ungkapan diatas juga menjadi salah satu acuan dari ungkapan *Long life education* yang berarti pendidikan seumur hidup.

Mengenai hal itu terdapat juga hadis yang diriwayatkan oleh imam At-Tirmidzi dan imam Al-Hakim dari sahabat Amr bin Sa'id bin Ash r.a.:

قَالَ النَّبِيُّ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَوَلَدَهُ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

Nabi saw. bersabda, “Tidak ada pemberian seorang ayah untuk anaknya yang lebih utama dari pada (pendidikan) tata krama yang baik”.

Artinya pendidikan adalah suatu pemberian bekal, atau modal kehidupan terbaik yang dapat diberikan oleh kedua orang tua kepada anak biologisnya. Pendidikan terbaik dimulai sedini mungkin, sebagaimana yang ditunjukkan oleh sebuah penelitian, mengungkapkan masa peka pada anak mulai dari anak berada dalam kandungan hingga 1000 hari usia

---

<sup>2</sup> Ungkapan ini meskipun seringkali dikatakan sebagai hadis Nabi Saw. akan tetapi tidak ditemukan di kitab-kitab hadis dan tidak ada satupun perawi yang meriwayatkan hadis tersebut. Meski demikian, kandungan atau makna dari ungkapan tersebut begitu relevan untuk dijadikan pedoman terkait pendidikan seorang anak manusia, yang tentunya selalu menempuh pendidikan sepanjang hidupnya, baik secara formal yang terbatas jangka waktunya, maupun secara tidak formal yang terbentang sepanjang hidup.



pertama anak atau sering disebut masa *golden age*.<sup>3</sup> Pendidikan mempunyai peran yang sangat krusial pada masa perkembangan anak, saat proses perkembangan anak memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak, keadaan seperti ini diharapkan mampu menstimulasi perkembangan anak secara maksimal.

Pada sebuah penelitian yang dilakukan Laurie McNelles seorang ahli perkembangan anak dari York University, pada umumnya anak usia 4-5 tahun idealnya mampu berkonsentrasi selama 12-14 menit. Kemampuan berkonsentrasi ini adalah waktu yang tepat untuk menstimulasi perkembangan pada anak usia dini, dengan stimulasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan perkembangan pada anak secara maksimal. Namun yang perlu digaris bawahi adalah masing masing anak berbeda meskipun dengan stimulasi yang sama. Dalam hal ini perkembangan anak saling berkait kelindan, dalam artian menstimulasi satu perkembangan tidak akan terpisahkan dengan stimulasi perkembangan lain bisa dipastikan secara otomatis juga menstimulasi perkembangan lain terlepas itu bahasa dengan kognitif, kognitif dengan fisik motorik atau yang perkembangan lainnya.

Dalam perkembangannya anak usia dini idealnya sudah mampu memahami warna primer, menghitung 1-10 dan bisa menuliskannya, serta mengetahui hewan dan tumbuhan yang terdapat di sekitarnya. Penelitian

---

<sup>3</sup> Sucipto Rezka Arina R, *Pembelajaran Jarak Jauh Pada PAUD Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), 1.

yang lain juga menyebutkan bahwa anak berusia 4-5 tahun rata-rata telah mampu menguasai 1000 kata lebih,<sup>4</sup> dalam ukuran normal tentunya.

Mengenai pengetahuan warna Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 69:

قَالَ إِنَّهُ يَقُولُ قَالُوا ادْعُ لَنَا رَبَّكَ يُبَيِّنْ لَنَا مَا لَوْنُهَا  
إِنَّهَا بَقَرَةٌ صَفْرَاءٌ فَاقِعٌ لَوْنُهَا تَسُرُّ النُّظُرِينَ

Artinya:

*“Mereka berkata: “Mohonkanlah kepada Tuhanmu untuk kami agar Dia menerangkan kepada kami apa warnanya”. Musa menjawab:”Sesungguhnya Allah berfirman bahwa sapi betina itu adalah sapi betina yang kuning, yang kuning tua warnanya, lagi menyengkan orang-orang yang memandangnya””.*

Seperti dijelaskan dalam ayat tersebut anak usia dini akan sangat antusias tentang hal-hal yang menarik artinya ketika kita ingin mengenalkan warna pada anak maka kita harus memberikan media yang menarik dengan warna yang jelas dan menarik untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dalam mengenal warna. Mengenai perkembangan anak usia dini tentunya berbeda beda tantangan dalam setiap tempat, dengan perbedaan budaya, faktor pendukung atau banyak hal lain tentang perkembangan pada anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4-5 tahun, menjadi suatu problematika yang seringkali

---

<sup>4</sup> Fathia Noor Azizah, *Pemerolehan Kosakata Anak Usia 3—5 Tahun di PAUD Kelompok Bermain Inklusif Anak Ceria Universitas Airlangga*, (Surabaya: *Jurnal Skriptorium*, Vol 1, Maret, 2012), 157.

dihadapi oleh orang tua dan juga pendidik di banyak tempat, dengan skala permasalahan yang tentunya beragam dan menggunakan strategi yang berbeda pula disetiap tempat, kondisi dan budayanya.

Beberapa teori diatas sudah menjelaskan banyak hal tentang perkembangan anak usia dini pada rentang usia 4-5 tahun, dan dijelaskan dalam indikator lingkup perkembangan kognitif, bahwa salah satu tingkat pencapaian anak usia 12-18 bulan adalah mengenal warna dasar (merah, kuning, hijau dan biru).<sup>5</sup> Hal serupa juga dijelaskan dalam Permendikbud 137, bahwa anak usia 12-18 bulan sudah sepatasnya untuk dikenalkan warna dan sudah bisa membedakan namanya dengan warna atau ciri lain, penjelasan ini juga menjadi dasar bahwa anak dengan usia lebih dari itu sampai masa pra operasional atau 7 tahun sudah sangat seharusnya untuk mengerti nama nama warna karena pada dasarnya perkembangan kognitif sangat berkaitan erat dengan perkembangan bahasa anak.

Capaian dalam perkembangan anak terutama pada peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna adalah sebagai dasar pengetahuan untuk pendidikan anak usia dini. Mengetahui pengetahuan tentang macam-macam warna yang akan menjadi bekal anak untuk pendidikan di jenjang berikutnya pada anak. Pernyataan ini sesuai dengan tahapan dari perkembangan kognitif yang dinyatakan oleh Piaget, bahwa anak usia 2 tahun hingga 7 tahun berada pada tahap praoperasional yang dapat menggunakan pendekatan simbol faktor internal dalam berpikir

---

<sup>5</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

untuk memecahkan suatu permasalahan. Untuk itu anak diharapkan mampu belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan warna secara konkrit. Maka kemampuan anak dalam mengenal warna sangat penting dalam menstimulasi perkembangan anak.<sup>6</sup>

Hal tersebut juga yang kemudian menjadi suatu permasalahan yang terjadi pada anak usia 4-5 tahun yang ada di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok, ada banyak anak yang masih rancu dalam memahami nama-nama warna anak belum bisa menerapkan dengan objek yang dilihat, dan masih sering salah dalam memberikan nama pada objek yang dilihat dengan warna-warna tertentu. Hal ini tentu tidak berjalan normal sesuai dengan perkembangan pada rentang usia mereka, karena kenyataannya teman sebaya mereka dapat melakukan capaian yang lebih baik dari mereka.

Problematika yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan merupakan bagian kecil dari kompleksitas persoalan yang juga mungkin terdapat di banyak lembaga dan tempat yang lainnya. Persoalan ini ketika tidak dicarikan alternatif penyelesaian akan kemudian berlarut-larut dan akan mempunyai efek negatif bagi anak tersebut, juga bagi anak yang lainnya.

Dengan karakter pendidikan untuk anak usia dini yang cenderung akrab dengan berbagai Alat Permainan Edukatif (APE), hal ini bisa

---

<sup>6</sup> Nur Syamsi, et al., *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), 50.

menjadi alternatif untuk menyelesaikan persoalan yang telah disebutkan sebelumnya. Bahwa APE dapat menjadi salah satu rujukan, selain tentunya dengan materi atau terapan yang dilakukan oleh pendidik yang setiap hari memiliki intensitas waktu lebih bersama mereka. Untuk itu kemudian dalam penelitian ini penulis berusaha menghadirkan solusi untuk stimulasi perkembangan kognitif anak dengan menggunakan alat terapan sederhana, dan fokus pada pengamatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak sebagaimana yang disebutkan dalam judul penelitian ini.

Dengan menggunakan APE tersebut diharapkan bahwa akan ada perubahan yang signifikan dapat dirasakan, akan tetapi tetap semakin bertambahnya interval waktu dan intensitas pertemuan, akan menjadi jalan keluar dari problematika yang dihadapi. Yang kemudian tidak kalah penting adalah bahwa perlu menjadi perhatian bersama tentang persoalan yang terjadi pada rentang usia anak usia dini tersebut. Persoalan yang kemudian muncul dari fase perkembangan mereka perlu untuk kemudian dicarikan jalan keluar terbaik, tanpa menjadi beban tambahan bagi mereka. ketika langkah dengan menggunakan APE ini memang menjadi jawaban (setidaknya alternatif) baik, maka hal ini perlu untuk kemudian disosialisasikan kepada khalayak dalam spektrum dengan jangkauan yang lebih luas.

Hal ini yang menjadi pertimbangan penting dalam penelitian yang kami lakukan dengan mengangkat judul “Efektifitas Permainan Rainbow

Launcher Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah, “Bagaimana keefektifan penggunaan Alat Permainan Edukatif (*Rainbow Launcher*) untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini dengan rentang usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang ada penelitian ini bermaksud untuk mengukur efektivitas dari penggunaan permainan *rainbow launcher* dalam memainkan peran serta mengurai permasalahan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK ABA 40 Brengkok Lamongan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan efektivitas alat permainan papan luncur bola warna dengan dunia pendidikan adalah:

### 1. Bagi penulis

untuk menguji efektivitas keberhasilan alat permainan yang diciptakan oleh penulis sekaligus peneliti dalam penggunaan alat permainan dalam

mempermudah dunia pendidikan anak usia dini khususnya dalam perkembangan stimulasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.

2. Bagi lembaga pendidikan

Mengurai dan memecahkan masalah tentang stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini (peserta didik) dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.

