



KELAYAKAN MEDIA COLORED SMART CUBE UNTUK MENSTIMULASI PENGENALAN WARNA DI KELOMPOK A TK BUNGA BANGSA MOJODADI

Aida Fitriati¹, Mardi Widodo²

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban^{1,2}

aidafitria672@gmail.com¹, abiyosotopo@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Diterima : 18-09-2022

Direvisi : 22-09-2022

Disetujui : 24-09-2022

Kata kunci: Colored Smart Cube; pengenalan warna; anak usia dini

ABSTRAK

Salah satu dari aspek perkembangan yang perlu di kembangkan dan sangat penting dalam dunia kepaudan ialah aspek kognitif. Dalam mengembangkan aspek tersebut bukan hanya dengan pemberian materi pelajaran namun penggunaan media juga sangat mempengaruhinya. Maka dari itu pendidik di tuntut lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media *Colored Smart Cube* yang layak serta mampu menstimulasi pengenalan warna di kelompok A lebih tepatnya pada usia 4-5 tahun. Metode yang di gunakan peneliti dalam hal ini yaitu (*Research and Development*) dengan mengambil 6 tahap yakni potensi dan permasalahan, pengumpulan sumber data, desain media, validasi media, revisi media dan uji coba media. Untuk validasi media dilakukan oleh lima validator yaitu dua validator materi serta tiga validator media dengan hasil analisis data validator media rata-rata 4 dengan prosentase 80% sedangkan hasil analisis data validator materi 3,7 dan prosentase 75%. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwasannya media *Colored Smart Cube* dalam kriteria layak di gunakan atau di terapkan dalam pembelajaran anak usia dini khususnya dalam hal pengenalan warna.

ABSTRACT

One of the aspects of development that needs to be developed and is very important in the world of the future is the cognitive aspect. In developing this aspect, not only by providing subject matter but the use of media also greatly affects it. Therefore, educators are required to be more creative in the development of learning media. This study aims to produce a decent Colored Smart Cube media and is able to stimulate the ability to recognize colors in group A students more precisely at the age of 4-5 years. The method used by researchers in this case is (Research and Development) by taking 6 stages including: potential problems, data collection, product design, design validation, product revision and trials. For product validation, it is carried out by five validators, namely two material expert validators and three media expert validators with the results of media expert data analysis an average of 4 with a percentage of 80% while the results of material expert data analysis average 3.7 with a percentage of 75%. It can be concluded that the Colored Smart Cube media in the criteria is feasible to use or apply in early childhood learning, especially in terms of color recognition.

Keywords: *Colored Smart Cube; color recognition; early childhood*

*Author: Aida Fitriati

Email : aidafitria672@gmail.com

Pendahuluan

Masa dini pada anak ialah masa emas atau bisa di sebut dengan *golden age*, Masa yang datang sekali seumur hidup ([Fatmawati, 2020](#)). Dimasa tersebut anak

pada fase *periode sensitive* secara khusus dengan sangat mudahnya anak mudah menerima berbagai macam stimulus yang ada di sekitarnya ([Hura & Mawikere, 2020](#)). Dengan adanya penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di harapkan perkembangan dan pertumbuhan baik fisik ataupun psikis anak mampu berkembang secara optimal sehingga berpengaruh terhadap kehidupannya kelak. Selain itu dalam memstimulus pertumbuhan serta perkembangan anak perlu adanya pembinaan agar mempunyai kesiapan dalam melaksanakan tugas perkembangan kedepannya seperti mengembangkan aspek – aspek yang ada ([Cahyaningrum et al., 2017](#)).

Salah satu aspek yang wajib di kembangkan yakni aspek intelektual atau aspek kognitif ([Jannah, 2015](#)). Kognitif berasal dari kata “kognisi” di artikan sebagai suatu proses dalam mendapatkan pengetahuan atau bisa di sebut juga kemampuan dalam mempelajari ketrampilan konsep baru, memahami sesuatu yang terjadi pada lingkungan sekitarnya dan ketrampilan penggunaan daya ingat untuk mampu menyelesaikan berbagai soal sederhana ([Rupnidah & Suryana, 2022](#)).

Kemampuan mengenal warna termasuk salah satu ruang lingkup kemampuan kognitif anak usia dini yang terpenting ([Hazhari & Magdalena, 2021](#)). Sehingga perlu adanya pemberian stimulus atau rangsangan yang bisa menstimulasi kemampuan tersebut salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran yang sesuai ([Aprinawati, 2017](#)).

Dalam ini peneliti mengembangkan media kubus pintar berwarna sebagai upaya untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna ([Puspitasari & PIAUD, N.D.](#)). *Colored Smart Cube* merupakan media pembelajaran berbentuk kubus dengan tiap sisi warna yang berbeda serta di lengkapi dengan *flashcard* yang berwarna. Cara main media ini kubus di gelindingkan dan lihat sisi atas dadu, warna yang di sisi atas dadu di cocokkan dengan warna pada *flashcard* ([Dewi, 2015](#)).

