

Penggunaan Permainan Gambar Warna Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Di Paud Arrayan Palembang

Puput Wulandari¹, Evia Darmawani², Rahmah Novianti³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

Email: puput.wulandari0201@gmail.com¹, evia.syamsuddin@gmail.com²,
aliciarahmah@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui penggunaan permainan gambar warna didalam menumbuhkan minat belajar anak di Paud Arrayan Palembang. Lokasi penelitian dilaksanakan di PAUD Arrayan Palembang dimana alamatnya di Jl. Kancil Putih Gg. Bersama 8 Kecamatan Alang-Alang Lebar Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak PAUD kelompok B, yakni 15 anak dan sampel penelitiannya yaitu 7 anak pada kelompok B2. Penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti tentang "Penggunaan Permainan Gambar Warna Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Di Paud Arrayan Palembang" bisa disimpulkannya bahwa: masalah atau hambatan dalam Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna diantaranya: 1) Minimnya pengetahuan tentang permainan gambar warna, 2) Fasilitas yang kurang memadai, 3) Kreativitas guru yang kurang sehingga pembelajaran jadi monoton, 4) Takut akan kotor sehingga guru dan anak jarang melakukan permainan warna. Adapun manfaat dalam Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna diantaranya: 1) Anak menjadi rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru, 2) Anak menjadi semakin berminat dalam belajar saat guru menjelaskan, 3) Anak fokus ketika mengamti apa yang dijelaskan guru, 4. Guru lebih tertarik menggunakan permainan warna untuk menarik minat belajar anak.

Kata Kunci: *Permainan Gambar Warna, Minat Belajar dan Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to determine the use of color picture games in fostering interest in learning children in Paud Arrayan Palembang. The research location was carried out at PAUD Arrayan Palembang where the address is at Jl. Kancil Putih Gg. Together with 8 Alang-Alang Lebar Districts, Palembang City, South Sumatra Province. The population in this study were group B PAUD children, namely 15 children and the research sample was 7 children in group B2. Research using descriptive qualitative research methods. The results of the research and discussion that have been presented by the researchers regarding "Use of Color Image Games in Fostering Children's Learning Interest in Paud Arrayan Palembang" can be concluded that: problems or obstacles in implementing Color Image Games include: 1) Lack of knowledge about color image games, 2) Inadequate facilities, 3) The teacher's creativity is lacking so that learning becomes monotonous, 4) Fear of getting dirty so that teachers and children rarely do color games. The benefits of implementing Color Picture Games include: 1) Children become diligent in doing assignments given by the teacher, 2) Children become more interested in learning when the teacher explains, 3) Children focus when observing what the teacher explains, 4. The teacher is more interested in using games colors to attract children's learning interest.

Keywords: *Color Image Game, Interest in Learning and Early Childhood*

PENDAHULUAN

Proses Pendidikan awal tersebut dapat dilaksanakan dalam lingkup Pendidikan formal TK. Guru dan siswa, sebagai subjek pembelajaran, harus berpartisipasi aktif dalam proses tersebut. Guru memiliki peran penting dalam mengasah siswa di kelas berbagai kemampuan salah satunya kemampuan bahasa anak, antara lain melalui membaca dan bercerita. Kemampuan membaca merupakan aset fundamental bagi pendidikan

siswa karena membaca memungkinkan mereka mengonstruksi makna dalam berbagai cara, terutama dalam bentuk tulisan. Kemampuan untuk membaca benar-benar dikuasai, untuk menghadapi waktu global, membaca akan menjadi bagian penting yang tak dapat disangkal untuk tujuan mengajarkan keberadaan negara.