3. Bagi masyarakat luas

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi pertimbangan masyarakat luas dalam membantu meningkatkan pengenalan warna pada anak usia dini, khususnya pada anak yang memang benar benar terdapat keterlambatan bahkan gangguan dalam perkembangannya.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Permainan Rainbow Launcher

##### 1. Definisi Permainan *Rainbow Launcher*

Permainan menurut pendapat Huizinga mendefinisikan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau perbuatan yang dilakukan secara suka rela, kegiatan tersebut dilakukan dalam batas-batas waktu dan ruang tertentu yang sudah ditentukan, menurut aturan yang sudah diterima secara sukarela namun mengikat seutuhnya. Untuk tujuan atau kebahagiaan dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang, bahagia dan secara sadar “berbeda dengan kehidupan sehari-hari”.<sup>7</sup>

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan keadaan sadar tanpa paksaan dengan berbagai emosi meliputi, rasa tegang, bahagia, mencekam kadang juga tidak jarang menimbulkan marah karena kekalahan atau banyak faktor lain dengan batasan ruang dan waktu yang sudah ditentukan dalam peraturan permainan yang sudah dimainkan. Dari definisi diatas menunjukkan bahwa permainan juga memiliki manfaat yang luar biasa dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini, mengingat permainan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang didalamnya dikemas untuk bermain sambil belajar, dengan demikian maka permainan

---

<sup>7</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: Proeve Eener Bepaling Van Het Spel-Element Der Cultuur*, (Amsterdam: Atheneum Boekhandel Etc., 2008), 90.

yang dimainkan tentunya adalah permainan yang mampu mensimulasi semua perkembangan pada anak usia dini dalam masa tumbuh kembangnya.

Banyak alat yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini salah satunya Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu permainan yang mempunyai unsur mendidik dan didapatkan dari sesuatu yang ada, melekat serta menjadi kesatuan dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif kepada indra pemainnya yaitu anak itu sendiri.

Alat permainan *Rainbow launcher* adalah alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini, seperti kognitif, bahasa, dan sosial emosional mengingat bahwa stimulasi pada perkembangan anak usia dini akan saling terkait antara perkembangan satu dengan perkembangan yang lainnya, namun kali ini peneliti akan fokus pada stimulasi perkembangan kognitif anak dalam hal pengenalan warna.

Permainan *rainbow launcher* terdiri dari papan sebagai penyangga dan sebagai tempat untuk lintasan warna yang dirancang dengan bidang miring dari tempat tinggi ke tempat yang rendah untuk membuat bola atau benda lain bisa turun ke bawah menyesuaikan pasangan bola yang akan diluncurkan dari atas atau ujung permainan *rainbow launcher* itu sendiri, untuk mengenai panjang dan lebar bisa menyesuaikan kondisi dan tempat bermain anak, yang terpenting warna yang disiapkan adalah warna yang akan dikenalkan pada anak.

Permainan ini berfokus pada perkembangan kognitif anak dibidang pengenalan warna, tentunya permainan memiliki kekurangan dan kelebihan masing masing. peneliti menggunakan permainan ini untuk mengukur sejauh mana permainan ini bisa bekerja dalam menstimulasi kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok.

## **2. Cara Bermain *Rainbow Launcher***

Cara menggunakan permainan *rainbow launcher* sangat mudah, menarik, dan menyenangkan. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan karena menstimulasi anak usia dini harus dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar tidak membosankan dan menarik perhatian anak untuk turut serta ikut dalam memainkan permainan agar perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik.

Tata cara bermain permainan *rainbow launcher* adalah dengan berpasangan ataupun bisa hanya satu anak saja, untuk memaksimalkan peran permainan ini dalam menstimulasi kognitif anak maka cukup satu anak (namun agar lebih seru dan mampu menstimulasi sosial emosional anak maka bisa digunakan dengan cara berpasangan dan satu anak sebagai penangkap bola dilintasan bawah). Jika satu anak untuk fokus meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna maka yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan alat yang dibutuhkan meliputi, *rainbow launcher* (papan luncur warna dan bola warna)

- b. Menginstruksikan cara bermain (bisa dengan demo atau dengan penjelasan saja)
- c. Anak berdiri di depan *rainbow launcher* pada sisi yang lebih tinggi
- d. Anak diberikan bola warna warni untuk dijatuhkan sesuai lintasan warna yang disediakan dan mencocokkan warna bola dan warna lintasan yang sudah ada dengan cepat dan tepat sesuai dengan pasangan warna bola dan lintasan papan luncur
- e. Disaat yang bersamaan pada poin d anak juga harus meneriakan bola warna yang dipegang untuk diluncurkan

### **3. Manfaat Permainan *Rainbow Launcher***

Manfaat dari permainan *rainbow launcher* adalah untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi :

- a. Meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal warna, saat bermain dan menyebutkan warna pada bola dan mencocokkannya dengan papan lintasan warna
- b. Menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini, terutama saat berbicara dan keberanian mengucapkan warna
- c. Menstimulasi kemampuan sosial emosional anak, saat dimainkan dengan berpasangan, mengandalkan kerja sama dengan pasangan dan kesabaran anak
- d. Motorik anak, saat anak menggenggam bola dan meluncurkan pada papan lintasan warna

Diatas adalah beberapa manfaat yang bisa diperoleh anak saat bermain permainan ini. Namun yang perlu digaris bawahi adalah fokus pada tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini, mengingat aspek yang ditonjolkan pada permainan juga menggunakan warna yang beragam dan menarik perhatian anak, dan lebih banyak bermain warna pada permainan ini.

Permainan ini fokus dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna, poin diatas juga menunjukkan bahwa permainan yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini saling terkait satu dengan yang lainnya namun bisa untuk menstimulasi salah satu perkembangan dan lebih ditonjolkan pada satu perkembangan.

## **B. Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini**

### **1. Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini**

Secara bahasa kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan atau kecakapan seseorang. Menurut Robbins mengartikan kemampuan adalah kemampuan individu dalam melaksanakan berbagai tugas saat menyelesaikan pekerjaan.<sup>8</sup> Maka bisa kita pahami bahwa kemampuan mengenal warna ialah kesanggupan anak dalam mengetahui warna dengan berbagai cara meliputi : menyebutkan nama warna, menunjuk warna yang disebutkan, dan mengelompokkan warna pada berbagai benda saat warna

---

<sup>8</sup> Senja Nurmala Dewi, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discover Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kartika Fajar Baru Lampung*, (Lampung: Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2018), 13.

yang disebutkan guru, orang tua atau teman di berbagai kegiatan dan bermain.

Mengenal warna masuk kedalam salah satu indikator sains dan masuk kedalam perkembangan kognisi anak. Mengenalkan warna juga mempunyai banyak manfaat pada kemampuan kognitif anak, mulai dari membentuk struktur kognitif pada saat proses pembelajaran anak, anak juga mampu menyerap informasi lebih banyak dan luas sehingga anak memiliki pengetahuan dan kemampuan yang lebih banyak dan kompleks. Dalam hal ini anak memahami warna secara konsep melalui pengalaman belajar yang dialaminya.<sup>9</sup>

Kemampuan anak dalam mengenal berbagai warna adalah kemampuan yang dimiliki anak melalui berbagai macam proses bermain dan belajar, kemampuan ini mampu membuat anak semakin cepat dalam memahami berbagai informasi yang tersampaikan padanya, tidak hanya itu anak juga mampu memecahkan problematika dalam permainan atau permasalahan lain melalui kemampuan anak dalam mengenal warna.

## **2. Pengertian dan Jenis Warna**

Definisi warna yaitu unsur pertama yang dilihat oleh mata dari suatu benda yang terlihat oleh mata. Sedangkan kesan yang diperoleh oleh mata dari cahaya yang dipantulkan dari benda yang dikenainya adalah pengertian lain dari warna menurut Depdiknas.<sup>10</sup> Artinya unsur yang sangat penting pada warna adalah benda (objek) yang langsung diterima

---

<sup>9</sup> Suratno, *Konsep Kemampuan Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Kemenag, 2013), 4.

<sup>10</sup> DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka 2005), 113.

oleh mata akibat dari adanya pantulan cahaya yang langsung mengenai objek, maka ketika tidak ada cahaya benda yang berwarna tidak akan terlihat warnanya atau tidak terlihat.

Menurut penelitian warna terbagi menjadi beberapa yaitu, warna dasar dan warna primer (warna kuning, biru dan merah), sedangkan warna sekunder adalah warna yang terbuat dari campuran ketiga warna tersebut. Menurut Gerret “warna pada dasarnya hanya terdiri dari ketiga warna tersebut (kuning, biru dan merah) sedangkan warna lain dari ketiganya adalah hasil dari penggabungan ketiga warna tersebut yang kemudian disebut warna sekunder.<sup>11</sup>

### **3. Fungsi Dasar Warna**

#### **a. Fungsi Pembentuk Dalam Keindahan**

Adanya warna juga mampu memudahkan kita dalam mengenali dan melihat suatu benda, misalkan apabila kita meletakkan benda pada tempat yang gelap tanpa adanya cahaya maka mata tidak akan bisa mendeteksi benda dengan jelas (tidak terlihat). Warna memiliki fungsi gambar bukan keindahan namun sebagai elemen yang memiliki perbedaan bentuk antara suatu objek dengan yang lain.

#### **b. Fungsi Identitas Warna**

Warna mempunyai kegunaan yaitu untuk mempermudah orang dalam mengenal suatu kelompok masyarakat, negara/organisasi

---

<sup>11</sup> Harun Rasyid, et al., *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo 2009), 146.



melalui bendera, seragam, perusahaan, logo dan simbol lain dengan warna yang berbeda.

c. Fungsi Alamiah

Warna menjadi properti pada benda tertentu dan merupakan gambaran sifat atau objek benda secara umum atau secara nyata mampu menggambarkan sifat atau objek secara nyata. Misal warna biru untuk air, hijau untuk rumput, daun dan lain lain.

d. Fungsi Media Komunikasi Dan Isyarat

Warna mampu memberi tanda pada sifat dan kondisi, seperti merah bisa untuk isyarat emosi marah, bahagia dengan warna kuning dan warna warna lain.

e. Fungsi Psikologi

Fungsi psikologi pada warna mampu dilihat dari sudut pandang ilmu kejiwaan, warna dikaitkan dengan karakter manusia. Karakter orang ekstrovert akan lebih suka pada warna panas dan cerah, berbeda dengan orang yang memiliki karakter introvert akan lebih menyukai warna yang dingin dan cenderung gelap.<sup>12</sup>

Dalam penjelasan berbagai macam fungsi di atas mampu dipahami betapa pentingnya anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Bisa dibayangkan betapa repotnya anak dalam kegiatan sehari hari, atau sekedar dalam dunia bermain sambil belajarnya yang notabennya semua dunia anak penuh warna dan hampir tidak pernah tidak

---

<sup>12</sup> Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), 148.

bersinggungan dengan warna, betapa sulitnya jika anak susah dalam mengenal warna karena tidak adanya stimulasi mengenal warna atau memang anak susah mengenal warna dan tidak ada penanganan lebih lanjut atas permasalahannya.

