

Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang

Selvi Waladiya¹, Kris setyaningsih², Nyimas Atika³, Fitri Oviyanti⁴, Kurnia Dewi⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: Selvidiaaa@gmail.com¹, krissetyaningsih_uin@radenfatah.ac.id², nyimasatika@radenfatah.ac.id³,
fitrioviayanti_vin@radenfatah.ac.id⁴, kurniadewi@radenfatah.ac.id⁵

Abstrak

Rendahnya kemampuan anak dalam koordinasi mata dan tangan serta kemampuan menggunakan jari jemari di TK Mekar Sari. Tujuan penelitian untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh antara kegiatan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok A di TK Mekar sari Sukarami. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jenis penelitian adalah Quassy Eksperimental Desain. Sampel pada penelitian ini berjumlah 18 anak kelas A dan B di TK Mekar sari Sukarami. Kelompok eksperimen menggunakan kegiatan kolase dan kelompok kontrol menggunakan kegiatan mewarnai. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes tidak terstruktur. Teknis analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis t test. Berdasarkan hasil yang didpata bahwa terdapat hasil perbedaan nilai rata-rata setelah diterapkan kegiatan tebak warna dimanainilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 61,39 sedangkan kelompok kontrol 65,67 kemudian berdasarkan perhitungan dimana nilai ttabel untuk taraf signifikan 5% sebesar 2,055. Dapat disimpulkan bahwa nilai thitung>ttabel (0,212>0,271), maka kesimpulannya Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya permainan tebak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B di TK Mekar sari Sukarami.

Kata Kunci : *Permainan Tebak Warna, Terhadap Konsentrasi.*

Abstract

The low ability of children in hand-eye coordination and the ability to use fingers in Mekar Sari Kindergarten. The purpose of the study was to analyze whether there is an influence between activities on the concentration abilities of group A children at Mekar Sari Sukarami Kindergarten. This study used two classes, namely the experimental group and the control group. This type of research is Quassy Experimental Design. The sample in this study was 18 children in grades A and B at Mekar Sari Sukarami Kindergarten. The experimental group used collage activities and the control group used coloring activities. Data collection techniques using observation, documentation, and unstructured tests. Technical analysis in this study using normality test, homogeneity test, and hypothesis testing t test. Based on the results obtained, there was a difference in the average value after applying the color guessing activity where the average value of the experimental class was 61.39 while the control group was 65.67 then based on calculations where the ttable value for a significant level of 5% was 2.055. It can be concluded that the value of tcount> ttable (0.212> 0.271), then the conclusion is that Ho is rejected and Ha is accepted. This means that the color guessing game has a significant effect on the concentration abilities of group B children in Mekar Sari Sukarami Kindergarten.

Keywords : *Color Guessing Game, On Concentration Ability*

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan di berikan pada anak usia dini terdapat Dalam Undang-Undang Sisdikna Nomor 20 tahun 2003, Pasal I Ayat I Peraturan Pemerintah mengatur bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu kegiatan bimbingan belajar yang di tunjukan kepada anak-anak di bawah usia 6 tahun sesuai dengan ketentuan Menteri. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu pengembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif

dan bahasa, sosial emosional dan seni.

Konsentrasi belajar anak adalah bagaimana anak fokus dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu, hingga pekerjaan itu dikerjakan dalam waktu tertentu (alim,2009). Pada beberapa anak bisa mengalami kesulitan, kesusahan dan gangguan dalam hal konsentrasi dan atensi yang ia berikan. Banyak pula guru yang juga mengeluh dan bingung dalam meningkatkan dan mengatasi anak yang sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Sulit berkonsentrasi, terlebih dahulu harus dilihat apa penyebab anak sulit berkonsentrasi. Bentuk pengajarannya yang tidak menarik dan membosankan, situasi lingkungan sekitar yang terlalu bising, atautkah anak memang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Contoh bentuk dari masalah ini adalah tidak mendengarkan dengan baik, tidak mengikuti instruksi, dan mudah teralihkan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Anak adalah manusia kecil yang unik, karena setiap anak memiliki ciri khasnya masing-masing. Walaupun usianya berbeda dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak memang membutuhkan perhatian yang baik dari lingkungan, yaitu orang tuanya kemudian di lingkungan sekolah saat itu.

