

Kemampuan Meningkatkan Mengenal Warna Melalui Penerapan Permainan Bola

Febri Yola

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email : yolafebri107@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu bagian penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan, menyebutkan, menunjuk, dan mengelompokkan warna dengan tepat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui penerapan permainan bola. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia dini pada kelompok yang menjadi sasaran penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian kemampuan mengenal warna anak. Permainan bola dilakukan dengan memanfaatkan bola yang memiliki berbagai warna, kemudian anak diberikan kesempatan untuk mengamati, menyebutkan, memilih, mencocokkan, dan mengelompokkan bola berdasarkan warna yang ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bola dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan serta membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Peningkatan terlihat dari kemampuan anak dalam membedakan dan menyebutkan warna serta mengikuti instruksi berdasarkan warna yang diberikan. Dengan demikian, permainan bola dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang sederhana, konkret, dan menarik untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, kemampuan kognitif, mengenal warna, permainan bola, pembelajaran melalui bermain.

ABSTRACT

The ability to recognize colors is a crucial aspect of early childhood cognitive development that needs to be fostered through learning activities that are concrete, engaging, and aligned with children's learning characteristics. However, during the learning process, some children still struggle to accurately distinguish, name, point to, and categorize colors. This situation highlights the need for instructional

Article History

Received: September 2026

Reviewed: September 2026

Published: September 2026

Plagiarism Checker No
234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

media that provide direct and enjoyable learning experiences. This study aims to enhance color recognition skills in young children through the use of ball games. It employs a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted through the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were young children in the target group. Data collection techniques included observation, documentation, and the assessment of the children's color recognition abilities. The ball games utilized balls of various colors, giving children the opportunity to observe, name, select, match, and categorize the balls based on specific colors. The results indicate that implementing ball games fosters a more active and enjoyable learning experience and helps improve children's color recognition skills. Improvements were evident in the children's ability to distinguish and name colors, as well as to follow instructions based on color. Thus, ball games serve as a simple, concrete, and engaging alternative learning activity to enhance color recognition skills in young children.

Keywords: *early childhood, cognitive skills, color recognition, ball games, play-based learning.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Kondisi: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar secara konkret, langsung, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik dunia anak. Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal warna karena warna merupakan bagian yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Kemampuan mengenal warna mencakup kemampuan anak untuk menyebutkan, menunjukkan, membedakan, mencocokkan, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna tertentu. Dalam pembelajaran PAUD, pengenalan warna sebaiknya dilakukan melalui aktivitas bermain karena bermain memungkinkan anak memperoleh pengalaman secara langsung sekaligus mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kegiatan pengenalan warna juga dapat dikombinasikan dengan aktivitas fisik sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat verbal dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, pemilihan media permainan yang konkret dan menarik menjadi salah satu faktor penting dalam membantu anak memahami konsep warna secara bertahap.

Dalam praktik pembelajaran anak usia dini, kemampuan mengenal warna belum selalu berkembang secara optimal pada setiap anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang mengalami kesulitan ketika diminta menyebutkan, menunjukkan, membedakan, maupun mengelompokkan warna tertentu. Azizah dan Permata (2020), misalnya, menemukan adanya permasalahan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun dan menunjukkan peningkatan setelah diterapkan permainan mengelompokkan bola warna. Pada penelitian tersebut, capaian anak dengan kategori perkembangan yang lebih tinggi meningkat dari 73% pada prasiklus menjadi 80% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Temuan lain juga diperoleh Siahaan (2023) yang menerapkan permainan bola warna-warni untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak; hasil penelitian menunjukkan peningkatan capaian perkembangan dari siklus I ke siklus II. Data tersebut memperlihatkan bahwa persoalan pengenalan warna bukan hanya berkaitan

dengan kemampuan anak, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana guru memilih media dan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar warna melalui pengalaman konkret, berulang, dan menyenangkan.