#### 4. Pembagian Warna

Merujuk pada teori dari Brewster tentang warna yang pertama kali ditemukan pada tahun 1831, warna yang ada pada alam semesta jika diringkas dapat dikategorikan dalam 4 kelompok warna meliputi warna primer, sekunder kemudian tersier dan yang terakhir adalah warna netral. Kemudian dibuktikan dalam lingkaran warna Brewster yang mampu menjelaskan teori tetra, kontras warna (komplementer), triad dan split komplementer.<sup>13</sup>

##### a. Warna Primer

Menurut teori warna pigmen dari Brewster warna primer yaitu warna-warna dasar yang lain dibentuk dari berbagai kombinasi warna primer. Pada awalnya, Brewster mengira bahwa warna primer tersusun dari warna kuning, hijau dan merah. Namun dia melakukan penelitian lebih lanjut dan menemukan bahwa tiga warna primer adalah : kuning (seperti warna dalam telur pada lapisan terdalam), biru (seperti warna langit dan laut), kemudian merah (seperti warna darah).

##### b. Warna Sekunder

---

<sup>13</sup> *Ibid*, 148.

Warna sekunder adalah warna yang berasal dari campuran dua warna primer pada satu tempat atau ruang. Terdapat Namun dengan permainan pencampuran warna yang bisa dilakukan dengan anak tentunya tidak menggunakan porsi ukuran yang pasti, ini berarti ukuran yang berbeda juga mampu menghasilkan warna yang berbeda entah lebih gelap atau lebih terang. Hal tersebut mampu menstimulasi daya kreatifitas anak dan membuat anak tertarik untuk bermain sambil belajar lebih jauh. Misal anak melakukan eksperimen mencampur warna merah dan kuning dengan perbandingan 50:50 maka akan menjadi warna orange, dan pencampuran warna primer lain menjadi warna warna sekunder

c. Warna Tersier

Adalah warna yang tercipta dari warna sekunder dicampur dengan warna primer, berikut hasil pencampuran warna yang mampu menghasilkan warna tersier sebagai berikut:

- 1) Orange + Merah = merah orange
- 2) biru + Ungu = biru ungu
- 3) Ungu + Merah = ungu merah

Dan beberapa pencampuran warna primer dengan warna sekunder lain menjadi yang bisa menjadi warna warna tersier.

d. Warna Netral

Warna netral ialah warna-warna yang tidak memiliki kemurnian warna dengan kata lain bukan warna primer maupun

warna sekunder, warna netral sering dikenal banyak orang dengan warna hitam dan putih.

Kelompok warna atau lingkaran warna primer hingga tersier menurut Brewster bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok warna besar, antara lain:

- a. Warna panas merupakan warna dari kelompok warna dari setengah lingkaran mulai dari warna merah hingga warna kuning semua yang berada pada rentang warna ini menjadi symbol kehangatan, riang, marah, semangat dll.
- b. Warna dingin merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran saja dalam lingkaran warna yang dimulai dari warna ungu hingga warna hijau atau sebaliknya dan kemudian warna warna yang ada pada kelompok ini menjadi symol nyaman, sejuk, kelembutan dll.<sup>14</sup>

## 5. Psikologi Warna

Dalam psikologi warna dapat mewakili karakter dan perasaan tertentu, seperti warna merah warna ini memberi kesan emosi yang agresif, panas, gairah, cepat marah. Kemudian warna hitam memberi kesan banyak pertanyaan dan penuh misteri pada orang yang membacanya karena didalamnya gelap, tidak terlihat apapun, kelam dan canggih. Dari ilmu psikologi warna kita bisa menyesuaikan desain sesuai keinginan juga target yang akan dituju, psikologi warna sangat membantu dalam dunia

---

<sup>14</sup> *Ibid*, 148.

desain komunikasi visual karena dengan warna mampu membangun komunikasi visual yang efektif juga membangun suatu kesatuan rasa antara pihak yang membuat dan yang membaca atau yang menikmati visual.<sup>15</sup>

## **6. Indikator Kemampuan Anak Dalam Mengenal Warna**

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 peraturan tentang pendidikan anak usia dini dalam kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun adalah:

- a. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
- b. Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seri warna
- c. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai

### **C. Keterkaitan antara Permainan *Rainbow Launcher* dengan Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna**

Sudah banyak penelitian yang membahas tentang upaya dalam mengenal atau meningkatkan dalam mengenal warna pada anak usia dini. Namun dengan berbagai permasalahan yang ada tentunya diperlukan alat atau permainan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna baik primer hingga tersier.

Permainan *rainbow launcher* didesain dan diciptakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak diharapkan mampu

---

<sup>15</sup> *Ibid*, 148.

dengan sangat efektif agar kedepannya dapat menyelesaikan berbagai problematika yang sama pada permasalahan permasalahan di sekolah sekolah atau tempat lain. Tentunya dengan bermain *rainbow launcher* yang sangat menyenangkan dan menarik penuh warna dan menantang membuat anak semakin bersemangat dalam bermain kemudian mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

#### D. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1 : Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Ini**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul dan Tahun</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan`</b>	<b>Perbedaan</b>
Senja Nurmala Dewi	Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Kartika Fajar Baru Lampung Selatan <sup>16</sup>	Efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun (kelas A) di TK Kartika Fajar Baru Lampung	Sama menilai tentang upaya peningkatan mengenal warna	Menggunakan metode discovery pada penelitian sebelumnya dan cenderung berkegiatan banyak tidak fokus satu hal. Sedangkan pada

<sup>16</sup> Senja Nurmala Dewi, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Kartika Fajar Baru Lampung Selatan*, (Lampung: Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2018), 87.

		Selatan		penelitian ini berfokus pada efektifitas permainan <i>rainbow launcher</i> untuk efektivitas meningkatkan kemampuan mengenal warna
Silvia, Zukiyetri, Kasiyati	Efektifitas Permainan Twister Dalam Mengenalkan Warna Primer Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas DII/Cdi SLB Kasih Ummi Padang <sup>17</sup>	Permainan twister efektif dalam mengenalkan warna primer pada anak tunagrahita ringan di kelas DII/C di SLB Kasih Ummi Padang, terdapat	Sama menggunakan APE dalam upaya peningkatan warna pada peserta didik	Dalam penelitian sampel yang digunakan adalah peserta didik tuna grahita ringan, usia SD, dan hanya fokus pada warna primer.  Sedangkan pada penelitian ini untuk peserta

<sup>17</sup> Silvia, et al., *Efektifitas Permainan Twister Dalam Mengenalkan Warna Primer Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas DII/Cdi SLB Kasih Ummi Padang*, (Padang, E-JUPEKhu : Vol. 3.no3, 2014) , 585.

		perubahan yang signifikan pada peserta didik setelah dilakukan tindakan dengan bermain twister		didik yang masih belum mengenal warna dengan baik dan benar, dengan rentang usia 4-5 tahun, dan ditujukan untuk semua warna apabila anak kurang memahami warna warna yang ada meliputi primer, sekunder, dan tersier.
Maiyidah Safita, Dadan Suryana	Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan	Pengenalan warna melalui media stick warna dapat meningkatkan	Sama menggunakan APE dalam pengenalan warna dan	Mengukur kemampuan kognitif anak dalam berikir simbolik dan



	<p>Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun<sup>18</sup></p>	<p>kemampuan kognitif anak, peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari cara berfikir simbolik anak dengan mengurutkan warna sesuai dengan warna yang ada pada papan stick, dan anak mampu mengenal konsep bilangan dengan</p>	<p>rentang usia anak 4-5 tahun</p>	<p>mengenal bilangan.  Sedangkan pada penelitian ini fokus pada peningkatan mengenal warna pada anak belum dapat mengidentifikasi warna secara tepat</p>
--	--	---	------------------------------------	--

<sup>18</sup> Maiyidah Safita, et al., *Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*, (Jurnal Ar-Raniry : Padang), 38.

		menghitung stick warna yang sama dan sudah diurutkan		
--	--	--	--	--

#### E. Hipotesis

Hipotesis dapat dimaknai dengan tanggapan sementara dari rumusan penelitian yang sudah ditetapkan. Kemudian ada dua hipotesis yaitu hipotesis kerja ( $H_a$ ) kemudian hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis kerja adalah hipotesis yang didalamnya berisi pernyataan adanya hubungan antara variabel x dan variabel y atau adanya perbedaan antara kedua kelompok. Sedangkan pengertian dari hipotesis nol adalah hipotesis yang tidak ada hubungannya antara kedua kelompok. Kemudian dari pengertian tersebut hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis kerja ( $H_a$ ) adalah permainan *rainbow launcher* mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun.
- b. Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah tidak ada pengaruh permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun.

## F. Kerangka Berfikir

Dari uraian diatas peran guru dalam memilih alat permainan edukatif sangat berperan sentral dalam pembelajaran atau stimulasi perkembangan anak, terutama anak usia 4-5 tahun dalam pemaksimalan dan menstimulasi perkembangan anak di masa seribu hari pertama anak atau sering disebut masa keemasan anak, sekali kita mengambil langkah yang salah maka masa keemasan anak akan terlewat begitu saja.

Untuk itu dengan permasalahan yang diuraikan diatas pemilihan alat permainan edukatif sangat berperan penting dalam stimulasi perkembangan kognitif anak mengingat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna harus dilakukan pada anak sedini mungkin, jika permasalahan diatas terus dibiarkan maka akan sangat mungkin berdampak pada perkembangan lain pada anak usia dini.