Anak usia dini (Preschool) berada pada masa keemasan dari seluruh rentang usia perkembangan manusia, karena anak usia dini merupakan masa di mana Pondasi atau landasan pendahuluan diletakkan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Menurut Montessori dalam sujino dkk (2010:10) menyatakan bahwa masa keemasan adalah merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya perkembangan apabila stimulasi yang diberikan semakin banyak, anak dapat mendapat berkembang lingkungan yang merangsang pertumbuhan otak dan selalu mendapatkan stimulasi psikososial.

James J. Gallagher mengatakan bahwa "*Creativity is a mental Process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing idea and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Konsentrasi berarti memusatkan pikiran anak pada suatu objek tertentu. Fokus penting yang digunakan adalah fokus pikiran dan tindakan di dalam kelas, namun fokus anak-anak ini fokus pada fokus dan permasalahan. Di TK Mekar Sari dari hasil observasi peneliti, media permainan tebak warnanya masih ada yang kurang menarik terlihat dari anaknya saat guru mengajak anak untuk bermain tebak warna anak-anak kurang memperhatikan, saling mengobrol, dan mengganggu teman, sehingga peneliti ingin melihat pengaruh permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak yang ada di TK Mekar Sari.

Anak yang kurang tertarik dalam belajar membuatnya sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini terjadi karena materi pelajaran yang diberikan guru dan metode pembelajaran tebak warna yang digunakan guru untuk mengajak anak dalam kemampuan konsentrasi anak dalam kurangnya bervariasi dan kurang menarik. Dengan demikian diharapkan agar guru dapat menggunakan metode yang bervariasi supaya anak lebih menarik perhatian anak dan dapat mempengaruhi konsentrasi anak dalam menebak warna-warna.

Bersumber Klarifikasi di atas, maka penyelidik tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun TK Mekar Sari, Jl. Sukarami Lrg. Kelengkeng Km.9 Palembang Tahun 2021.

METODE

Tipe Penelitian ini ialah Penelitian Kuantitatif merupakan sistem penelitian pendekatan memakai jenis data primer dan sekunder, merupakan sesuatu pendekatan universal guna penelitian yang berfokus pada primer & sekunder antara variabel yang timbul secara natural. Penelitian ini memakai Prosedur Kuantitatif, selaku Proses Prosedur Penelitian ini menciptakan informasi dengan metode mendeskripsikan ataupun membayangkan informasi yang sudah tergabung sebagaimana terdapatnya. Penelitian kuantitatif deskriptif memanfaatkan pendekatan metode Eksprimen & Control.

Penelitian Eksprimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mencari akibat dari sesuatu yang dilakukan secara sengaja oleh para penelitinya, dan penelitian eksperimen juga disebut percobaan yang

berasal dari eksperimen yang berarti menguji coba. Penelitian mempelajari 2 variabel ataupun lebih ialah sekitar mana perbandingan dalam satu variabel berhubungan dengan ragam dalam Variabel lain.

Dalam penelitian kali ini peneliti control merupakan suatu penelitian (survei) analitik yang menyangkut bagaimana faktor risiko dengan menggunakan observasi terlebih dahulu untuk melihat bagaimana pembelajaran mengenal warna pada anak usia dini merupakan warna terhadap tebak warna yang saya gunakan dalam materi ini, lokasi penelitian yang saya gunakan untuk membantu daya pikir anaknya Jadi, metode penelitian yang di gunakan Eksperimen dan control prosesnya mendapatkan dan menghubungkan sebab menghubungkan akibat antara dua faktor saling berhubungan. Design yang digunakan penelitian ini adalah *True Experimentak Designs*. *True Experimental Designs* dalam penelitian ini adalah *Pretest – Posttest Control Group Design*. Sebelum diberikan perlakuan kepada sampel, anak diberikan tes awal (primary test) dan pada akhir pembelajaran anak diberikan posttest (tes akhir). Untuk mengetahui kemampuan anak. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak usia dini TK Mekar Sari Palembang. Berikut ini adalah kumpulan tabel desain untuk pre-test dan Post-test.