Buku akan menjadi salah satu sumber informasi sekaligus guru yang bisa hadir kapan saja. Walaupun dikuasai digital tentu sumber informasi dalam belajar sudah bertambah tergeserkan namun baik tidaklah. Selain itu, membaca ini bisa dikerjakan dimana pun. Membaca adalah langkah pertama yang diambil anak menuju pengembangan diri dan penguasaan pengetahuan. Sebaliknya, memiliki kemampuan membaca dapat menjadi tantangan bagi beberapa anak pada tahap awal perkembangannya. Hal ini dikarenakan oleh fakta bahwa tiap anak berada pada tahap perkembangan yang berbeda. Diharapkan anak mampu mengenal beberapa tanda perkembangan bahasa anak usia dini melalui kegiatan membaca. (Resmini, 2017).

Membaca dengan teliti memberikan tahap awal untuk menciptakan kemampuan perhatian penuh, berbicara, menulis eksperimental dan membedah penemuan dalam membaca dengan teliti. Faktor motivasi secara khusus memengaruhi pemahaman membaca dan keterampilan membaca. Untuk melatih pemahaman membaca, siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan membaca, mengingat item-itemnya, dan mengambil keputusan dari apa yang mereka baca. Namun, situasi sebenarnya masih cukup ditemukan anak-anak usia 4- 5 tahun yang masih belum berkembangnya kemampuan membaca. Ketika anak-anak sudah terbiasa dengan latihan pemahaman, biasanya secara mental, anak-anak tidak memiliki status mental. Hal ini dikarenakan pada usia antara 4 sampai 6 tahun, anak-anak masih cenderung menikmati kegiatan bermainnya belum terlalu fokus pada pemikiran. Demikian pula pada usia ini kemampuan penalaran anak ada dalam tahap prafungsional. Anak juga memiliki pengetahuan yang belum dikonfirmasi pada tahap ini (Sari, 2015) yaitu berkaitan permasalahannya kesulitan membaca anak, non formal, dan ditemukan bermacam kasusnya kesulitan anaknya. Sebagai hasilnya, peneliti menggunakan informasi ini untuk melakukan studi kasus pada siswa dengan kesulitan membaca di PAUD Al-Barokah, Desa Japura Bakti, Kecamatan Astanajapura, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat, Indonesia. Di TK Matahari Palembang, berbagai kondisi yang telah dijelaskan untuk kemampuan membaca anak usia 4-5 juga ada.

Dari kunjungan awal peneliti di temukan terhadap anak-anak TK Matahari Palembang, terlihat 11 anak dari 14 anak ketika dalam pembelajaran anak-anak disuruh untuk membaca suatu teks sederhana, sebagian besar anak kurang sulit mengenal huruf, menyebutkan huruf, membedakan simbol, membedakan huruf “b-d, p-q, w-m, n-u”. Diduga supaya mengembangkan kemampuan membaca anak di TK Matahari dapat menggunakan media cerita bergambar. Media cerita bergambar yaitu sebuah media pembelajaran dimana melibatkannya indera penglihatan, dimanadalam proses penyampaian materi digunakan buku cerita belum banyak dilakukan guru. Tujuan dari penggunaan media buku cerita bergambar ini, agar dapat membuat penyajian guru lebih jelas, mengatasi kendala ruang, dan menyampaikan materi pelajaran, menarik perhatian, dan memotivasi siswa. Berkaitan dengan membaca dimana dikutipkan didalam Susanto (2021: 158), menerangkan bahwa meskipun kegiatan ini melibatkan pengenalan huruf, membaca pada dasarnya ialah kegiatan fisik dan mental supaya menemui makna tulisannya. Akibatnya, masuk akal untuk berasumsi bahwa membaca adalah aktivitas mental dan fisik yang melibatkan fokus pada proses kognitif dan pengenalan huruf. Selain itu, membaca itu adalah menginterpretasikan gambar (huruf) menjadi suara, yang digabungkan dengan kata-kata.