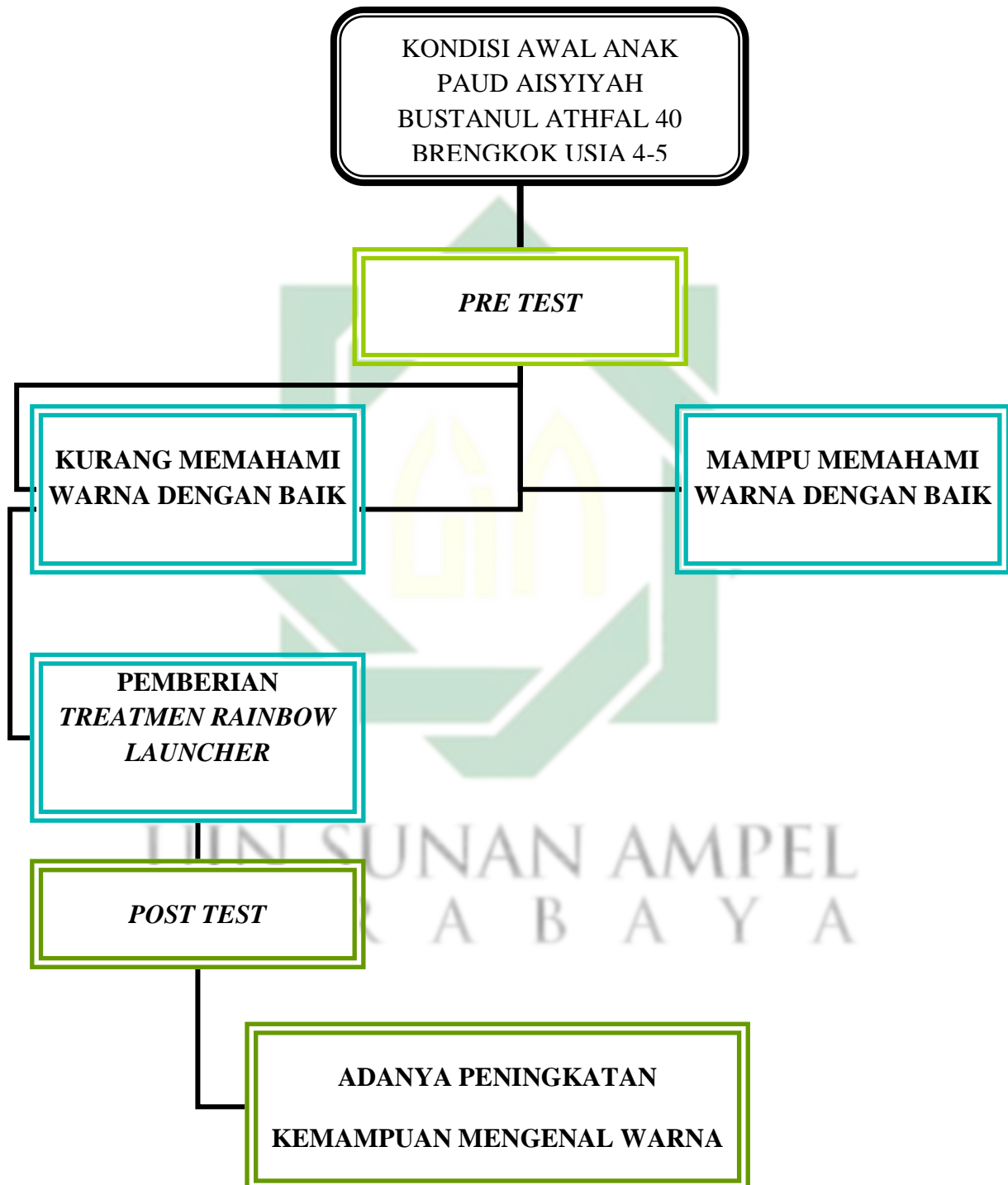
Pada penelitian kali ini dijelaskan dalam kerangka berpikir merujuk pada permainan *rainbow launcher* efektif atau tidak pada peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Peneliti dalam melakukan penelitian ini melakukan percobaan secara langsung dengan memainkan permainan *rainbow launcher* bersama meliputi anak yang sudah hafal dan memahami warna dan yang belum maksimal dalam mengenal warna untuk mengenal warna secara langsung pada anak, namun sebelum itu berlangsung peneliti sudah dulu menganalisa dan mengelompokkan anak yang sudah, belum dan kurang dalam memahami warna. Dengan demikian peneliti ingin meneliti lebih lanjut keefektifan dari permainan *rainbow launcher* dan

kemudian penelitian ini berjudul “Efektifitas Permainan *Rainbow Launcher* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan”.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**Bagan 2.1: Kerangka Berpikir**



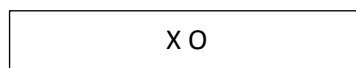
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini berfokus pada efektivitas permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna yang dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dikatakan bahwa metode yang digunakan dalam mengamati suatu sampel tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode model *pre-eksperimental design* dan menggunakan jenis *one shot case study*. Metode ini diambil berdasarkan sampel yang kemudian diberikan pretest dan selanjutnya dilakukan posttest serta dilakukan observasi antara sebelum dan sesudah perlakuan, untuk diamati perbedaannya. Dari serangkaian perlakuan tersebut bertujuan untuk melihat secara langsung keefektivan dari permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada kelompok eksperimen. Desain penelitian model *pre-eksperimental design* dan menggunakan jenis *one shot case study* dapat digambarkan pada gambar dibawah:

**Bagan 3.1 : Design Penelitian**



Keterangan gambar:

X = Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen

(variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen atau terikat)

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

Penelitian ini dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok (PAUD ABA 40 Brengkok), Jl. Masjid Jami Al- Huda Brengkok kecamatan Brondong kabupaten Lamongan, Jawa Timur 63316 yang dilakukan pada kelompok bermain dan kelompok A1 dan A2 karena rentang semua anak berumur 4-5 tahun pada anak yang masih belum mengenal warna dengan benar dan tepat. Penelitian ini dilakukan selama kurun waktu tiga bulan dengan perkiraan antara bulan Mei-Agustus 2022.

## **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh suatu kebenaran dalam pengetahuan ilmiah, melalui serangkaian tata cara yang telah ditetapkan. Dalam mencapai suatu kebenaran yang tersistematis maka diperlukan satu penggunaan metode ilmiah dalam perancangan penelitian. Desain penelitian adalah suatu strategi yang ditetapkan dalam konteks sebuah penelitian sehingga peneliti mampu mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi sebenarnya sesuai karakteristik variabel dan tujuannya.<sup>19</sup>

Rancangan penelitian tersebut digunakan untuk menganalisa efektivitas permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal

---

<sup>19</sup> Diana Ledy Ellizzah, *Korelasi Antara Usia Anak Prasekolah dengan Kemampuan Anak Mengenal Angka dan Huruf di Taman Kanak-Kanak Annur Semolowaru Surabaya*, Skripsi, (Surabaya: Uinsa, 2019), 46.

warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok. Dengan judul tersebut maka peneliti dapat menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan skripsi diantaranya yaitu:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti menentukan beberapa hal antara lain:

a. Mengatur rencana

Dalam tahap mengatur rencana peneliti menentukan beberapa hal diantaranya:

- 1) Judul
- 2) Latar Belakang
- 3) Rumusan Masalah
- 4) Objek Penelitian
- 5) Metode Penelitian

b. Izin melaksanakan penelitian

c. Menyiapkan berbagai instrumen dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dan berhubungan dengan judul

2. Pelaksanaan

Dalam tahap ini, pengumpulan data dilaksanakan menggunakan metode yang ditetapkan yaitu observasi dan dilakukan dokumentasi. Peneliti menelaah kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah 40 Brengkok dengan memberikan pretest warna yang berbeda pada bola dan memberi pertanyaan pada anak seputar warna bola. Kemudian pada waktu yang



berbeda, peneliti kemudian mengenalkan dan memberi permainan *rainbow launcher* untuk dimainkan anak-anak dan dilakukan sebanyak 3 kali. Kemudian peneliti melakukan analisa terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak sebelum dan sesudah bermain permainan *rainbow lancer*.

### 3. Penyelesaian

Dalam tahap ini peneliti menyusun beberapa langkah selanjutnya, diantaranya yaitu:

- a. Mengolah dan menganalisa data yang telah didapatkan saat penelitian antara sebelum dan sesudah bermain *rainbow launcher*
- b. Menyusun kesimpulan yang terakhir terhadap data penelitian
- c. Menyusun laporan untuk hasil penelitian

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut sugiono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek<sup>20</sup> yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok tahun ajaran 2021-2022, yang terdiri dari kelompok bermain dengan jumlah 25 anak dan

---

<sup>20</sup> Syifaul Adhimah, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*, Skripsi, (Surabaya: Uinsa, 2019), 40.

kelas A1 dan A2 semua berjumlah 22 anak sehingga gabungan dari semua berjumlah 47 peserta didik.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi.<sup>21</sup> Sampel digunakan karena adanya keterbatasan tenaga, dana, waktu dan lain-lain, oleh karena itu sampel yang digunakan harus mewakili populasi yang disebutkan.

Menurut pendapat Surakhmad bahwa, populasi yang cukup homogen kemudian populasi berjumlah dibawah 100 maka sampel yang dipergunakan adalah sebesar 50 persen dari total populasi, dan 15 persen jika populasi diatas 100.<sup>22</sup> Untuk itu dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah peserta didik dari kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 yang berumur 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athal 40 Brengkok yang memiliki kemampuan mengenal warna rendah atau kurang dibanding teman yang lain. Jumlah sampel yang digunakan yaitu 24 peserta didik dengan karakteristik yang sudah ditentukan dari 47 total populasi.

## 3. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. teknik ini sesuai untuk digunakan dalam penelitian kuantitatif karena penelitian yang sifatnya generalisasi. Syarat pada teknik *sampling purposive* yaitu:

- a) Sampel yang diambil yaitu anak usia 4-5 tahun

---

<sup>21</sup> *Ibid*, 40.

<sup>22</sup> Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Aproach* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 39.

- b) Subyek yang diambil memiliki ciri ciri kurang dalam mengenal warna, meliputi tidak tahu, atau salah dalam menyebut nama warna baik warna primer, sekunder tersier
- c) Menentukan sampel pada saat studi pendahuluan (dimana sampel yang diambil adalah beberapa dari jumlah total populasi yang diambil beberapa sampel yang sesuai kriteria meliputi anak yang tidak mau menyebutkan warna, tidak memahami konsep warna, dan mempunyai perkembangan kurang dari temannya terutama pada perkembangan kognitif mengenal warna)

## **E. Variabel, Indikator dan Daftar Pertanyaan**

### **1. Variabel**

Variabel hanya akan digunakan pada penelitian kuantitatif, karena suatu gejala bisa dikelompokkan menjadi variabel. Variabel adalah objek atau orang yang memiliki variasi diantara objek satu dengan objek yang lainnya.<sup>23</sup> Menurut sugiyono variabel yaitu nilai dari objek, yang memiliki variasi khusus yang sudah diidentifikasi oleh peneliti yang untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini adalah:

#### **a. Variabel Independen**

Variabel independen adalah variabel penyebab variabel dependen. Variabel ini yang biasa disimbolkan dengan X.

---

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 67.

Kemudian variabel X atau variabel independen pada penelitian ini adalah variabel bermain permainan *rainbow launcher*.

**b. Variabel Dependen**

Variabel dependen adalah hasil dari variabel independen. Variabel ini biasa disimbolkan dengan Y. Maka variabel dependen atau variabel Y dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal warna.

Variabel diatas dapat digambarkan dengan skema gambar berikut:

**Bagan 3.2 : variabel penelitian**



**2. Indikator**

untuk keperluan dalam penelitian yang berjudul efektivitas permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna maka diperlukan adanya beberapa indikator dan butir pertanyaan dalam pelaksanaan penelitian.