Definisi Operasional Variable Penelitian

Dalam sebuah analisis memerlukan definisi operasional yang dapat membantu peneliti untuk mempermudah bagi para pembaca maksud dari tujuan penelitian tersebut itu sendiri. Definisi operasional adalah suatu petunjuk tentang bagaimana cara variabel itu diukur. Dengan mengetahui definisi operasional dalam suatu penelitian tersebut, seorang analisis dapat mengetahui pengukuran tersebut.

Analisis ini memiliki dua variabel yaitu permainan tebak warna dan sebagai pengaruh terhadap kemampuan konsentrasi anak sebagai variabel yang terpengaruh dapat lebih jelas dilihat sebagai berikut:

1. Permainan Tebak warna (Variabel X)

Menurut Untuk menyederhanakan warna-warna yang ada di alam seseorang ahli bernama Brewster pada tahun 1831 mengelompokkan warna berdasarkan temuannya. Sehingga lahirah teori yang dinamakan teori brewster mengemukakan bahwa “warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna Primer, Sekunder, Tersier, dan Netral.

Warna menurut santoyo dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Lebih lanjut Nugraha menjelaskan bahwa “warna ditinjau dari dua sudut pandang. Pertama dari kaidah ilmu fisika dan kedua dari kaidah ilmu bahan”. Tebak warna merupakan pencampuran warna satu dengan yang lainnya sehingga dari air bening akan dicampurkan warna berwarna seperti kuning dan merah menjadi orange kemudian kuning dan biru menjadi hijau.

2. Terhadap Kemampuan Konsentrasi (Variabel Y)

Menurut Robert Dilts dan Jennifer Dilts (2004:15) mengemukakan konsentrasi adalah kecakapan yang bisa diajarkan oleh para orang tua dan guru. Konsentrasi dapat dipelajari atau dilatih supaya anak dapat menyelesaikan pekerjaan atau kegiatan dengan tepat dan hasilnya baik. Saat merancang media pengenalan warna untuk menyampaikan warna dengan baik kepada anak-anak, terbatas pada menghasilkan pemahaman warna yang memuaskan dan bermanfaat. Pengenalan warna juga merupakan salah satu indikator ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Dengan mengenalkan warna pada anak, kita dapat menerima lebih banyak data, memperkaya pengetahuan dan pemahaman, serta menciptakan struktur kognitif dalam proses pendidikan anak. Dalam hal ini, anak mempersepsikan warna sebagai sebuah konsep berdasarkan pengalaman belajar, Atas dasar itu dapat disimpulkan bahwa warna menurut kejadian adalah yang berasal dari cahaya pigmen adalah pewarna yang bisa di larut dalam cairan pelarut. Dan berfikir secara kritis terhadap masalah yang dihadapinya atau terhadap dirinya sendiri. Sedangkan dalam mempelajari kemampuan konsentrasi anak juga dengan cara megajak anak dalam game yang menarik supaya anak berpikir dalam melakukan game yang dibeikan guru kepada anak berapa anak mampu berkonsentrasi dalam hal ini.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kawasan yang berdiri atas generalisasi atas apa yang ada pada subjek/objek yang mempunyai kualitas yang baik dan karakteristik dalam bentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk di

pelajari dan kesimpulan yang kita ambil, Populasi ini mempunyai sampel 18 anak dalam 2 kelompok yang dipergunakan dalam penelitian merupakan seluruh siswa dan siswi yang ada lingkungan TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang pada tahun 2021.