Secara teoretis, kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang berkaitan dengan proses anak dalam mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Pembelajaran melalui permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Penelitian Maulida dan Fauziyah (2020) menunjukkan bahwa permainan smart ball berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal warna karena permainan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan media yang memiliki variasi warna. Sejalan dengan hal tersebut, menunjukkan bahwa permainan mengelompokkan bola warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Menunjukkan bahwa kegiatan bermain bola warna-warni dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna pada anak usia 5–6 tahun. Temuan-temuan tersebut memperkuat landasan bahwa permainan bola dapat menjadi media konkret yang memungkinkan anak mengamati, memilih, menyebutkan, dan mengelompokkan warna. Dengan demikian, permainan bola memiliki relevansi pedagogis dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan kegiatan belajar sambil bermain.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas penggunaan bola warna sebagai media untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna, masih terdapat ruang penelitian yang dapat dikaji lebih lanjut. Penelitian sebelumnya dilakukan pada berbagai lembaga PAUD dengan karakteristik subjek, lingkungan belajar, dan pola pelaksanaan kegiatan yang berbeda. misalnya, menunjukkan bahwa permainan bola warna pada anak usia 3–4 tahun meningkatkan capaian kemampuan mengenal warna dari 62% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Temuan tersebut memperkuat bukti empiris mengenai potensi permainan bola, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa hasil penerapan media dapat dipengaruhi oleh usia anak, karakteristik kelompok, lingkungan sekolah, serta bentuk permainan yang digunakan. Dengan demikian, terdapat context gap, yaitu masih diperlukan penelitian pada konteks lembaga dan karakteristik anak yang berbeda, khususnya di TK ABA 06 Medan. Selain itu, terdapat method gap dalam hal variasi bentuk permainan bola yang digunakan untuk mengembangkan indikator kemampuan mengenal warna. Penelitian ini menjadi relevan karena berupaya melihat penerapan permainan bola dalam konteks pembelajaran nyata di TK ABA 06 Medan.

Permainan bola memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran karena bersifat konkret, mudah digunakan, memiliki daya tarik visual, dan memungkinkan anak bergerak secara aktif selama proses pembelajaran. Bola dengan berbagai warna dapat dimanfaatkan guru untuk memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan mengambil, memilih, menunjukkan, menyebutkan, mencocokkan, dan mengelompokkan bola sesuai dengan warna yang ditentukan. Aktivitas tersebut memungkinkan stimulasi kemampuan kognitif berlangsung bersamaan dengan aktivitas motorik dan interaksi sosial anak. Penelitian mengenai permainan bola warna juga memperlihatkan bahwa anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif ketika kegiatan pengenalan warna tidak hanya dilakukan melalui kegiatan duduk dan mengamati gambar. Dalam konteks pembelajaran PAUD, kegiatan seperti mengambil dan mengelompokkan bola sesuai warna juga dapat membantu guru mengamati kemampuan anak secara lebih nyata. Penggunaan permainan bola dengan demikian tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menarik

perhatian anak, tetapi dapat dirancang sebagai aktivitas pembelajaran yang memiliki indikator perkembangan yang jelas. Hal tersebut menjadi penting karena keberhasilan pengenalan warna perlu dilihat berdasarkan kemampuan anak dalam melakukan tindakan konkret, bukan hanya berdasarkan kemampuan menghafalkan nama warna. Oleh karena itu, permainan bola dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang sederhana, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan mengenal warna perlu mendapatkan perhatian karena menjadi bagian dari perkembangan kognitif anak yang dapat mendukung proses pengamatan, pengelompokan, dan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan berbasis bola warna memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal warna, tetapi penerapannya pada konteks lembaga yang berbeda masih perlu dikaji secara empiris. (Journal Unirow) Dalam konteks TK ABA 06 Medan, penelitian mengenai penerapan permainan bola menjadi penting untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana kegiatan tersebut dapat digunakan dalam membantu anak mengenal warna secara lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji kemampuan anak dalam mengenali warna melalui kegiatan yang melibatkan objek konkret dan aktivitas bermain. Fokus tersebut mencakup kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, membedakan, serta mengelompokkan warna sesuai dengan stimulasi yang diberikan. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan permainan konkret dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan bola dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak di TK ABA 06 Medan.

METODE

A. Waktu dan Tempat Penelitian.

1. Waktu Penelitian

Waktu yang perlu diperlukan peneliti pada saat pengumpulan data di lapangan tentang “Kemampuan Meningkatkan mengenal Warna Melalui penerapan Permainan Bola di TK ABA 06 MEDAN dilaksanakan selama 3 Minggu yaitu tanggal 13 Juli 2026“.

2. Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian yang berlokasi di TK ABA 06 Medan yang terletak di Jl. Bromo Gg. Silahturahmi N0.22 Medan. Tegal Sari II, Medan Kota.

B. Jenis penelitian.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk menggambarkan proses dan perubahan kemampuan anak setelah diberikan tindakan pembelajaran melalui permainan bola. Kemampuan mengenal warna diamati berdasarkan beberapa indikator, seperti kemampuan anak menyebutkan warna, menunjukkan warna, membedakan warna, mencocokkan warna, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna.