**Tabel 3.1 : Indikator Variabel Bermain Permainan *Rainbow Launcher***

No.	Indikator	Capaian
1.	Mampu mengerti cara bermain <i>rainbow launcher</i>	Peserta didik mampu memahami cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i>

	sesuai alur permainan secara baik dan benar	secara baik dan benar sesuai alur permainan
2.	Mampu memainkan permainan <i>rainbow launcher</i> secara baik dan benar	Peserta didik mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan secara baik dan benar

**Tabel 3.2 : Indikator Variabel Meningkatkan kemampuan Mengenal Warna**

No.	Indikator	Capaian
1.	Mengetahui nama warna primer secara baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna primer sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai
2.	Mengetahui warna sekunder dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna sekunder sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai
3.	Mengetahui warna tersier secara baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna tersier sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data penelitian dapat dilakukan menggunakan macam-macam cara. Pengumpulan data adalah langkah yang sangat krusial dalam sebuah penelitian hal ini dikarenakan data yang berasal dari lapangan akan dilakukan analisis hasil untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan dengan menerapkan metode observasi, yaitu metode yang dilakukan melalui serangkaian proses yang sudah tersusun secara kompleks.<sup>24</sup>

Observasi pada penelitian ini menggunakan model observasi berperan serta, hal ini berarti peneliti ikut serta saat melakukan kegiatan dalam sumber data. Dalam hal ini peneliti berperan langsung menjadi pendidik atau guru dalam pembelajaran yang menggunakan alat bantu permainan *rainbow launcher*. Selain itu peneliti juga sebagai pencatat hasil data, penganalisa, dan pembuat kesimpulan pada penelitian sebelum dan sesudah bermain *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan.

Dalam penelitian ini peneliti juga mengumpulkan data menggunakan metode dokumentasi. Menurut Sugiyono dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah selesai atau sudah terjadi dimasa lampau.<sup>25</sup> Dokumentasi pada penelitian ini yaitu berupa foto yang diperoleh dari kamera *smartphone*. Foto yang diambil adalah semua kegiatan anak yang dilakukan mulai dari sebelum bermain atau pretest, saat bermain permainan *rainbow launcher* dan setelah

---

<sup>24</sup> *Ibid*, 203

<sup>25</sup> Syifaul Adhimah, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*, 52.

bermain permainan *rainbow launcher*, semua dokumen pendukung dari lembar penilaian, dan lembar instrumen penilaian.

### G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono instrumen penelitian merupakan suatu alat yang memiliki fungsi untuk melakukan pengukuran pada variabel penelitian.<sup>26</sup> Instrumen pada pengertian lain adalah alat ukur pada fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati.<sup>27</sup> Selanjutnya fenomena yang dimaksud di sini yaitu variabel pada penelitian. Instrumen penelitian sangat bergantung dari jumlah variabel dalam penelitian itu sendiri. Sedangkan pada penelitian ini data diambil pada proses pengamatan kemudian pencatatan dari hasil secara objektif dan sistematis.

**Tabel 3.3 : Instrumen Pre Test**

No	Nama Anak	Indikator dan Skor												Total
		Warna Primer				Warna Sekunder				Warna Tersier				
1	Anak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

<sup>26</sup> *Ibid*, 47.

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 56.

**Tabel 3.4 : Instrumen Post Test**

No	Nama Anak	Indikator dan Skor												Total
		Warna Primer				Warna Sekunder				Warna Tersier				
1	Anak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

**Tabel 3.5 : Instrumen Penilaian**

Variabel	Indikator	Capaian	No Item	Skor			
				1	2	3	4
Permainan <i>Rainbow Launcher</i>	Mampu mengerti cara bermain <i>rainbow launcher</i> sesuai alur permainan dengan baik dan benar	Peserta didik mampu memahami cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> dengan baik dan benar sesuai alur permainan	1				
	Mampu	Peserta didik	2				



	memainkan permainan <i>rainbow launcher</i> dengan baik dan benar	mampu melakukan permainan sesuai dengan peraturan dengan baik dan benar					
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna	Mengetahui nama warna primer dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna primer sesuai yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	<b>1</b>				
	Mengetahui warna sekunder dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna sekunder sesuai yang ditentukan dengan	<b>2</b>				

		meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai					
	Mengetahui warna tersier dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna tersier sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	3				

### 1. Ketentuan Penilaian

Untuk dapat mengetahui efektivitas permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan, maka sudah ditentukan dengan ketentuan instrumen penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.6 : Ketentuan Penilaian Variabel Bermain *Rainbow Launcher***

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	BB : Belum Berkembang
2	MB : Belum Berkembang
3	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 3.7 : Ketentuan Penilaian Variabel Mengenal Warna**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

Penilaian yang diterapkan pada penelitian kali ini dengan menggunakan skala penilaian. Dan instrumennya dengan menggunakan

kriteria evaluasi dan harus sesuai dengan kisi-kisi instrumen. Sedangkan kriteria penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah:

**Tabel 3.8 : Kriteria Penilaian Variabel Bermain Permainan *Rainbow Launcher***

No.	Indikator	Capaian	Rubrik Penilaian
1.	Mampu mengerti cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> sesuai alur permainan dengan baik dan benar	Peserta didik mampu memahami cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> dengan baik dan benar sesuai alur permainan	BB : Anak belum mengerti cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> dan tidak mau bermain
			MB : Anak mau bermain dan mulai bermain permainan <i>rainbow launcher</i> namun masih bertanya beberapa caranya
			BSH : Anak mau bermain dan mulai mengerti cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> tanpa bertanya tapi masih ada beberapa kesalahan
			BSB : Anak mau bermain dan mengerti cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i> tanpa bertanya pada pendidik
2.	Mampu memainkan permainan	Peserta didik mampu melakukan permainan sesuai	BB : Anak belum mau bermain permainan <i>rainbow launcher</i>

<i>rainbow launcher</i> dengan baik dan benar	dengan peraturan dengan baik dan benar	MB : Anak mau bermain dengan bimbingan pendidik permainan <i>rainbow launcher</i> (masih banyak salah)
		BSH : Anak mau bermain permainan <i>rainbow launcher</i> dan masih salah di beberapa tempat,
		mengerti cara bermain permainan <i>rainbow launcher</i>
		BSB : Anak mau bermain permainan <i>rainbow launcher</i> tanpa bertanya pada pendidik dan semua benar

**Tabel 3.9 : Kriteria Penilaian Variabel Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna**

No.	Indikator	Capaian	Rubrik Penilaian
1.	Mengetahui nama warna primer dengan baik	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna primer sesuai warna yang	<b>Kurang</b> : Anak tidak tahu warna primer dan menyebutkan warna yang salah tidak sesuai dengan warna yang diberikan

	dan benar	ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	<p><b>Cukup</b> : Anak bisa menyebutkan satu warna primer dan dua salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>Baik</b> : Anak bisa menyebutkan dua warna primer dan satu salah sesuai dengan warna yang diberikan</p>
2.	Mengetahui warna sekunder dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna tersier sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	<p><b>sangat Baik</b> : Anak bisa menyebutkan tiga warna primer tanpa ada salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>Kurang</b> : Anak tidak tahu warna sekunder dan menyebutkan warna yang salah tidak sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>Cukup</b> : Anak bisa menyebutkan satu warna sekunder dan dua salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>Baik</b> : Anak bisa menyebutkan dua warna sekunder dan satu salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>sangat Baik</b> : Anak bisa menyebutkan tiga warna sekunder tanpa ada salah sesuai dengan warna yang diberikan</p>

3.	Mengetahui nama warna tersier dengan baik dan benar	Anak mampu mengetahui dan menyebutkan nama warna tersier sesuai warna yang ditentukan dengan meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	<p><b>Kurang</b> : Anak tidak tahu warna tersier dan menyebutkan warna yang salah tidak sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>Cukup</b> : Anak bisa menyebutkan satu warna tersier dan dua salah sesuai dengan warna yang diberikan</p>
		meluncurkan warna pada lintasan warna permainan dengan sesuai	<p><b>Baik</b> : Anak bisa menyebutkan dua warna tersier dan satu salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>sangat Baik</b> : Anak bisa menyebutkan tiga warna tersier tanpa ada salah sesuai dengan warna yang diberikan</p> <p><b>BSB</b> : Anak mau bermain permainan <i>rainbow launcher</i> tanpa bertanya pada pendidik dan semua benar</p>

### 1. Format Observasi

Format observasi yang digunakan pada penelitian ini meliputi unsur yang sudah lengkap dan sesuai dengan kisi-kisi dan rubrik kriterianya.

**Tabel 3.10 Format Observasi Variabel Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna**

No	Nama	Indikator dan Skor												Total
		Mengetahui Warna Primer				Mengetahui Warna Sekunder				Mengetahui Warna Tersier				
1	Anak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

**Tabel 3.11 Format Observasi Variabel Bermain Permainan *Rainbow Launcher***

<b>Treatment Ke- :</b>					
<b>Hari/Tanggal :</b>					
No	Item	Skor			
		1	2	3	4
1	Mampu meluncurkan bola warna sesuai lintasan warna				
2	Mampu menyebutkan warna sesuai dengan warna bola yang diluncurkan				



3	Mampu meluncurkan dan menyebutkan warna sesuai bola dan lintasan warnanya				
---	---	--	--	--	--

## H. Validitas

Dalam sebuah instrumen penelitian menjadi kewajiban dalam memenuhi syarat valid. Dalam hasil penelitian dapat disebut valid jika terdapat kesamaan antara data dilapangan dan partisipasi yang sudah dicatat. Proses uji coba instrumen tentunya sangat perlu untuk dilakukan supaya data yang terkumpul sesuai dengan yang diharapkan dan kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Sugiyono kevalidan dalam instrumen penelitian digunakan untuk mengukur semua yang sebenarnya diukur.<sup>28</sup> Maka, dalam pemeriksaan validitas dapat digunakan untuk memastikan apakah data yang diperoleh adalah data yang benar-benar valid antara data yang sebenarnya dan data yang kemudian dilaporkan peneliti.

Pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi (*conten validity*). Uji validitas ini kemudian dikonsultasikan dengan dosen yang sudah ahli dengan berbagai bantuan pada kisi-kisi instrumen sebagai tolak ukur penelitian. Sugiyono mengatakan bahwa pengujian validitas dapat dikonsultasikan dengan yang lebih ahli, kemudian bisa dilakukan uji voba dalam sampel yang sudah ditentukan. Ketika data uji coba telah terkumpul, maka selanjutnya adalah melakukan analisis peritem data pada instrumen. Validitas isi dirancang berdasarkan pedoman

---

<sup>28</sup> Syifaul Adhimah, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*, 54

pengembangan pembelajaran di PAUD Aisyiyah Busrtanul Athfal 40 Brengkok Lamongan yang terlampr dalam kurikulum 2013.

## **I. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian kuantitatif ini, data diperoleh dengan bentuk numerik. Uji statistik non parametik bisa digunakan karena subjek penelitian ini tidak mencapai angka 30 anak, kemudian ini sesuai dengan karakteristik penelitian. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa statistik non parametrik bisa dilakukan dalam menganalisis data ordinal dan data nominal yang tidak banyak asumsi serta data diperoleh belum tentu berdistribusi normal.