2. Sampel

Pengambilan sampel merupakan bagian dari rangkaian karakteristik yang dimiliki. Tujuan dari analisis ini untuk mengambil sampel dengan cara memperoleh data atau keterangan yang mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati sebagian dari penelitian yang akan diambil sebagai sampel menggunakan teknik non probability sampling yang dimana teknik ini tidak memberikan kesempatan atau peluang dari setiap penelitian untuk dijadikan sebagai anggota sampel. Di dalam ini anak akan tertarik dengan menggunakan metode yang mana, Penelitian ini terdiri dari satu 1 kelas yang menggunakan teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah sampling jenuh. Teknik ini menggunakan jika mengambil seluruh jumlah sampel yang ada. Penelitian akan melakukan penelitian dengan sampel berjumlah 18 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 9 anak laki-laki sehingga penelitian ini menggunakan sampling jenuh dimana sampel kurang dari 30 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Di waktu pengumpulan data, Peneliti menggunakan berapa metode yang umum di gunakan waktu berbagai penelitian objektif, ialah kovariansi serta faktor yang muncul sebagai alami. Penelitian Pendekatan korelasi bagi mempermudah dalam melaksanakan studi di rumah dalam masa pandemi, Penulis menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data-data yang diperlukan, ialah:

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis langsung ke TK Mekar Sari Palembang. Peneliti berhubungan langsung dengan objek yang akan dijadikan sumber penelitian, peneliti mengumpulkan data yang akan diamati yang berhubungan dengan pengaruh tebak warna terhadap konsentrasi anak di TK Mekar Sari Palembang.

2. Tes

Penelitian ini menggunakan tes perbuatan dimana peneliti akan mengukur sejauh mana kemampuan konsentrasi terhadap anak sebelum dan sesudah bermain tebak warna apa ada pengaruh atau tidak terhadap anak tersebut.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan teknik ini sebagai bukti bahwa peneliti melakukan analisis secara langsung berupa foto atau gambar nilai buku, catatan dan lain-lain. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak berdasarkan hasil praktik yang menggunakan permainan tebak warna. Dengan begitu peneliti memperoleh data atau nilai terhadap kemampuan konsentrasi pada anak TK Mekar Sari Palembang. Dokumentasi yang berupa foto memperlihatkan suasana saat peneliti menerapkan pengaruh permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak usia dini.

Teknik analisis Data

Penelitian ini dalam menganalisis data hendak menjawab pertanyaan sejauh mana efektivitas permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak di kelas B di TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang, adapun teknik yang dapat digunakan yaitu :

1. Uji Validitas

Sebelum instrument dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut azwar (1986:20) Validitas berasal dari data validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi lakurnya.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2} \sqrt{N\Sigma y^2 - (\Sigma Y)^2}}$$

Ket :

R_{xy} : koefisien korelasi

N : jumlah respon

Σx : jumlah skor saat di uji coba
 Σy : jumlah skor saat responden
 Σx^2 : jumlah kuadrat tiap butir jawaban
 Σy^2 : jumlah kuadrat total
 Σxy : jumlah perkalian skor butir jawaban dengan skor total
 N : jumlah Responden

Kriteria r_{xy} adalah
 $0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ (sangat rendah)
 $0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ (rendah)
 $0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ (cukup)
 $0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ (tinggi)
 $0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ (sangat tinggi)

2. Uji Reliabilitas

Untuk Menghhitung Reliabilitas instrumen hasil belajar mata pelajaran menangani penggandaan dokumen, teknik yang di gunakan adalah reliabilitas internal, kalau realibitas eksternal di peroleh hasil pengetasan yang berbeda.

Berbagai teknik mencari reliabilitas yang akan uraikan adalah (1) dengan rumus spearman-brown, (2) dengan rumus flanagan, (3) dengan rumus rulon, (4) dengan rumus K-R 20 , (5) dengan rumus K-R.21; (6) dengan rumus Hoyt, (7) dengan rumus alpha. Pengujian reliabilitas uji coba instrument ini dengan menggunakan rumus koefisien alfa (a) dari Cron bach.