Fahyuni (2015:10) menjelaskan bahwa kemampuan membaca yaituanak dapat membaca dengan lancar dan efektif apabila ia mampu terlihat dan dipahami isi bacaan, baik dimana diungkap lewat lisan maupun cuma dalam hatinya. Menurut Amalia & Ramadi (2017) Anak akan dapat menerjemahkan simbol menjadi ekspresi bermakna melalui kegiatan ini; dan turun untuk membuat kalimat yang bisa dipahami orang lain. Selanjutnya Kemampuan membaca menurut (Widiyanti, 2021: 20) yaitu kemampuan kognitif untuk menerjemahkan kode visual atau kode tertulis menjadi satuan kecil (hurufnya, suku katanya, katanya) dan kemudian melafal satuan kecil ini jadi bunyi bahasa yang ada maknanya. Menurut (Wijaya, 2021: 695) menjelaskan bahwa kemampuan membaca adalah kegiatan untuk menemukan berbagai jenis informasi atau pengetahuanyang terdapat dalam tulisan. Dari pendapat diatas bisa disimpulkan kemampuan membaca ialah kemampuan anak untuk mengenal huruf, membedakan simbol/huruf dan huruf “b-d, p-q, w-m, n-u” dibedakan untuk membaca dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurhadi (2016: 2) menyatakan bahwa membaca ialah proses kritis-kreatif dimana pembaca memproses bacaan mereka untuk sepenuhnya memahaminya, diikuti dengan evaluasi pada keadaannya, nilainya, fungsinya, dan akibat bacaannya. Menurut Widyastuti (2017: 2) membaca ialah aktivitas yang melibatkannya unsur visual (pengamatan) dan auditori (pendengaran). Ketika anak-anak memegang atau membolak-balik buku, mereka mulai mengembangkan kemampuan membaca mereka. Aktivitas membaca melibatkannya pembaca dan bahan bacaan, *dimana pendapat* Gibson & Levin (dalam Martutik, 2021: 1-13), yakni membaca jadi proses aktual dikerjakan oleh pembacanya melalui cara tersendiri dan sebagai kegiatan yang menggali informasi dari teks (tulisan).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bisa diambil kesimpulannya bahwa membaca yaitu sesuatu kegiatan atau proses dipahami maknanya dimana ada pada suatu teks atau bacaan, sepenuhnya berniat memperoleh pemahaman yang lengkap dan mendalam dari suatu teks atau bacaan.

Buku cerita bergambar adalah cerita yang diceritakan dalam bentuk buku dengan 23 gambar yang mewakili berbagai cerita yang saling terkait satu sama lain. Buku cerita tidak hanya berisi gambar tetapi juga tulisan yang menceritakan kisah yang diceritakan oleh gambar. Menurut Mustakim (2005), buku bergambar yaitu buku dimana bercerita lewat teksnya serta gambar. Menurut Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2005) menjelaskan bahwa anak-anak akan lebih lama mengingat media gambar yang digunakan dalam pendidikan dikarenakan bentuk konkritnya daripada sifatnya yang abstraknya. Gambar yaitu metode komunikasi dan ekspresi universalnya terkenal. Istilah "buku bergambar" digunakan untuk mendeskripsikan buku yang menggunakan tulisan dan ilustrasi untuk menyampaikan pesannya. Azhar (2010:3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pendidikan. Buku bergambar dengan cerita merupakan salah satu media yang dapat digunakan. Menurut Bower dkk. (2014), dalam buku bergambar yang bercerita, kata-kata dan gambarnya dimana terkait dan saling melengkapinya membentuk sebuah teks. Sehingga, pembaca buku cerita ini bacaannya nantinya merasa lebih lengkap dan konkret bila dikerjakan lalu melihatnya.

Menurut Lestari (2016: 24) buku cerita bergambar yaitu "buku cerita dimana disajikannya memakai teksnya dan ilustrasinya ataupun gambarnya". Lalu menurut Krisnawan (2017: 24) "buku cerita bergambar ialah buku memakai halaman sampul cantik yang menggabungkan cerita, gambar, dan bahasa sederhana. Teks dan ilustrasi buku bergambar tidak dapat berdiri sendiri; sebaliknya, mereka saling melengkapi untuk menyampaikan pesan. Teks tampilan dan ilustrasi selalu ada di setiap halaman dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Kemudian, gambarlah di bawah Lebih baik anak membaca cerita dengan gambar daripada dengan teks panjang. Ini karena anak-anak belajar membaca dan menulis sebelum mereka belajar menggambar. Untuk menyampaikan makna kepada anak-anak, buku cerita bergambar memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap kesesuaian ilustrasi cerita, alur teks, dan karakter. (Nurgiyantoro, 2016: 153).