Dalam teknik menganalisis data dapat dilaksanakan dengan cara mengukur kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun pada kelompok bermain dan kelompok A1 dan A 2 di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan antara sebelum dan sesudah diberikan treatmen dengan bermain permainan *rainbow launcher*. Penelitian *pre eksperimental design* dengan jenis *one shoot case study* ini mengambil uji statistik nonparametris dengan analisis pada datanya adalah uji Wilcoxon Match Pairs Test. Hipotesis pada penelitian dapat dikatakan memiliki pengaruh apabila nilai signifiksn  $< 0,05$ . Sedangkan apabila hipotesis dengan nilai signifikan  $> 0,05$  dapat disimpulkan bahwa pemberian treatmen tidak memiliki pengaruh.

**Tabel 3.12 : Uji Wilcoxon Match Pairs Test**

No	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang		
			$X_{A1}-X_{B1}$	Jenjang	+	-
<b>Jumlah</b>						

Keterangan :

$X_{A1}$  = nilai sebelum adanya treatment

$X_{B1}$  = nilai sesudah adanya treatment

$X_{A1} - X_{B1}$  = beda antara sebelum dan sesudah adanya treatment

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Obyektif PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok

##### 1. Profil Lengkap Sekolah

###### a. Profil Kelompok Bermain

Nama KB : KB Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok

NPSN : 39774484

Alamat TK : Jl. Masjid Jami Al-Huda Brengkok

Desa : Brengkok

Kecamatan : Brondong

Kabupaten : Lamongan

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 62263

Telepon : 085230096253

Status Sekolah : Swasta

Nilai Akreditasi : A

Tahun Berdiri : 2007

c.	P
b.	Profil TK
Nama TK	: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok
NPSN	: 20567537
Alamat TK	: Jl. Masjid Jami Al-Huda Brengkok
Desa	: Brengkok
Kecamatan	: Brondong
Kabupaten	: Lamongan
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 62263
Telepon	: 085230096253
Status Sekolah	: Swasta
Nilai Akreditasi	: A
Tahun Berdiri	:1965

## 2. Visi Misi PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok

**Visi**, misi pada setiap lembaga pasti berbeda-beda. Dengan adanya visi, misi, dan tujuan yang jelas sesuai dengan maksud dan tujuan awal lembaga didirikan diharapkan dapat menjadikan lembaga yang lebih baik dan terus berproses menjadi lebih baik setiap tahunnya. Adapun visi, misi, dan tujuan dari PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok yaitu :

a. Visi

Membentuk peserta didik berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, kreatif, dan generasi qur'ani.

b. Misi

Misi TK Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok upaya mencerdaskan anak bangsa adalah :

- Menciptakan pendidikan islam terpadu
- Melaksanakan bimbingan belajar sesuai perkembangan anak
- Meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran al-Qur'an dengan benar
- Mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan perkembangan anak

c. Tujuan

Tujuan TK Plus Qira'ati dalam upaya mencerdaskan anak bangsa adalah:

- Mewujudkan pendidikan islam melalui pembiasaan setiap hari
- Melatih keterampilan yang meliputi semua aspek perkembangan dalam setiap pembelajaran
- Mewujudkan pendidikan islam melalui pembiasaan setiap hari

- Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan agama dan mengaji dengan metode Iqra
- mengembangkan bakat dan minat belajar anak melalui kegiatan ekstrakurikuler

**B. Kondisi Obyektif dan Sarana Prasarana PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok**

Gedung PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok ini berlantai dua dan mempunyai fasilitas sarana dan prasarana diantaranya yaitu:

Dibangun pada luas tanah 100 m<sup>2</sup> dengan luas bangunan 100 m<sup>2</sup>.

a. Prasarana Sekolah

**Tabel 4.1 : Prasarana Sekolah**

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik dan Nyaman
2	Ruang Tata Usaha	1	Baik dan Nyaman
3	Ruang Guru	1	Baik dan Nyaman
4	Ruang Kelas	6	Baik dan Nyaman
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik dan Nyaman

6	Ruang UKS	1	Baik dan Nyaman
7	Kamar Mandi	4	Baik dan Nyaman
8	Gudang	1	Baik dan Nyaman
9	Tempat Cuci Tangan	6	Baik dan Nyaman
10	Dapur	1	Baik dan Nyaman
11	Tempat parkir	1	Baik dan Nyaman
14	Kantin dan Koperasi	1	Baik dan Nyaman
15	Mushalla	1	Baik dan Nyaman
16	Halaman sekolah	1	Baik dan Nyaman



b. Peralatan/Sarana Sekolah

**Tabel 4.2 : Tabel Peralatan / Sarana Sekolah**

No.	Jenis Barang	Jumlah	Keterangan
1	Papan tulis	6 buah	Baik
2	Meja siswa	60 buah	Baik
3	Loker buku	7 buah	Baik
4	Loker tas	6 buah	Baik
5	Jam dinding	6 buah	Baik
6	Gambar presiden dan wakil	4 buah	Baik
7	Gambar tokoh Muhammadiyah	14 buah	Baik
8	Gambar sayuran	4 set	Baik
9	Papan hasil karya anak	6 Set	Baik
10	Papan absen	6 Set	Baik

11	Bendera merah putih dan bendera ortom	1 set	Baik
12	Rak sepatu	4 buah	Baik
13	Kotak P3K	4 buah	Baik
14	Papan pengumuman	1 buah	Baik
15	Loker mainan	8 buah	Baik
16	Puzzle	28 set	Baik
17	Manik-manik	24	Baik
18	Mainan lego	4 keranjang	Baik
19	Alat cocok	65 buah	Baik
20	Gambar peraga do'a keseharian	10 buah	Baik
21	Balok bangunan warna	2 set	Baik
22	Balok bangunan natural	5 set	Baik

23	Maket tempat ibadah	1 set	Baik
24	Peralatan sholat wanita	10 setel	Baik
25	Peralatan sholat laki-laki	5 setel	Baik
26	Gambar peraga wudhu	2 set	Baik
27	Gambar peraga sholat	2 set	Baik
28	Gambar peraga surat pendek	10 pcs	Baik
29	Rebana	2 set	Baik
30	Tamborin	1 buah	Baik
31	Seruling	1 buah	Baik
32	Dakon	2 set	Baik
33	Gelas	3 lusin	Baik
34	Teko	2 pcs	Baik

35	Panci	5 pcs	Baik
36	Tempat nasi	1 pcs	Baik
37	Sendok dan garpu	2 set	Baik
38	Menara pelangi	1 buah	Baik
39	Lemari	8 buah	Baik
40	Tempat sampah	5 buah	Baik
41	Sapu dan sulak	4 buah	Baik
42	Serbet	4 buah	Baik
43	Alat pel	1 buah	Baik
45	Sound system	4 buah	Baik
46	Wareless	2 buah	Baik
47	Lemari buku	4 buah	Baik

48	Komputer	8 buah	Baik
49	Mesin printer	3 buah	Baik
50	Laptop	1 buah	Baik
51	Proyektor dan layar	1 set	Baik
52	Meja guru	4 buah	Baik
53	Kursi guru	4 buah	Baik
54	Kursi tamu	2 buah	Baik
55	Kipas angin	8 buah	Baik
56	Televisi	1 buah	Baik
57	Dvd	3 buah	Baik

d. Alat Permainan di Luar

**Tabel 4.3 : Alat Permainan *Out Door***

No	Jenis Permainan	Jumlah	Keterangan
1	Jungkitan	1 buah	Baik
2	Papan luncur	2 buah	Baik
3	Jembatan gantung	1 buah	Baik
4	Bola sepak	4 buah	Baik
5	Bola basket	4 buah	Baik

**C. Data Peserta Didik Tiga Tahun Terakhir**

Dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi bahwa faktor penting dari adanya lembaga pendidikan adalah peserta didik itu sendiri, jumlah peserta didik yang terdaftar dalam lembaga menandakan bahwa masih adanya kepercayaan orang tua terhadap lembaga terkait. Tentunya tidak hanya mendaftarkan saja orang tua juga harus berkomitmen untuk saling bekerjasama dalam melaksanakan semua program yang telah ditentukan bersama. Terhitung sejak 2019 jumlah peserta didik di PAUD Aisyiyah 40 Brengkok dapat dilihat pada tabel di bawah :

**Tabel 4.4 : Keadaan Peserta Didik**

Tahun Pelajaran	Kelompok Bermain	Kelompok A	Kelompok B	Jumlah
2019-2020	29	30	26	56
2020 - 2021	27	29	30	59
2021 - 2022	25	27	29	56

**1. Kepala Sekolah****Tabel 4.5 : Keadaan Kepala Sekolah**

Jabatan	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja	Status
Kepala Sekolah	Fifin Listina,S.Pd	Perempuan	38 tahun	S1 PAUD	19 tahun	Guru Tetap

## 2. Keadaan Guru

**Tabel 4.6 : Kualifikasi Pendidikan Guru**

Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status				Jumlah
	GT/PNS		GTT/Guru Bantu		
	Guru Tetap	PNS	Guru Tidak Tetap	Guru Bantu	
S1	5 Orang	-	1 Orang	-	6 Orang

**Tabel 4.7 : Identitas Guru**

No	Nama	Jabatan	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
1	Durotul Afdhollah	Guru Sentra Agama	54 th	S1 PAUD	38th
2	Kholifah	Guru Sentra Bermain	45 th	S1 PAUD	26 th



		Peran			
3	Wasinaum	Guru Sentra Bahan Alam	43 th	S1 PAUD	24 th
4	Khoisah	Guru Sentra Balok	43 th	S1 PAUD	15 th
5	Suparmi	Guru Sentra Persiapan	32 th	S1 PAUD	13 th
6	Zuliatin	Guru Sentra seni	31 th	S1 PGSD	5 th

#### D. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 15 Juni untuk pengambilan sampel dan 20-22 Juni 2022 untuk penggalian data yang berlokasi di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok. Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang harus dilalui antara lain, tahap *pre test* pada tanggal 15 Juni 2022, tahap perlakuan *treatment* yang berlangsung dari

tanggal 20 sampai tanggal 22 Juni 2022, dan tahap *post test* yang berlangsung pada tanggal 22 Juni 2022.

Subyek yang digunakan adalah kelompok bermain, kelompok A1 dan kelompok A2. Sampel yang diambil juga sudah diuji sebelum diberikan *treatment (pre test)* dan sesudah diberikan *treatment (post test)*. *Treatment* yang diberikan pada sampel dilakukan sebanyak tiga kali supaya dapat menunjukkan data utama dari PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok. Maka berikut adalah penjelasan dari tahapan penelitian yang sudah dilakukan:

a. *Pre Test*

*Pre test* atau observasi awal pada penelitian ini dilakukan pada hari Kamis 15 Juni 2022 di kelompok bermain, kelompok A1 dan A2. Tujuan dari dilakukannya *pre test* yaitu untuk mengidentifikasi sampel tentang kemampuannya dalam mengungkapkan memahami warna baik primer, sekunder maupun tersier.. *Pre test* dilakukan dengan bertanya macam macam warna yang ada pada warna.