a. Menentukan nilai varian setiap butir soal

$$a_i^2 = \frac{\Sigma x_i^2 \frac{(\Sigma x_i)^2}{n}}{n}$$

b. Menentukan Nilai Varian Total

$$a_t^2 = \frac{\Sigma x^2 \frac{(\Sigma x)^2}{n}}{n}$$

c. Menentukan relibilitas intrument

$$r_{11} = \frac{[k]}{k - 1} 1 - \frac{\Sigma a^2_b}{a_t^2}$$

Ket :

N : jumlah sampel

X_i : jawaban subjek untuk setiap butir soal

Σx : total jawaban subjek untuk setiap butir soal

$A r^2$: varian total

$\Sigma a r^2$: jumlah varian butir

K : jumlah butir soal

r_{11} : instrumen reliabilitas

Kriteria r_{11} adalah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ (sangat rendah)

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ (rendah)

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ (cukup)

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ (tinggi)

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ (sangat tinggi)

3. Uji Normalitas

Untuk menginginkan hasil penelitian yang lebih baik, maka pengujian normalitas, banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pengujian normalitas sampel, penulis menggunakan uji normalitas dengan metode lilifors.

Uji normalitas adalah buntut mengetahui cara darimana data itu berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Distribusi normal yaitu maen, median, modul berada dipusat distribusi.94 sudjana berpendapat, normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors (Lo) taraf signifikan 5% (0,05) hipotesis diajukan yaitu95. Penelitian melakukan uji normalitas data dengan menggunakan bantuan Microsoft excel dan SPSS 16 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok memiliki varians yang sama, kelompok tersebut dikatakan homogen. Penguji ini untuk mengetahui kesamaan data pretest dan posttest anak. Rumus yang digunakan dalam uji homogenitas.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini menggunakan uji t. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ha : ada pengaruh permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Sukarami

Ho : tidak ada pengaruh permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Sukarami

Kriteria penguji yang berlaku adalah HO ditolak jika thitung<tabel dan Ha diterima jika thitung>tabel dengan taraf signifikan a = 5%. Teknik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus Polled Varian, yaitu :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

T : Nilai t

X1 : Rata-rata kelompok pertama

X2 : Rata-rata kelompok kedua

X₁ : Data kelompok pertama

X₂ : Data kelompok kedua

S² : Estimasi perbedaan kelompok

N₁ : Banyaknya sampel pengukuran kelompok pertama

Kriteria penguji adalah HO diterima jika thitung<tabel dengan menggunakan taraf signifikan a= 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi hasil uji instrumen ini adalah sebagai alat ukur dalam penelitian. Hasil penelitian tersebut akan di uji dengan menggunakan uji-uji statistik yang dihitung menggunakan Microsoft Excel dan perhitungan Manual.

Pada analisis ini peneliti terhitung pada tanggal 23 Agustus 2022 sampai dengan 02 September 2022. Adapun sampel pada penelitian ini terhadap kelompok A dan B dengan jumlah 18 anak, 9 anak kelompok A yaitu Eksperimen dan 9 anak kelompok B Control.

Permainan tebak warna adalah media untuk anak agar mudah memahami apa fungsi dalam warna dan membuat anak mengerti dan paham warna-warna dengan cepat, pada saat survei guru di TK Mekar Sari Palembang dalam menggunakan Permainan Tebak Warna belum melakukan media Eksperimen dalam anak untuk lebih cepat mengerti dan di pahami, dan dapat memberikan kontribusi pada aspek perkembangan anak, fisik,kognitif,sosila emosional serta kreativitas anak. Permainan Tebak Warna ini menggunakan Eksperimen melalui media Cat air/ game kartu uno dan Control Kertas Origami, pengembangan kreativitas dan respon anak-anak selama proses pembelajaran dengan Permainan Tebak Warna dapat membantu guru dalam

kegiatan belajar mengajar, dan membantu anak-anak antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat. Permainan sebagai sarana membawa anak dalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya.

Menurut Diana Mutiah permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawakan ke dalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya.