Menurut Huck (dalam Nurgiyantoro, 2016: 154) jelaskan Ilustrasi yang muncul dalam buku bergambar perlu menggambarkan alur cerita dan kepribadian karakter secara akurat. Selain itu, gambar yang ditampilkan sudah bercerita, yang akan membuat teks lebih kaya dan menghidupkan karakter dan alur cerita. Bahan bacaan cerita anak-anak sangat diuntungkan dengan menggabungkan gambar dan teks secara bersamaan. Hal ini dikarenakan anak memiliki pemahaman dan imajinasi yang terbatas ketika berhadapan dengan teks naratif, sehingga gambar yang ditampilkan dapat membantu mereka berimajinasi. Ada sejumlah keuntungan bagi anak ketika mereka membaca buku bergambar.

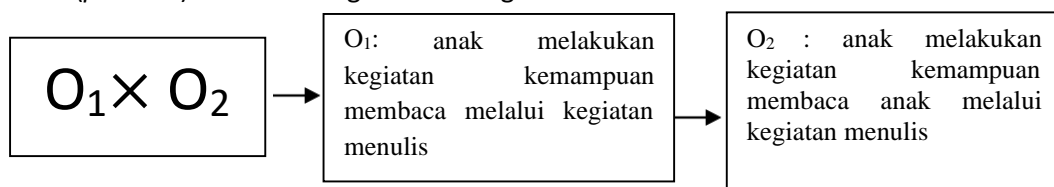
Dari pendapat ahli di atas, bisa diambil kesimpulannya bahwa buku cerita bergambar yaitu buku dimana memadukan teks dan gambar atau ilustrasinya, dimana bertujuan untuk menggambarkan atau mengilustrasikan teks dalam cerita. Bagi anak-anak, hal ini bertujuan selain sebagai daya tarik, juga dikarenakan masih dibatasi daya tangkapnya dan imajinasi anaknya tentang teks narasinya, jadinya gambar-gambar ini dimunculkan buat merangsangkan imajinasi anaknya

METODE

Menurut Sugiyono (2019: 69) mengatakan bahwa metode penelitian dapat diartikan jadi caranya ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuannya dapat didapat, ditelusuri, dan dibuktikannya, suatu pengetahuan tertentu maka pada akhirnya dapat digunakan untuk memahaminya, memecahkannya, dan mengantisipasinya masalah didalam bidang Pendidikannya. Metode penelitian ini memakai penelitian

eksperimen yakni metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruhnya perlakuannya ditentukan pada yang lain dalam kondisinya yang terkendali". Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Pra-Experimental* lewat jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Lalu Sugiyono (2019: 74) Desain *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan salah satu desain dari metode eksperimen, memakai satu kelas penelitian dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum dikerjakan tes akhir (*posttest*), lalu hasilnya nilai nantinya diperbandingkan antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Desain ini digambar sebagai berikut :



Bagan 2 One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan = (O₂– O₁)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti pada bagian ini akan menggambarkan data yang ditemukan dan pengelolaan serta analisa data yang sudah didapatkan melalui penelitian dengan menggunakan instrument pengumpulan data yang telah dibuatkan pada bagian terdahulu tersebut meliputi:

1. Minat Belajar Anak

Adapun hasil pengamatan yang diperoleh peneliti ditemukan bahwa

- Dari 7 anak hanya 2 anak memperhatikan guru sehingga belum minat mengikuti pembelajaran permainan gambar warna,
- Ketika dijelaskan pembelajaran dengan permainan gambar warna hanya 2 anak fokus pada guru,
- Terlihat 5 anak yang malas-malasan mengerjakan tugas yang diberikan,
- Anak lebih cenderung bermain-main ketika guru menjelaskan pelajaran,
- Anak terlihat ada 4 orang yang kurang fokus dalam mengamati apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran permainan gambar warna,
- Guru yang memakai media monoton dan tidak menarik sehingga anak kurang memiliki minat dalam belajar.