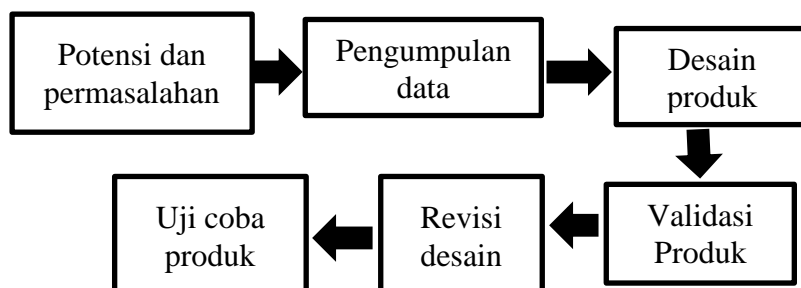
Media *Colored Smart Cube* ini terinovasi dari permainan kartu alpabet, dalam kartu alpabet sisi belakang ada huruf “a” sisi depan ada gambar apel. Sedangkan di media *Colored Smart Cube* pengenalan warna dengan pemberian gambar yang warnanya sama pada warna sisi belakang *flashcard* ([Adhani et al., 2016](#)). Gambar pada *flashcard* yang di gunakan di ambil dari benda yang ada di sekitar anak seperti gambar buah, sayur, tanaman, dll. Misalnya warna merah gambar apel, ungu buah anggur, biru gambar bluberi, dst. hal tersebut dilakukan guna anak mudah mengenal warna karena di lengkapi gambar yang ada di sekitar anak ([Purnamasari & Ningrum, 2018](#)).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu jenis metode penelitian yang digunakan sebagai untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifannya. Dalam hal ini peneliti hanya menerapkan enam tahap dari sepuluh tahap model pengembangan dari *Borg and Gall* di karenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga. Enam Langkah yang di lakukan peneliti : potensi dan permasalahan, pengumpulan sumber data, desain media atau produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba media.

Analisis data penelitian pengembangan ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan dilaksanakan selesai uji validasi media dan materi dari validator dengan menggunakan skala likert berupa butir penilaian 1 sampai 5.

Langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Langkah penelitian R & D yang di lakukan peneliti

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian R & D ini menciptakan media *Colored Smart Cube* guna menstimulus pengenalan warna di Kelompok A yang telah teruji validitasnya (Mahmudah, 2016).

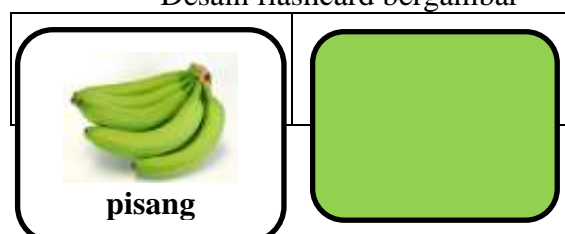
Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah ditemukan potensi dan permasalahan di lapangan. Potensi yaitu segala sesuatu yang dapat di kembangkan serta memiliki nilai tambah. Masalah yaitu suatu penyimpangan yang harus di selesaikan.


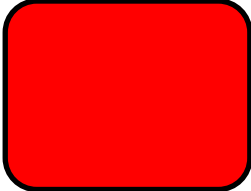

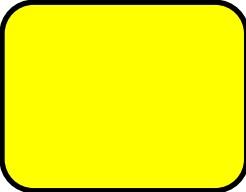






Berdasarkan hasil pembelajaran di lembaga yang diamati oleh peneliti Hal tersebut media yang digunakan masih terbatas. Media yang diterapkan di Lembaga sangat monoton sehingga kurang menarik perhatian anak dan anak mudah merasa bosan.

Selesai melakukan observasi dan menemukan permasalahan di lembaga, Langkah kedua yakni mengumpulkan data dan informasi seputar masalah tersebut. Pada pengumpulan data dan informasi dilakukan wawancara pada pendidik di kelas serta Informasi juga didapat melalui pencarian informasi dari berbagai sumber missal jurnal, artikel, buku – buku terbitan terakhir yang terkait dengan kemampuan warna dll sehingga bisa menjadi referensi yang akurat.

Setelah peneliti memahami permasalahan dan menganalisis kebutuhan peserta didik, kemudian peneliti akan melaksanakan langkah - langkah untuk merancang media agar sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Berikut desain media *Colored Smart Cube* yang terdiri dari kubus dan flashcard bergambar.