Warna antara lain mencampur dua warna primer menjadi warna baru (merah+kuning = oranye, merah+biru = ungu, kuning+biru = hijau) dan mewarna dengan cara mencampurkan menggunakan cat air, "caranya yaitu melipat kertas menjadi dua, kemudian mencampurkan warna air yang disukai, dilanjutkan dengan membuat satu lipatan diberi cat air, dan yang terakhir melipat kertas sambil ditekan, kemudian buka lipatannya.

Mereka lebih memahami jika pembelajaran menggunakan benda yang nyata wujudnya dan melatih mereka untuk peka terhadap lingkungan. Pada metode pembelajaran permainan tebak warna medianya akan di arahkan dari guru dan akan di per-ragakan ke pada anak untuk melakukan bersama-sama.

Pada pembelajaran permainan tebak warna dengan metode ini peneliti harus menggunakan media alat dan bahan yang dibutuhkan untuk sebagai judul yang akan di proses dalam permainan tebak warna sebagaimana judul ini metode yang digunakan sangat lah susah.

Bermain sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara sederhana, menyenangkan, dan dengan media yang menarik. Salah satu permainan dalam mengembangkan kognitif adalah bermain tebak warna.

Perkembangan kognitif yang timbul kemampuan berpikir dan memahami sesuatu semakin berkembang dengan baik jika anak-anak terus belajar tentang kejadian atau peristiwa sekitar mainnya dan mampu berkomunikasi menurut usia dan perkembangannya. Walaupun kemampuan kognitif ini dipengaruhi faktor bawaan, tidak menutup kemungkinan jika lingkungan ikut membantu atau mendukung maka kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Dalam permainan tebak warna kemampuan kognitif yang diharapkan salah satunya dapat mengasah kecerdasan anak dalam memahami hubungan objek yang dilihat sehingga imajinasi dan kemampuan berpikirnya tumbuh. Kegiatan bermain tebak warna adalah kegiatan dimana guru mengajak anak-anak menebak warna yang ada dengan tujuan untuk menggali rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam menjabarkan rasa yang dilihat disekitarnya.

Pembahasan

Pada Penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 10 kali pertemuan dengan 5 kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan 5 kali pertemuan pada kelompok kontrol, sampel yang digunakan sebanyak 18 anak, 9 anak pada kelompok eksperimen dan 9 pada kelompok kontrol di TK Mekar Sari Sukarami Palembang. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut pertemuan pertama dan kedua peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Menurut Sanyoto mendefinisikan, warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Menurut Brewster pada tahun 1831 mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan teori brewster. Teori brewster mengemukakan bahwa "warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna yaitu : warna primer,sekunder,tersier, dan warna netral".

Menurut Ahmad Susanto, kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan mengenali warna dan bentuk tentu tidak didapat secara instan. Mengenalkan anak pada bentuk dan warna bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan

artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

Menurut Rachmawati, melakukan aktivitas pencampuran warna pada anak usia dini merupakan hal sangat penting bagi perkembangan syaraf otaknya.

Menurut Sir Isaac Newton, melakukan percobaan serta mendapatkan sebuah kesimpulan dimana apabila dilakukan pemecahan pada warna spektrum yang dihasilkan dari sinar matahari, maka akan di temukan berbagai warna yang beragam.

Hasil observasi awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen anak mendapatkan nilai akhir sebesar 552,50 dengan rata-rata nilai 61,39, sedangkan pada kelompok kontrol anak mendapatkan nilai akhir sebesar 423,3 dengan rata-rata nilai 47,0. Setelah observasi awal (*pretest*) selanjutnya penelitian memberikan *treatment* dengan kegiatan permainan tebak warna untuk kelompok eksperimen dan kegiatan kertas origami untuk kelompok kontrol sebanyak masing-masing 5 kali pertemuan, dengan aspek kemampuan konsentrasi anak yaitu menggunting, menempel, dan kerapihan, kelenturan dan ketepatan, pertama anak mengenal bentuk dan bahan warna yang ada di sekitar anak. Setelah anak mengenal dan membuat kegiatan dari kertas origami yang sudah disediakan oleh peneliti menggunakan, pada kelompok eksperimen dan kontrol melakukan *Pretest* banyak anak yang belum mengenal dan belum bisa melakukan kegiatan permainan tebak warna dengan baik.