Hal ini didukung dan dipertegas dalam wawancara dari sumber utama guru kelas Paud SPS Arrayyan yaitu ibu **Silvia Febriyanti, S.Pd** pada tanggal 18 Oktober 2022 dimana beliau menyatakan bahwa:

“Anak dapat memiliki suatu kreativitas yang tinggi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yaitu distimulus dengan permainan gambar warna, semakin banyak anak mengenal warna maka rasa ingin tahu anak akan semakin muncul untuk melakukan berbagai eksperimen, menciptakan karya namun semuanya tidak berjalan baik apa bila tidak didukung dengan tenaga pendidik yang memahami tentang permainan gambar warna itu sendiri”.

Selanjutnya pada pernyataan kepala sekolah pada tanggal 19 Oktober 2022 dimana beliau yang menyatakan bahwa:

“Menumbuhkan minat belajar anak itu tidaklah mudah karena anak memiliki tipe yang berbeda-beda, anak sehingga sebagai pendidik kita perlu memiliki ide-ide cemerlang dalam menumbuhkan minat belajar anak salah satunya dengan permainan gambar warna ini, saya setuju sekali karena dengan adanya permainan gambar warna ini tentunya anak akan terstimulus untuk memunculkan ide-ide nya yang kreatif dalam memadukan warna pada gambar yang anak temui tentunya anak pun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang perpaduan warna tersebut disini dapat kita lihat maka minat belajar anak pun akan tumbuh dengan baik”.

2. Permainan Gambar Warna Anak

Adapun hasil pengamatan yang diperoleh peneliti ditemukan bahwa

1. Dari 7 anak hanya 2 anak yang mengenal warna-warna,
2. Ketika dijelaskan pembelajaran dengan permainan gambar warna hanya 2 anak mau mengambil warna yang ditunjukkan guru,
3. Anak yang belum berani saat memegang cat air ketika melakukan permainan gambar warna seperti *finger painting*, bermain Pelangi,
4. Anak yang masih manja sehingga saat diminta mewarnai anak cepat lelah dan menangis,
5. Guru yang belum menyiapkan media yang digunakan saat permainan gambar warna sehingga anak cenderung bosan dan tidak tertarik lagi saat belajar

Hal ini didukung dan dipertegas dalam wawancara dari sumber utama guru kelas Paud SPS Arrayyan yaitu ibu **Silvia Febriyanti, S.Pd** pada tanggal 20 Oktober 2022 dimana beliau menyatakan bahwa:

“Permainan adalah suatu cara agar anak bisa bereksplorasi mengembangkan apa yang ada didalam diri anak dimana nantinya anak akan mengalami kebahagiaan, kesenangan dan mendapat informasi baru, sedangkan gambar warna adalah suatu pola yang ada lalu diberikan variasi olesan berupa warna-warni dari krayon ataupun pensil warna. Dimana kita ketahui anak di kelas B2 ini saat melakukan permainan gambar warna anak masih takut kotor, takut hasil karyanya jelek dimana anak nantinya dihina temannya sehingga keinginan anak ketika melakukan permainan warna ini kurang maksimal dan 5 anak tersebut masih belum mandiri sehingga guru perlu ekstra saat membimbing anak saat melakukan permainan gambar warna”.