Terlihat dari 47 anak, ada 23 siswa yang mampu mengenal dan menyebutkan nama warna dengan baik dan benar. Sisanya 24 siswa masih kurang dalam mengenal warna, ada yang salah menyebutkan nama warna, ada yang tidak tahu dan tidak mau menyebutkan warna pada bola.

Dari observasi yang telah dilakukan, dalam pemaparan data yang tersedia dilapangan peserta didik yang dijadikan sampel masih belum memahami warna dengan baik dan benar. Nilai *pre test* yang diambil

saat observasi awal di kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 : Hasil *Pre Test***

No	Nama Anak	Indikator dan Skor												Total
		Warna Primer				Warna Sekunder				Warna Tersier				
1	ANA	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
2	DSA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	HTER	4	4	4	4	2	0	3	4	0	0	0	0	25
4	JAR	4	4	4	4	4	0	4	4	3	4	0	0	35
5	KRES	4	4	4	4	4	0	4	4	3	4	0	0	35
6	MAW	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	0	0	39
7	MFMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
8	NDS	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	40
9	ONI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
10	WAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
11	WAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
12	S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40

13	ARR	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	40
14	AAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
15	AZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
16	AHR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
17	DRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
18	HZW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
19	KRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
20	MASA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
21	NDA	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	40
22	RAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
23	SAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
24	WN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	40
<b>Jumlah</b>		92	92	88	88	86	76	87	88	69	72	12	12	862
<b>Rata-rata</b>		3,8333	3,8333	3,6666	3,6666	3,5333	3,1666	3,6666	3,6666	2,875	3	0,5	0,5	35,91667

**Keterangan:**

$$\text{Rata-rata total} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{865}{24}$$

$$= 35,91667$$

$$\text{Rata-rata setiap aspek} = \frac{\text{jumlah rata-rata total}}{\text{jumlah item aspek}}$$

$$= \frac{35,91667}{48}$$

$$= 0,748263958$$

Dapat dilihat dari data diatas, bahwa hasil observasi *pre test* pada siswa kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok memiliki nilai sejumlah 865 dengan jumlah rata-rata 35,91667 untuk semua aspeknya, dan 0,748263958 untuk rata rata setiap aspeknya.

**Gambar 4. 1 : Kegiatan *Pre Test***



UIN  
S U

## b. Kegiatan *Treatment*

*Treatment* yang diberikan oleh peneliti yaitu menerapkan bermain permainan *Rainbow Launcher* Tujuan adanya *treatment* ini adalah untuk melihat adakah efektivitas dari permainan *Rainbow Launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok. *Treatment* berlangsung selama 3 hari dengan penjelasan sebagai berikut:

### 1) *Treatment* Pertama

Pada tanggal 20 Juni 2022 peneliti menerapkan *treatment* pertama untuk seluruh sampel pada kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 yang belum mengenal warna dengan maksimal. Penelitian ini dilakukan disela-sela kegiatan pembelajaran, tepatnya *treatment* dilakukan di waktu kegiatan awal. Mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa, membaca asmaul husna dan ayat kursi, menyapa peserta didik, bernyanyi, kemudian dilajut dengan bermain permainan *Rainbow Launcher* bersama (seluruh sampel). Pada penelitian ini permainan dilakukan langsung oleh peneliti bersama peserta didik. Diawali dengan mendemonstrasikan permainan kemudian anak maju satu persatu.

Pada saat peneliti mengeluarkan permainan *rainbow launcher*, terlihat antusias pada peserta didik untuk mendengarkan dan memperhatikan demonstrasi yang diperagakan peneliti.

Setelah permainan selesai dan semua anak mendapat giliran, kemudian peneliti kembali menanyakan warna yang ditanyakan pada saat pre-test.

**Gambar 4.2: *Treatment* Pertama**



## 2) *Treatment* Kedua

Pelaksanaan *treatment* kedua dilakukan pada hari Rabu, tanggal 21 Juni 2022. *Treatment* yang sama seperti *treatment* yang kedua. Peneliti kembali menstimulasi konsentrasi peserta didik dengan bermain bola warna dan kemudian mengeluarkan permainan agar anak antusias dan berani bermain bersama dengan lebih baik dari hari sebelumnya.

*Treatment* yang kedua ini dilakukan pada ruang kelas yang berbeda hal ini ditujukan untuk memberi suasana baru pada anak agar anak lebih semangat dan mau melakukan kegiatan bermain permainan *rainbow launcher*. Dihari kedua dilakukan *treatment*

ada beberapa kemajuan anak yang tidak mau bermain menjadi mau melakukan kegiatan bersama.

Pada *treatment* yang kedua ini peserta didik melakukan permainan dengan baik dan ada perubahan yang cukup signifikan pada permainan yang sebelumnya. Hanya beberapa peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan seputar warna dan menyebutkan warna kurang tepat dan masih teguh dengan warna yang disebut diawal pre test yang masih salah. Namun beberapa anak yang mulai mengenal warna lebih baik daripada sebelumnya dan mampu menyebutkan semua warna dengan baik.

**Gambar 4. 3: Treatment Kedua**



### 3) *Treatment* Ketiga

*Treatment* yang terakhir dilakukan pada tanggal 22 Juni 2022. *Treatment* yang sama persis seperti *treatment* pertama dan kedua. Pada kali ini, peneliti melakukan kegiatan bermain pada ruang



sentra bermain peran yang didalamnya terdapat ruang mandi bola. Banyak bola berwarna-warni tersedia disana dengan ini kemampuan anak dalam mengenal warna benar benar teruji dengan maksimal. Berbeda dengan dua *treatment* sebelumnya dengan anak hanya disediakan boola sesuai dengan warna papan luncur yang ada, disini anak dibebaskan dalam memilih bola yang akan diluncurkan.

seperti *treatment* sebelumnya anak melakukan kegiatan bermain permainan *rainbow launcher* dengan baik dan benar sesuai peraturan. Anak dengan antusias tinggi dan semangat namun tetap tertib bergantian. Kali ini terdapat perubahan yang cukup signifikan yang pada *treatment* kedua terdapat 8 anak kali ini beberapa anak yang mampu menyebutkan warna dengan baik dan benar pada saat permainan berlangsung.

**Gambar 4. 4 : Treatment Ketiga**



c. *Post Test*

*Post test* dalam penelitian ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 23 Juni 2022. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal warna pada subyek setelah dilakukan *treatmen*. Kegiatan yang berlangsung selama 90 menit ini dimulai dari awal kegiatan pembelajaran hingga kegiatan akhir pembelajaran. Seperti pembiasaan biasanya, kegiatan diawali dengan baris masuk kelas kemudian salam, berdo'a, membacakan asmaul husna dan ayat kursi, bernyanyi, serta melakukan apersepsi untuk mengulang materi pembelajaran di hari kemarin.

Setelah itu guru menanyakan hari, tanggal, dan kabar peserta didik. Dilanjut dengan aktivitas percakapan mengenai tema yang akan dibahas pada hari tersebut, dan pemberian tugas kepada peserta didik, dalam penugasan setelah selesai anak satu persatu diberi pertanyaan seputar warna meliputi warna primer, sekunder dan tersier. Memasuki kegiatan akhir, guru memberikan kesimpulan materi yang sudah dipelajari dan kegiatan yang sudah dilakukan. Dalam kegiatan awal hingga kegiatan akhir, peneliti dapat menilai kemampuan mengenal warna pada peserta didik antara sebelum dan sesudah pemberian *treatmen*.

Untuk menentukan hasil *post test*, peneliti juga berdiskusi dengan guru wali kelompok bermain, A1 dan A2. Tujuannya adalah agar

mendapatkan hasil yang objektif. Adapaun rincian hasil *post test* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.9 : Hasil *Post Test***

No	Nama Anak	Indikator dan Skor												Total
		Warna Primer				Warna Sekunder				Warna Tersier				
1	ANA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
2	DSA	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	40
3	HTER	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
4	JAR	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	44
5	KRES	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
6	MAW	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	0	0	39
7	MFMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	44
8	NDS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	ONI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
10	WAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
11	WAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
12	S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

13	ARR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
14	AAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15	AZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
16	AHR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
17	DRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
18	HZW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
19	KRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
20	MASA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
21	NDA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
22	RAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
23	SAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
24	WN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
<b>Jumlah</b>		96	96	96	96	96	92	96	92	91	96	92	88	1127
<b>Rata-rata</b>		4	4	4	4	4	3.8333	4	3.8333	3.791667	4	3.833333	3.666667	46.95833

**Keterangan :**

$$\text{Rata-rata total} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah anak}}$$

$$= \frac{1127}{24}$$

$$= 46.95833$$

$$\text{Rata-rata setiap aspek} = \frac{\text{jumlah rata-rata total}}{\text{jumlah item aspek}}$$

$$= \frac{46.95833}{48}$$

$$= 0.978299$$

Nilai akhir kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun pada kelompok bermain, A1 dan A2 di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok dapat disimpulkan pada . Pada indikator warna primer memiliki skor rata-rata 96 dan semua sempurna dengan rata rata nilai 4 sangat baik. Kemudian pada aspek warna sekunder memiliki skor 92, 96, 92, dan 96 dengan rata rata 3.8, 4, 3.8, dan 4. Dan yang terakhir pada warna tersier cenderung berbeda yaitu memiliki 91, 96, 92, 88, dengan rata rata 3.7, 4, 3.8, 3.6.

Dari data tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai akhir terkait kemampuan mengenal warna pada anak kelompok bermain, A1 dan A2 yang berumur 4-5 tahun memiliki nilai dengan total sebesar 1127 dengan rata-rata 46.95833. Nilai diatas merupakan nilai setelah subyek diberikan *treatment* bermain permainan *rainbow launcher*. Dengan begitu, dari 12 aspek yang ada pada rainbow launcher dan

sudah dipadukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna yang telah diamati maka diperoleh rata-rata nilai 0.978299.