Tabel 1
Desain flashcard bergambar



 stroberi	
 lemon	
 jeruk	
 anggur	
 bluberi	

Tahap validasi ini dilakukan setelah produk jadi dan di validasi ke validator yang meliputi dua ahli validasi ialah validator materi dan media. Yang mana validator tersebut nantinya akan memberikan masukan pada desain produk atau media yang di buat. Dalam hal ini ada tiga ahli media serta dua ahli materi dengan

hasil media layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini dalam menstimulasi kemampuan mengenal warna di kelompok A.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Dan Materi

No.	Validator	Rata-Rata Skor	Prosentase	Kriteria
1	Media	4	80%	Layak
2	Materi	3,7	75%	Layak

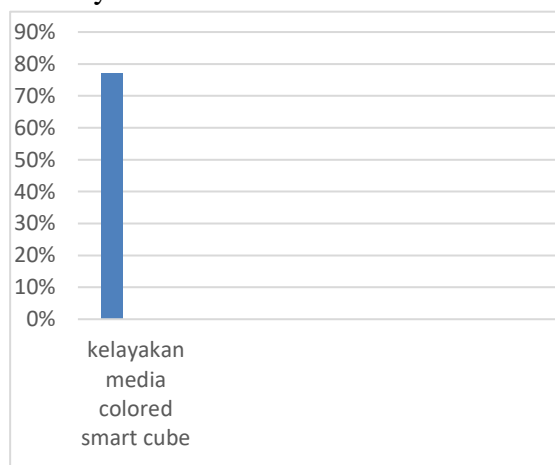
Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil validasi didapatkan rata rata skor 4 dari validator media dan persentasenya 80% masuk kategori layak. Dan rata-rata skor 3,75 di peroleh validator materi dengan prosentase 75% termasuk kriteria layak tanpa revisi. Skor keseluruhan yang di dapat 3,9 dan prosentase 77,% dengan kategori layak di gunakan berdasarkan tabel kelayakan berikut ini

Tabel 3. Prosentase Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria kelayakan
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40 %	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

(Fitriana, 2018)

Berikut Diagram Kelayakan Media Colored Smart Cube



Setelah melakukan uji validasi , peneliti mendapatkan saran dan kritik guna perbaikan media. Selesai tahapan validasi serta perbaikan dilakukan selanjutnya media yang telah jadi di uji cobakan ke peserta didik kelompok A TK Bunga Bangsa dengan jumlah yang terbatas yaitu 10-15 anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media *Colored Smart Cube* untuk menstimulasi pengenalan warna di Kelompok A memperoleh skor keseluruhan 3,9 serta prosentase kelayakannya 77,5 % yang masuk dalam kategori layak. Skor tersebut di dapatkan dari hasil validasi media dan materi. Untuk hasil dari uji validitas media yakni skor 4, prosentase 80% dan dari materi mendapatkan skors 3,75 yang prosentasenya 75%.

Dalam hal ini dapat di simpulkan bahwasannya media *Colored Smart Cube* dalam menstimulasi pengenalan warna di Kelompok A Layak digunakan sebagai media pembelajaran atau alat permainan edukatif khususnya dalam kegiatan pengenalan warna, baik warna dasar atau primer dan warna sekunder. Selain itu media ini juga di konsep dalam permainannya melibatkan anak anak secara langsung sehingga memudahkan anak untuk mencoba dan di harapkan bisa memberikan pengalaman kepada anak untuk bekal pengetahuan kedepannya.

Bibliografi

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Dengan Media Flash Card Pada Anak Usia Dini Di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 109–117. <https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V3i2.3494>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V1i1.33>
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213. <https://doi.org/10.21831/jpa.V6i2.17707>
- Dewi, R. K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bowling Pintar Untuk Pembelajaran Kognitif Anak TK Kelompok A. *Pengembangan Media Pembelajaran Bowling Pintar Untuk Pembelajaran Kognitif Anak TK Kelompok A/Ria Kartika Dewi*.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Hazhari, A., & Magdalena, M. (2021). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Earlychildhood Education (Joe)*, 2(1), 1–14.
- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Kajian Biblika Mengenai Pendidikan Anak Dan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *EDULEAD: Journal Of Christian Education And Leadership*, 1(1), 15–33. <https://doi.org/10.47530/edulead.V1i1.12>
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Gender Equality: International Journal Of Child And Gender Studies*, 1(2), 87–98. <https://doi.org/10.22373/equality.V1i2.792>
- Mahmudah, I. N. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Batu Berwarna Pada Kelompok A Di RA Harapan Bangsa Kota Blitar. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Batu Berwarna Pada Kelompok A Di RA Harapan Bangsa Kota Blitar/Ilma Nafiatul Mahmudah*.
- Purnamasari, R., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Media Panda Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Warna Primer Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(02), 1–5.
- Puspitasari, E., & PIAUD, M. (N.D.). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Din*.

Guepedia.

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 6(1), 51–61.
<https://doi.org/10.17509/Jpa.V6i1.48199>

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