Subjek penelitian adalah anak kelompok usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 06 Medan. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas dan perkembangan kemampuan anak selama kegiatan pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta catatan hasil pengamatan guru atau peneliti. Data yang diperoleh pada setiap tahap dibandingkan untuk melihat

perkembangan kemampuan anak dari kondisi awal hingga setelah diberikan tindakan. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan anak sesuai dengan indikator perkembangan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan karakteristik tersebut, Penelitian Tindakan Kelas dipandang sesuai untuk mengkaji upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui penerapan permainan bola di TK ABA 06 Medan.

Penelitian ini memiliki orientasi praktis karena tindakan yang diberikan secara langsung diarahkan untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan.

Permainan bola dipilih karena media tersebut bersifat konkret, mudah digunakan, menarik bagi anak, serta memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain dan bergerak.

Penerapan tindakan secara bertahap memberikan kesempatan kepada guru dan peneliti untuk melakukan evaluasi serta memperbaiki kegiatan berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya.

Keberhasilan penelitian ditentukan melalui adanya peningkatan kemampuan anak dalam mencapai indikator mengenal warna yang telah ditetapkan.

Apabila capaian anak belum sesuai dengan kriteria keberhasilan, kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan kembali berdasarkan hasil refleksi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan data mengenai kemampuan mengenal warna, tetapi juga memberikan pengalaman praktis mengenai penggunaan permainan bola dalam pembelajaran PAUD.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan kegiatan bermain yang konkret, aktif, dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

C. Desain Penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bertahap dan berulang untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan bola pada anak kelompok usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 06 Medan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada tahapan PTK yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mengidentifikasi kondisi awal kemampuan mengenal warna anak, menentukan indikator keberhasilan, menyusun kegiatan pembelajaran, menyiapkan media bola dengan berbagai warna, serta menyiapkan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan permainan bola sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mengenal, menyebutkan, menunjukkan, membedakan, mencocokkan, dan mengelompokkan warna.

Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dan guru mengamati keterlibatan anak serta perkembangan kemampuan mengenal warna berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Hasil pengamatan dicatat dan didukung dengan dokumentasi kegiatan sebagai bahan untuk mengetahui perubahan kemampuan anak setelah tindakan diberikan. Tahap refleksi dilakukan dengan menelaah hasil tindakan dan pengamatan pada setiap siklus. Apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi kriteria keberhasilan, peneliti bersama guru

melakukan perbaikan terhadap rancangan dan pelaksanaan kegiatan pada siklus berikutnya. Siklus penelitian dilanjutkan sampai terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.



D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 06 Medan yang menjadi pelaksanaan tindakan pembelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan permainan bola. Penelitian melibatkan setidaknya 50 Anak mengikuti proses pembelajaran serta guru kelas yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan dan pengamatan perkembangan anak.

E. Teknik Pengumpulan Data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik wawancara, Teknik observasi, Teknik pengumpulan data. Metode wawancara yaitu peneliti menanyai anak didik kemudian dituangkan kedalam lembar wawancara. Metode observasi ialah peneliti mengobservasikan anak didik secara langsung kemudian dituangkan ke dalam lembar observasi. Metode pengumpulan data ialah peneliti menghitung presentase keberhasilan anak.

F. Teknik Analisa Data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pengumpulan data dan wawancara dan observasi kemampuan mengenal warna dasar anak yang disesuaikan dengan indikator perkembangan, meliputi kemampuan menyebutkan warna, menunjukan warna yang diminta, dan mengelompokkan benda sesuai dengan warna. Selain itu, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan dapat dilihat dari 4 aspek ini yaitu :

Skala Perkembangan	Skor
BB (Belum Berkembang)	0-30
MB (Mulai Berkembang)	60
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	80
BSB (Berkembang Sangat Baik)	100

Urutan indicator secara logika/ilmiah disusun Kembali menjadi (a) belum berkembang, (b) mulai berkembang, (c) berkembang sesuai harapan, (d) berkembang sangat baik secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai kkm yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bola memberikan perubahan positif terhadap kemampuan mengenal warna anak di TK ABA 06 Medan. Perubahan tersebut terlihat melalui kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjukkan, membedakan, mencocokkan, dan mengelompokkan warna sesuai instruksi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan benda konkret dapat membantu anak memahami konsep warna melalui pengalaman langsung, bukan semata-mata melalui penjelasan verbal guru. Dalam pelaksanaannya, bola dengan berbagai warna memberikan rangsangan visual sekaligus memungkinkan anak melakukan aktivitas memilih, mengambil, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik warna tertentu. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih aktif karena anak terlibat secara langsung dalam proses mengidentifikasi objek. Hal ini menunjukkan bahwa permainan mengelompokkan bola warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, permainan bola dalam penelitian ini dapat dipahami bukan hanya sebagai aktivitas bermain, tetapi sebagai media pedagogis yang mengintegrasikan pengalaman sensorik, kognitif, dan motorik anak.