Setelah penelitian melakukan observasi akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Pada kelompok eksperimen anak-anak yang sudah banyak mengenal dan mengetahui alat bahan dalam kegiatan warna, dan untuk kelompok kontrol ada sebagian anak yang sudah mengenal dan ada juga sebagian anak yang belum biasa menggunakan teknik dalam mewarnai. Dari hasil dari observasi akhir (*posttest*) setelah diberi *treatment* pada kelompok eksperimen anak-anak memperoleh nilai akhir sebesar 607,0 dengan rata-rata nilai 67,44 sedangkan pada kelompok kontrol anak mendapatkan nilai akhir sebesar 591,0 dengan rata-rata nilai 65,67.

Setelah dilakukan observasi awal (*pretest*) dan observasi akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari semua hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan kertas origami terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B yang diperoleh $t_{hitung} = 0,212$ sedangkan $dk = 9+9-2 = 16$ dengan tarafsignifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 0,271$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,212 < 0,271$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tebak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B di TK Mekar Sari Sukarami Palembang.

Pada dasarnya anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini adalah masa keemasan. Pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Dalam Standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) kemampuan konsentrasi anak kelompok B sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang disampaikan, dapat menirukan gerakan, anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media yang ada, anak sudah dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, anak dapat mampu sesuai pola yang diberikan oleh tenaga pendidik (guru), dan anak dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan tepat. Jadi anak kelompok B sudah dapat memper-praktekan, mencampurkan warna, dan adanya kegiatan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Sesuai dengan tujuan peneliti, untuk dapat menganalisis kemampuan anak menggunakan kegiatan tebak warna. merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kemampuan konsentrasi anak kelompok B. Dengan digunakannya kegiatan tebak warna akan sangat membantu dalam kemampuan konsentrasi anak.

Sejalan dengan ini Kegiatan menempel atau kertas origami merupakan kegiatan menyusun berbagai macam bentuk seperti kertas, dan bahan-bahan yang bertekstur. Senada juga dengan pendapat Sue Nicholson kertas origami adalah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel dan di bentuk. Kalian dapat memanfaatkan benda apapun untuk membuat origami seperti karton, tali perhiasan. Namun, pastikan dahulu kalau benda-benda tersebut sudah tidak terpakai. Jadi kegiatan pencampuran warna dapat membantu tenaga pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan kemampuan anak mengenal warna.

Kegiatan mengenal warna dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi bagi anak usia dini yang akan membantu anak untuk melatih koordinasi mata dan tangan, menempel, kelenturan tangan dan

menggunting. Dengan adanya kegiatan warna campuran akan membantu anak untuk meningkatkan emosional peserta didik. Jadi kegiatan kertas origami untuk kemampuan konsentrasi anak sangat bagus bagi anak dengan melakukan kegiatan secara langsung dengan menggunakan bahan yang ada disekitar anak, seperti yang dilakukan peneliti melihat kemampuan konsentrasi anak dengan kegiatan warna dan menggunakan bahan disekitar anak untuk melihat pengaruh kemampuan konsentarsi anak sebelum dan sesudah diberikannya *treamement*.

Sejalan juga dengan pendapat novi bahwa konsentrasi anak merupakan kegiatan yang menggunakan otak kecil dan menggunakan bagian tubuh tertentu seperti kemampuan menggunakan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan sehingga pada kegiatan ini tidak menggunakan banyak tenaga dalam kegiatan yang dilakukan, tetapi menggunakan koordinasi mata dan tangan dalam. Bermain warna merupakan cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan mencampurkan warna cat air atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. Seni warna ini sangat baik diperkenalkan kepada anak usia dini melalui aktifitas menghias dinding dengan kertas origami adapun warna campuran. Adapun manfaat dari warna yakni (melatih motoric, kreativitas, kesabaran, dan koordinasi mata dan tangan.