Selanjutnya pada pernyataan kepala sekolah yaitu kepala sekolah PAUD SPS Arrayyan yaitu ibu **Fuji Astuti, S.Pd** pada tanggal 21 Oktober 2022 dimana beliau yang menyatakan bahwa:

“Anak-anak di Paud SPS Arrayyan ini cenderung cepat bosan karena anak-anak kurang menyukai menggambar dan mewarnai dimana anak cepat bosan dan capek hal ini terlihat saat anak-anak mengikuti lomba mewarnai ibu dan anak kebanyakan yang mewarnai gambarnya adalah orang tua, sehingga kami para pendidik memiliki tugas yang ekstra untuk menanamkan dan menstimulus percaya diri anak, kesukaan anak terhadap menggambar dan mewarnai serta kemauan anak dalam melakukan permainan gambar warna”.

Setelah peneliti melakukan observasi yang mendalam, setelah itu peneliti akan memeriksa data yang terkumpul dengan urutan sebagai berikut: dapat terjamin kebenarannya. Analisis data dimana dipakai saat penelitian ini ialah:

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti baik dari wali kelas, wali murid dan juga 7 anak di Paud SPS Arrayyan, bahwa pelaksanaan permainan gambar warna yang dilakukan selama proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar anak. Selain itu juga terdapat anak dapat mengenal warna dengan baik melalui permainan warna gambar.

Setelah reduksi data dilakukan berikutnya peneliti akan menyajikan data hasil observasi dimana sudah dikerjakan wali kelas B2, yaitu:

Adanya manfaat dalam pelaksanaan permainan gambar warna seperti:

- a. Anak lebih bersemangat dalam belajar,
- b. Anak lebih termotivasi saat belajar.

Adapun menumbuhkan minat belajar anak saat dilakukan permainan gambar warna seperti:

- a) Anak rajin mengerjakan tugas, anak berminat saat belajar,
- b) Anak lebih fokus saat belajar dan guru lebih tertarik menggunakan permainan gambar warna saat belajar.

Dari penelitian ini bisa disimpulkannya bahwa penggunaan permainan gambar warna bisa menumbuhkan minat belajar anak didalam proses pembelajarannya.

Menurut Ubaidillah (2020:263) minat belajar adalah “suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap aktivitas atau situasi belajar yang menjadi obek dari minat belajar dengan disertai dengan perasaan senang”.

Penelitian ini dikerjakan di Paud SPS Arrayyan Palembang terhadap guru dan 7 anak. Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan gambar warna dalam menumbuhkan minat

belajar anak di Paud Arrayan Palembang. Teknik pengumpulan data dipakai didalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi (foto, video dan dokumentasi).

Menurut (Theresia, 2020: 40) menurutnya ada beberapa alasan mengapa siswa tertarik untuk belajar: faktor eksternal, khususnya faktor eksternal yang datang dari luar (lingkungan, kurang paham materi, jaringan internet jelek, kuota internet tidak mencukupi, kondisi cuaca, atau daerah tempat tinggal), dan faktor internal faktor, khususnya faktor yang berasal dari dalam (diri sendiri, keluarga).

Berdasarkan data hasil dari observasi dan dokumentasi dimana telah dilakukan oleh penulis kepada narasumber, selanjutnya penulis akan menganalisis data terhadap informasi yang sudah diperoleh mengenai Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Di Paud Arrayan Palembang. Berikut ini adalah data yang didapatkan dari lapangan:

1. Masalah atau hambatan dalam Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna

Berdasarkan hasil penelitian dimana sudah dikerjakan peneliti, bahwa penggunaan permainan gambar warna ini saat dampak atau hambatan, diantaranya:

- a) Minimnya pengetahuan tentang permainan gambar warna,
- b) Fasilitas yang kurang memadai,
- c) Kreativitas guru yang kurang sehingga pembelajaran jadi monoton,
- d) Takut akan kotor sehingga guru dan anak jarang melakukan permainan warna

2. Manfaat dalam keterlaksanaan Permainan Gambar Warna

Berdasarkan hasil penelitian dimana sudah dikerjakan peneliti, bahwa penggunaan permainan gambar warna ini saat bermanfaat bagi anak dan guru, diantaranya:

- a) Anak rajin melaksanakan tugasnya dimana dikasih guru,
- b) Anak berminat didalam belajar saat guru menjelaskan,
- c) Anak fokus ketika mengamti apa yang dijelaskan guru,
- d) Guru lebih tertarik menggunakan permainan warna untuk menarik minat belajar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti tentang "Penggunaan Permainan Gambar Warna Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Di Paud Arrayan Palembang" bisa disimpulkannya bahwa:

1. Masalah atau hambatan dalam Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna diantaranya:

- a) Minimnya pengetahuan tentang permainan gambar warna,
- b) Fasilitas yang kurang memadai,
- c) Kreativitas guru yang kurang sehingga pembelajaran jadi monoton,
- d) Takut akan kotor sehingga guru dan anak jarang melakukan permainan warna

2. Manfaat dalam Keterlaksanaan Permainan Gambar Warna diantaranya:

- a) Anak menjadi rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru,
- b) Anak menjadi semakin berminat dalam belajar saat guru menjelaskan,
- c) Anak fokus ketika mengamti apa yang dijelaskan guru,
- d) Guru lebih tertarik menggunakan permainan warna untuk menarik minat belajar anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adi D. Tilong. 2016. *Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan Dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Laksana.
- Ahmad Ahmadi. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca. Sejak Dini*. Jakarta: Indeks. 2008.
- Aisyah. 2017. *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1 Pages 118-123. DOI: 10.31004/obsesi.v1i2.23.
- Akhmat Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Tekhnik, Taktik, dan Model Pembelajaran*. (<http://smacepiring.wordpress.com/>) diakses tanggal 30 Juli 2021.
- Alma. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5549/1/Skripsi%20Full.pdf>.

- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (edisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Astriya dan Kuntoro. 2015. *Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat Volume 2 – Nomor 2, November 2015, (131 - 144) Available online at JPPM Website: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>
- Chaplin dkk. 2011. *Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik : Panduan Sukses Menjadi Guru*.
- Darul, Ilmi. 2009. *Dasar-dasar Pendidikan dan Pembelajaran*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bukittinggi.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Cet. III.
- Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, Imro'atun Hasanah. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna*, Jurnal PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura, Vol 4, No.1.
- Hajar Pamadhi, dkk. 2012. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, cetakan keenam.
- Hazhari, dkk. 2021. *Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia Dini*. JoEE: Journal of Early Childhood Education. Volume 2 Nomor 1.
- Hesti. 2015. *Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. [Http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/15243](http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/15243)
- Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Imam Musbiin. 2010. *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana.
- Irianto, P. (2017). *Pedoman Gizi Lengkap Keluarga dan Olahragawan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khotimah. 2021. *Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini*. Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 676-685 Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.683
- Kompri. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maleong, Lexy. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Departemen Agama RI.
- Maifalinda Fatra dan Abd. Rozak, 2010. *Bahan Ajar PLPG, Penelitian Tindakan Kelas (FITK.UIN Syarif Hidayatullah) Cet. Pertama*.
- Nasution dkk. 2020. *Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini*. Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 733-746 Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.411
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- Rustiah. N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara. Cet. VII.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Kencana Prenada Media Group. cetakan kedua.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Soegoeng Santoso. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan.
- Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyawati, T. E. 2020. *Perspektif Aksiologi Terhadap Penurunan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi*. Aksiologi : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume : 1 No.1
- Sumadi Suryabrata. 2005. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sanyoto. 2010. *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Renika.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syaiful Bahri, Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Minat Belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar.
- Tadrikoatun Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindi.
- Tuti. 2017. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Dalam Menggambar Dengan Menggunakan Pensil Warna Di RA Kab. Simalungun*. [Http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/13343](http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/13343)
- Ubaidillah, U. 2020. *Pengembangan Minat Belajar Kognitif Pada Anak Usia Dini*. JCE (Journal of Childhood Education), 3(1), 41. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>
- Udin S. Winataputra. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.