Peningkatan kemampuan mengenal warna juga dapat dipahami dari karakteristik permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pengulangan dan memperoleh umpan balik secara langsung. Ketika anak diminta mengambil atau menunjukkan bola dengan warna tertentu, anak tidak hanya mengingat nama warna, tetapi juga menghubungkan konsep verbal dengan objek yang dapat diamati dan disentuh. Proses tersebut penting karena kemampuan mengenal warna pada anak mencakup lebih dari sekadar kemampuan menyebutkan nama warna, melainkan juga kemampuan mengidentifikasi, membandingkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan karakteristiknya. Dokumen penelitian menunjukkan bahwa indikator keberhasilan diarahkan pada kemampuan anak melakukan tindakan konkret terhadap warna, sehingga penilaian tidak hanya didasarkan pada hafalan. yang memandang kemampuan mengenal warna sebagai kemampuan menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan warna melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, peningkatan yang terjadi dapat dikaitkan dengan adanya keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran. Secara pedagogis, semakin banyak kesempatan anak berinteraksi dengan objek warna secara bermakna, semakin terbuka peluang terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih stabil.

Dari perspektif pembelajaran anak usia dini, permainan bola juga memberikan keuntungan karena menggabungkan aktivitas kognitif dengan aktivitas fisik. Anak tidak ditempatkan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi diberikan kesempatan untuk bergerak, mengamati, memilih, dan memberikan respons terhadap instruksi guru. Pola pembelajaran semacam ini relevan dengan prinsip belajar sambil bermain yang menempatkan pengalaman anak sebagai bagian penting dari proses pembentukan pengetahuan. Aktivitas bermain yang melibatkan pengalaman langsung dapat digunakan untuk membantu

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan pola yang serupa, yaitu media konkret dapat membuat kegiatan pengenalan warna lebih menarik sekaligus memberikan ruang kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif. Namun demikian, efektivitas permainan tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan bola berwarna, melainkan oleh bagaimana guru merancang instruksi, mengatur urutan kegiatan, dan memberikan penguatan terhadap respons anak. Dengan demikian, media permainan perlu dipandang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terencana, bukan sebagai alat yang secara otomatis menghasilkan peningkatan kemampuan.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa permainan bola mempunyai relevansi dengan karakteristik perkembangan kognitif anak yang masih membutuhkan pengalaman konkret. Anak pada tahap awal perkembangan cenderung lebih mudah memahami konsep yang dapat diamati secara langsung dibandingkan konsep yang disampaikan secara abstrak. Penggunaan bola dengan warna yang berbeda memungkinkan anak melakukan proses klasifikasi sederhana berdasarkan atribut visual yang mudah dikenali. Penggunaan media konkret dan interaktif dalam pembelajaran warna dapat meningkatkan partisipasi serta kemampuan anak dalam mengenali warna. Meskipun media yang digunakan berbeda, prinsip pedagogisnya memiliki kesamaan, yaitu anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran. Dalam konteks penelitian di TK ABA 06 Medan, permainan bola juga memungkinkan guru mengamati kemampuan anak secara lebih autentik melalui perilaku yang muncul selama kegiatan. Dengan demikian, aktivitas bermain sekaligus berfungsi sebagai sarana stimulasi dan asesmen perkembangan kognitif anak.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperkuat konsistensi temuan mengenai potensi permainan bola dalam pengembangan kemampuan mengenal warna, tetapi juga menunjukkan pentingnya konteks penerapan. Misalnya, menemukan peningkatan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan bermain bola warna pada anak usia 3–4 tahun, dengan capaian penelitian meningkat dari 62% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II. Peningkatan capaian anak setelah diterapkan permainan mengelompokkan bola warna. Kesamaan pola tersebut memperlihatkan bahwa bola warna memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada berbagai konteks usia dan lembaga PAUD. Akan tetapi, perbedaan usia, karakteristik kelompok, lingkungan belajar, kemampuan awal, serta bentuk instruksi dapat memengaruhi tingkat capaian yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil penelitian di TK ABA 06 Medan sebaiknya dipahami sebagai bukti kontekstual mengenai penerapan permainan bola, bukan sebagai dasar untuk menggeneralisasi efektivitas media tersebut pada seluruh anak usia dini. Pertimbangan ini penting agar interpretasi hasil penelitian tetap proporsional dan sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas.