Dalam melakukan kegiatan permainan tebak warna dalam penelitian ini, peneliti dan guru bekerjasama agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Saat pemberian pembelajaran menggunakan kegiatan menebak warna anak-anak sangat antusias melihat alat dan bahan yang disiapkan oleh peneliti, terlihat dari cara anak mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan tebak warna terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa kegiatan tebak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B di TK Mekar Sari Sukarami Palembang.

SIMPULAN

berdasarkan hasil rumusan masalah hipotesis yang dilakukan oleh peneliti menyatakan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Kecamatan Sukarami Palembang". Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Pre-eksperimen* dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut.

Dari hasil pengujian hipotesis penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan pengaruh permainan *tebak warna* terhadap *kemampuan kosentrasi* anak dalam mencampurkan warna dari hasil nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*, Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pada hasil kelompok Eksperimen memperoleh nilai *Pretest* sebesar 61,39 *Posttest* 47,0 dan kelompok kontrol memperoleh niali *Pretest* sebesar 67,44 dan *Posttest* 43,03, karena hasil perhitungan t diperoleh nilai-nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,212 < 0,271$) dengan taraf signifikan 0,05%. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tebak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak kelompok B di TK Mekar Sari Sukarami Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Ahmad , Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- S. Ahmad, Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : Bumi Aksara, 2017.
- Alamsyah, Ayo Mewarnai dengan pensil warna, Yogyakarta: ANDI, 2011.
- Depdiknas, Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan, Jakarta: CV Mitra Karya, 2003.
- Depdiknas, Permendikbud No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, Jakarta: Depdiknas. , 2014.
- Depdikbud , Perkembangan Anak, Bahan Ajar Diklat Berjenjang Tingkat, 2012.
- Depdikbud , Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif TK, Jakarta, 2007.
- J. L. Drs. Mansyur , menyatakan kaitan warna dengan aspek psikologi, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, 2007.
- H. Elizabeth, Perkembangan Anak, Jakarta: Erlangga.

- Ismail, Pengertian Warna.
- Mansyur, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Mayasa, Pengertian Media Pembelajaran, 2017.
- D. Mudjiono , Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rieneka Cipta, 2009.
- D. Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rieneka Cipta, 2009.
- Ngalimun, Strategi dan Model Pembelajaran, Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2014.
- D. Platz, Challenging Young Children Trough Simple Sorting And Classifying: A, 2004.
- D. Sujiono, "Metode Pengembangan Kognitif,, Jakarta: Univ Terbuka, 2010.
- S. Y. Nurani, Metode Pengembangan Kognitif, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- S. dkk, Metode Pengembangan Kognitif ., Jakarta: Universitas Terbuka Tadkirotun Musfiroh, 2009.
- S. Suyanto, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Hikayat Publising, 2005.
- R. Yeni, Strategi Pendidikan Kreativitas Pada anak, Usia taman Kanak-kanak, Jakarta: Media Group.
- Y. &. U. Imam , Pendidikan Inklusif Paradigma Pendidikan, Banjarmasin: Pustaka Bawa, 2016.
- P. N. Dapertemen , Kamus Besar Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- B. D. Syaopul , Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Ibid , H. 147.
- Kamus Online Bahasa Indonesia, 2017.
- M. &. S. Harun Rasyid, Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Mutu Presindo, 2009.
- N. A. F. R. Muhammad Kristiawan , Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online Bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Bandung: Wacana Prima, 2007.
- K. S. Rosita , PGPAUD.
- M. Dimiyanti , belajar dan pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- D. T. B. M. Robert , strategi mengatasi kesulitan kosentrasi anak, Jakarta: prestasi pustaka, 2004 .
- K. Arzino , pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19, Jakarta: Ilmiah Profesi , 2020.
- E. Mubiar Agustin , tipikal kendala guru pendidikan dalam mengajar pada masa pandemi covid-19 dan implikasinya, pendidikan anak usia dini , 2020.
- Ana Widyanti , optimalisasi pembelajaran jarak jauh (pjj), Jakarta: hal.2-3, 2021.