**Gambar 4. 5: Keadaan Post Test**



Berikut adalah perbedaan data sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dalam kegiatan bermain permainan *rainbow launcher* :

**Tabel 4. 10 : Hasil *Pre Test* dan *Post Test***

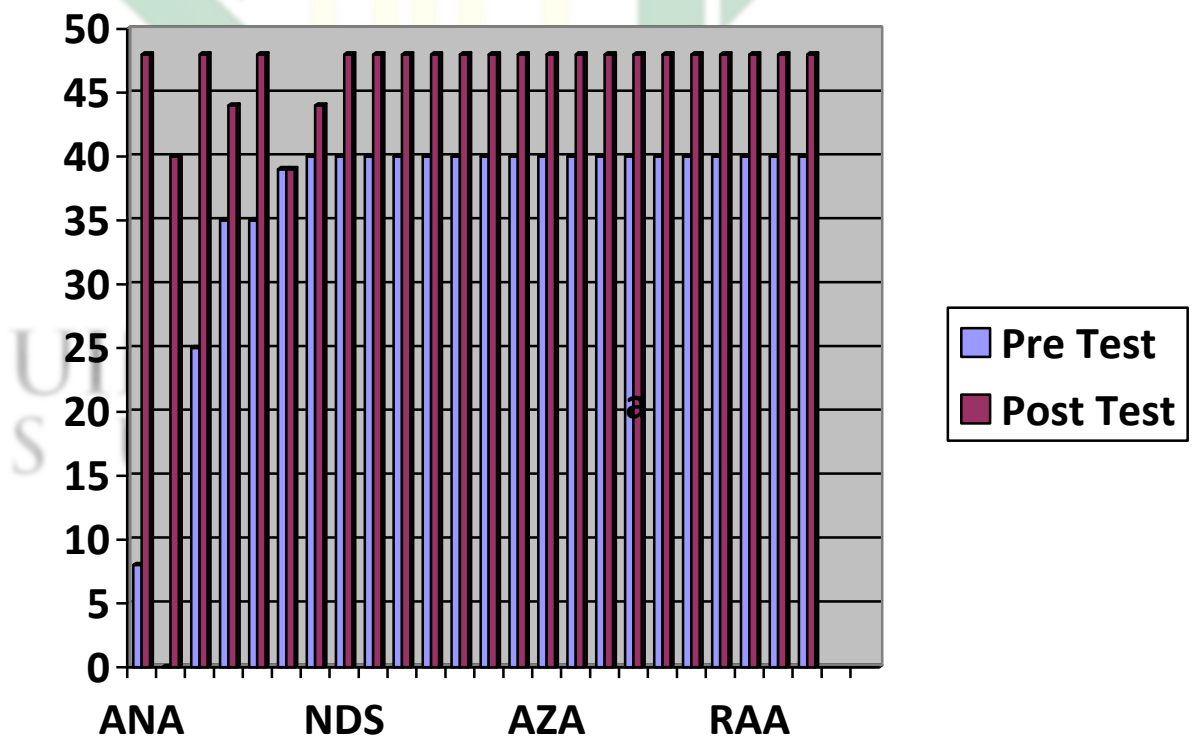
No	Nama	Hasil <i>Pre Test</i>	Hasil <i>Post Test</i>
1	ANA	8	48
2	DSA	0	40
3	HTER	25	48
4	JAR	35	44
5	KRES	35	48
6	MAW	39	39
7	MFMA	40	44

8	NDS	40	48
9	ONI	40	48
10	WAS	40	48
11	WAP	40	48
12	S	40	48
13	ARR	40	48
14	AAH	40	48
15	AZA	40	48
16	AHR	40	48
17	DRA	40	48
18	HZW	40	48
19	KRA	40	48
20	MASA	40	48
21	NDA	40	48
22	RAA	40	48
23	SAA	40	48
24	WN	40	48

<b>Jumlah</b>	862	1127
<b>Rata-rata</b>	35,91667	46.95833

Dengan adanya data tersebut, data menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal warna antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* bermain permainan *rainbow launcher* terdapat peningkatan data.

**Bagan 4.1 : Bagan Hasil *pre test* dan *Post Test***



Ket : \*Nama tidak menyesuaikan urutan pada tabel



## 1. Analisis Data

Setelah peneliti mendapatkan nilai *pre test* dan *post test*, maka selanjutnya adalah dengan menganalisis data, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan anak dalam mengenal warna antara sebelum dan sesudah diberi *treatment* bermain permainan *rainbow launcher*. Dengan begitu, peneliti mampu memahami terdapat efektivitas permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji Wilcoxon, yaitu suatu metode statistika untuk menentukan perbedaan pada dua sampel. Berikut ini adalah hasil uji Wilcoxon yang bersumber dari data Spss 23.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**Tabel 4. 11 : Uji Wilcoxon**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	23 <sup>b</sup>	12,00	276,00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	24		

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	POST TEST - PRE TEST
Z	-4,411 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. Hipotesis kerja ( $H_a$ ) adalah ada efektivitas permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.
2. Hipotesis nol ( $H_o$ ) adalah tidak ada efektivitas permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.

Jika nilai Sig. Statistik Uji Wilcoxon  $< 0.05$ , maka  $H_o$  ditolak. Dari tabel diatas, uji wilcoxon mendapatkan nilai 0,000 yang artinya adalah  $H_o$  ditolak. Maka kesimpulannya adalah ada efektivitas dari permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan.

## E. Pembahasan

Penelitian ini berlangsung di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Di hari pertama penelitian, peneliti mengobservasi untuk melihat kondisi awal kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain, kelompok A1 dan A2. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapat nilai *pre test* dari aspek kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Penilaian dari observasi ini menggunakan instrument rubrik.

Dalam aktivitas ini, peneliti mengobservasi dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir pembelajaran kemudian melakukan pretest. Hasil dari observasi tersebut mengungkapkan bahwa siswa kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 yang berusia 4-5 tahun di di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan masih banyak yang belum memahami dan banyak yang salah saat menyebutkan warna. Dengan begitu, peneliti menangkap bahwa kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun disana belum berkembang dengan maksimal.

Tahap yang selanjutnya setelah melakukan observasi awal untuk mendapatkan hasil *pre test*, peneliti memberikan sebuah *treatment* dengan bermain permainan *rainbow launcher*. Kegiatan *treatment* berlangsung selama 3 kali pertemuan. Dan untuk selanjutnya, peneliti melakukan penilaian untuk mendapatkan nilai *post test*. Nilai *post test* merupakan hasil akhir dimana siswa sudah mendapatkan *treatment*. Dari nilai *pre test* dan *post test*, terdapat perbedaan angka yang signifikan.

Pada tahap analisis data yang menggunakan uji Wilcoxon, menunjukkan Zhitung sebesar -4,411 dan nilai Sig. 0,000. Jika nilai Sig. Statistik Uji Wilcoxon  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak. Dari tabel diatas, uji wilocoxon mendapatkan nilai 0,000 yang artinya adalah  $H_0$  ditolak. Maka kesimpulannya pada penelitian ini ada efektivitas dari permainan *rainbow launcher* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok.

Pada penelitian ini, media permainan *rainbow launcher* memiliki pengaruh dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan mengenal warna pada anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan angka setelah diberikan sebuah *treatment*. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, anak usia dini membutuhkan suatu media yang menarik dan unik untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Dengan begitu, siswa mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan optimal. Dengan adanya permainan *rainbow launcher*, perhatian siswa akan berpusat pada pendidik dan peserta didik pun juga lebih mudah memahami warna baik primer, sekunder maupun tersier. Kegiatan pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan akan mampu merangsang keberanian anak untuk mencoba dan berkembang secara maksimal terutama dalam peningkatan mengenal warna. Salah satu strategi media yang dapat digunakan yaitu bermain permainan *rainbow launcher*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kemampuan anak dalam mengenal warna di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan sebelum melakukan permainan *rainbow launcher* tergolong kurang maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil nilai *pre test*. Dari hasil *pre test* menunjukkan angka rata-rata sebesar 7,29167. Dari 24 anak, hampir semua ada yang salah menyebutkan warna dan bahkan ada yang tidak tahu sama sekali, ini berarti kemampuan mengenal warna pada anak 4-5 tahun cenderung menengah kebawah.

Kemampuan anak dalam mengenal warna pada usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan terjadi perubahan setelah diberikan *treatment*. *Treatment* yaitu bermain permainan *rainbow launcher*. Hasil *post test* menunjukkan angka rata-rata sebesar 8,708. Permainan *rainbow launcher* dapat diterapkan pada anak sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal warna pada kelompok bermain, kelompok A1 dan A2 di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Sig 0,000 yang artinya adalah  $H_0$  ditolak. Maka kesimpulannya adalah terdapat efektivitas dari permainan *rainbow launcher* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal 40 Brengkok Lamongan.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang dan pengolahan data yang sudah dilakukan peneliti saran yang dapat diberikan adalah untuk para pendidik anak usia dini diharapkan sebisa mungkin agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian anak usia dini dan pastinya yang menyenangkan. Hal ini agar anak usia dini dapat berpartisipasi secara utuh dalam proses pembelajaran dan tentunya tidak jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran, yang terpenting adalah memperhatikan efektivitas dalam stimulasi permainan dan kegiatan lain.

Dalam pembelajaran pada anak usia dini juga dibutuhkan kerja sama yang saling terkait antara guru dan orang tua, untuk itu diharapkan lebih memahami bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang tidak sama. Maka dari itu, ada baiknya jika orang tua mampu mendukung perkembangan anak sesuai dengan karakteristiknya dan tidak menghambat anak untuk dapat eksplor seluruh kemampuannya dengan memilih permainan atau kegiatan yang paling efektif untuk pembelajaran anak.

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu melengkapi kekurangan dari penelitian ini. Baik dari aspek indikator penelitian, metode, ataupun media supaya ilmu pengetahuan dapat terus berkembang agar melakukan penelitian dan mendapatkan hasil yang lebih efektif dalam berbagai hal dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran Transliterasi Perkata dan Terjemah Perkata, Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2012
- Adhimah, Syifaul, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Tashwirul Afkar Gedangan Sidoarjo*, Skripsi, Surabaya: Uinsa, 2019.
- Arina R, Sucipto Rezka, *Pembelajaran Jarak Jauh Pada PAUD (Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pndemi Covid Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini)*, Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021.
- Azizah, Fathia Noor, *Pemerolehan Kosakata Anak Usia 3—5 Tahun di PAUD Kelompok Bermain Inklusif Anak Ceria Universitas Airlangga*, Surabaya: Jurnal Skriptorium, Vol. 1, Maret 2012.
- DEPDIKNAS, *Kamus Besar Baahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Ellizzah, Diana Ledy, *Korelasi Antara Usia Anak Prasekolah dengan Kemampuan Anak Mengenal Angka dan Huruf di Taman Kanak-Kanak Annur Semolowaru Surabaya*, Skripsi, Surabaya: Uinsa, 2019.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Proeve Eener Bepaling Van Het Spel-Element Der Cultuur*, Amsterdam: Atheneum Boekhandel Etc., 2008.
- Nurmala Dewi, Senja, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discover Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kartika Fajar Baru Lampung*, Lampung: Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Rasyid, Harun, et al., *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Multi Pressindo 2009.
- Rukajat, Ajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach* Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Safita, Maiyidah et al., *Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*, Padang: Jurnal Ar-Raniry.

Silvia, et al., *Efektitas Permainan Twister Dalam Mengenalkan Warna Primer Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas DII/Cdi SLB Kasih Ummi Padang*, Padang: Jurnal E-JUPEKhu : Vol. 3, No. 3, 2014.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Suratno, *Konsep Kemampuan Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Kemenag, 2013.

Syamsi, Nur, et.al, *Prosiding Seminar Nasional Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018.

Wibowo, Ibnu Teguh, *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta: Buku Pintar, 2013.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A