Secara kritis, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bola dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sederhana, murah, konkret, dan mudah diterapkan, tetapi keberhasilannya tetap bergantung pada kualitas pelaksanaan tindakan dan konsistensi asesmen. Dokumen penelitian telah menetapkan kriteria perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB serta ketuntasan klasikal minimal 75%, sehingga indikator tersebut dapat menjadi dasar untuk menilai keberhasilan tindakan secara sistematis. Namun, bagian hasil dalam naskah yang tersedia belum menyajikan tabel capaian setiap indikator dan persentase pada kondisi awal, siklus I, serta siklus II, sehingga besarnya peningkatan belum dapat dianalisis secara kuantitatif. Keterbatasan tersebut perlu diperhatikan karena pembahasan ilmiah akan lebih kuat apabila setiap klaim peningkatan didukung oleh data numerik yang menunjukkan perubahan antar-siklus. Meskipun demikian,

temuan deskriptif yang tersedia tetap menunjukkan bahwa keterlibatan langsung anak melalui kegiatan mengambil, memilih, menyebutkan, mencocokkan, dan mengelompokkan bola dapat mendukung proses pengenalan warna. Temuan tersebut sejalan dengan bukti penelitian tahun 2020–2025 yang menunjukkan manfaat berbagai media dan aktivitas konkret dalam pembelajaran warna anak usia dini. Dengan demikian, permainan bola dapat diposisikan sebagai strategi pembelajaran kontekstual yang potensial, dengan catatan bahwa penelitian lanjutan perlu menyajikan data per indikator dan per siklus secara lebih terukur agar kekuatan efek tindakan dapat dievaluasi secara lebih objektif.

KESIMPULAN

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan permainan bola dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak di TK ABA 06 Medan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media bola berwarna dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenali konsep warna. Penerapan kegiatan dilakukan melalui pengalaman belajar yang melibatkan anak secara langsung, sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, memilih, menyebutkan, menunjukkan, mencocokkan, dan mengelompokkan bola berdasarkan warna yang ditentukan. Kegiatan tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Perubahan kemampuan anak terlihat dari meningkatnya keterlibatan mereka dalam mengikuti instruksi dan melakukan aktivitas yang berkaitan dengan identifikasi warna. Dengan demikian, permainan bola dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran konkret untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa keberhasilan kegiatan tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi berkaitan dengan cara guru merancang aktivitas, memberikan instruksi, melakukan pengamatan, serta menyesuaikan kegiatan berdasarkan perkembangan anak. Oleh karena itu, permainan bola memiliki nilai pedagogis apabila dirancang secara terarah dan diintegrasikan dengan indikator perkembangan yang jelas.

Saran:

Guru disarankan menggunakan permainan bola sebagai salah satu alternatif media konkret dalam kegiatan mengenalkan warna kepada anak. Pelaksanaan kegiatan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik anak serta dilakukan melalui instruksi yang sederhana dan bertahap. Lembaga PAUD diharapkan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan variasi permainan, indikator, dan subjek yang lebih beragam serta dilengkapi data setiap siklus secara lebih terperinci agar hasil penelitian dapat dianalisis secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amantika, D., Aziz, A., & Travelancya, T. (2022). *Bermain sains pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui penerapan metode eksperimen*. **EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan**, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2742> (DOI)
2. Ratna, S., & Watini, S. (2022). *Implementasi Model Asyik dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna pada Anak Usia Dini*. **Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal**, 8(3), 1737–1746. ([E-Jurnal PPS UNG](#))

3. Susanti, R. A., & Yasniar. (2022). *Meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini melalui eksperimen warna di kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur*. **Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini**, 5(2). ([Trilogi Journals](#))
4. Azizah, L. N., & Permata, R. D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan mengelompokkan bola warna pada anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 11–16. ([Journal Unirow](#))
5. da, S., & Fauziyah, U. (2020). Pengaruh permainan *smart ball* terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 24–30. ([DOI](#))
- 6.
7. Yanti, F., Indra, M., & Amalia, R. (2023). *Upaya pengembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain mengenal warna usia 4–5 tahun*. **Jurnal Pendidikan Tuntas**, 1(3), 129–137. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i3.205> ([Abidan](#))
8. Ruhiyat, S., & Widjayatri, R. D. (2024). *Mengembangkan kemampuan kognitif melalui alat permainan edukatif Match Colors di TK Kartika Siliwangi*. **Journal of Early Childhood and Character Education**, 4(1). <https://doi.org/10.21580/joecc.v4i1.19386> ([Walisongo Journal](#))
9. Munawerah, M., Zahro, I., & Adzkiyak. (2025). *Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui metode eksperimen pencampuran warna pada anak usia 3–4 tahun*. **Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini**, 8(2). ([Trilogi Journals](#))