

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGUNAKAN MEDIA BOLA WARNA

Anisa Putri Munte

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : anisaa4477@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini yang penting untuk mendukung proses pengelompokan, pengamatan, komunikasi, dan pemahaman terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media bola warna. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian dalam contoh rancangan ini berjumlah 15 anak usia 4-5 tahun. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan bola warna dengan aktivitas menyebutkan warna, memilih bola sesuai warna yang disebutkan guru, mengelompokkan bola berdasarkan warna, dan mencocokkan warna. Berdasarkan data contoh/simulasi, kemampuan mengenal warna mengalami peningkatan dari kondisi awal dengan ketuntasan 33,33%, menjadi 60,00% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media bola warna dapat menjadi alternatif kegiatan bermain yang menarik untuk membantu anak mengenal dan membedakan warna. Data hasil penelitian pada artikel ini bersifat simulasi dan perlu diganti dengan data lapangan apabila digunakan sebagai laporan penelitian nyata.

Kata kunci: anak usia dini, mengenal warna, bola warna, kemampuan kognitif, penelitian tindakan kelas

Article History

Received: Oktober 2026

Reviewed: Oktober 2026

Published: Oktober 2026

Plagirism 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

ABSTRACT

Recognizing colors is one aspect of early childhood cognitive development that supports classification, observation, communication, and understanding of the surrounding environment. This study aims to improve color recognition skills among children aged 4-5 years through the use of colored ball media. The study employs a Classroom Action Research approach conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects in this sample design were 15 children aged 4-5 years. Learning activities were conducted through colored-ball games involving naming colors, selecting balls according to colors mentioned by the teacher, grouping balls by color, and matching colors. Based on the sample/simulated data, the percentage of children achieving the expected level increased from 33.33% at the initial condition to 60.00% in Cycle I and 86.67% in Cycle II. These

results indicate that colored-ball media can be an engaging play-based alternative to support children's ability to recognize and distinguish colors. The research data in this article are simulated and should be replaced with actual field data when used as a real research report.

Keywords: early childhood, color recognition, colored balls, cognitive ability, classroom action research

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pendidikan yang memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak, meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Pada rentang usia 4-5 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik belajarnya. Pembelajaran yang melibatkan benda yang dapat dilihat, disentuh, dipindahkan, dan dikelompokkan dapat membantu anak membangun pemahaman secara lebih bermakna.

Kemampuan mengenal warna termasuk keterampilan awal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif. Anak tidak hanya dituntut untuk menyebutkan nama warna, tetapi juga mampu membedakan, mencocokkan, mengelompokkan, dan memilih benda berdasarkan warna tertentu. Kemampuan tersebut dapat dilatih melalui kegiatan yang sederhana dan menyenangkan sehingga proses belajar tidak terasa sebagai aktivitas akademik yang membebani anak.

Dalam praktik pembelajaran anak usia dini, kegiatan mengenal warna terkadang masih dilakukan melalui gambar atau lembar kerja. Media tersebut dapat digunakan, tetapi anak usia dini juga membutuhkan pengalaman langsung dengan objek nyata. Penggunaan bola warna memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas visual sekaligus motorik. Anak dapat mengambil bola, mengamati warna, menyebutkan warna, mengelompokkan bola, dan mencocokkannya dengan benda atau kartu warna.

Media bola warna dipilih karena bentuknya sederhana, mudah diperoleh, dapat digunakan berulang kali, serta memungkinkan guru membuat berbagai variasi permainan. Kegiatan dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, media bola warna tidak hanya membantu pengenalan warna, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar melalui bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan media bola warna. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media bola warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses penggunaan media bola warna dan mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna anak setelah diberikan tindakan pembelajaran.

KAJIAN TEORI

1. Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun berada pada masa perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berbahasa, berpikir simbolik, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta memahami hubungan sederhana di lingkungan. Menurut Piaget, anak pada tahap praoperasional mulai menggunakan simbol dan representasi mental, tetapi pemikirannya masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan benda nyata sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan melalui bermain. Bermain memungkinkan anak memperoleh pengalaman, mencoba berbagai cara, berinteraksi dengan teman, dan memperoleh umpan balik dari guru. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

2. Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan anak dalam memperhatikan, membedakan, menyebutkan, memilih, mencocokkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik warna. Kemampuan tersebut berkembang secara bertahap. Pada tahap awal, anak dapat diperkenalkan dengan warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru, kemudian dilanjutkan dengan warna lain sesuai kemampuan anak.

Indikator kemampuan mengenal warna dalam penelitian ini meliputi: (1) anak mampu menyebutkan nama warna; (2) anak mampu menunjukkan atau memilih benda sesuai warna yang disebutkan; (3) anak mampu mencocokkan benda dengan warna yang sama; dan (4) anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan lembar observasi.

3. Media Bola Warna

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar pengalaman belajar anak menjadi lebih konkret dan menarik. Bola warna merupakan media sederhana berbentuk bola dengan variasi warna tertentu yang dapat digunakan dalam aktivitas bermain edukatif. Media ini memiliki karakteristik mudah dilihat, dapat disentuh, dipindahkan, dilempar secara terkontrol, dan dikelompokkan.

Penggunaan bola warna dapat dirancang dalam beberapa permainan. Guru dapat meminta anak mengambil bola berwarna merah, mencari bola dengan warna yang sama, memasukkan bola ke wadah sesuai warna, atau mengelompokkan beberapa bola berdasarkan warna. Variasi kegiatan diperlukan agar anak tidak cepat bosan dan setiap indikator kemampuan dapat diamati.

4. Kerangka Berpikir

Permasalahan kemampuan mengenal warna pada anak dapat ditangani melalui pembelajaran yang konkret, aktif, dan menyenangkan. Bola warna memberikan objek nyata yang dapat diamati dan dimanipulasi oleh anak. Ketika anak berulang kali melakukan kegiatan memilih, mencocokkan, menyebutkan, dan mengelompokkan warna, pengalaman tersebut diharapkan memperkuat kemampuan mengenal warna. Oleh sebab itu, penerapan media bola warna melalui kegiatan bermain diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain tindakan mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui beberapa pertemuan sesuai kondisi kelas. Penelitian ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal warna anak melalui media bola warna.

Subjek penelitian dalam contoh artikel ini adalah 15 anak usia 4-5 tahun pada satu kelompok kelas. Tempat dan waktu penelitian perlu disesuaikan dengan lokasi penelitian sebenarnya. Dalam penyusunan laporan lapangan, nama lembaga, jumlah anak, waktu, dan karakteristik subjek harus diisi berdasarkan data yang benar.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika anak mengikuti kegiatan permainan bola warna. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan pembelajaran, dan dokumen hasil observasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan mengenal warna berdasarkan empat indikator, yaitu menyebutkan, memilih, mencocokkan, dan mengelompokkan warna.

Penilaian dapat menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Untuk analisis ketuntasan kelas, anak yang mencapai kategori BSH dan BSB dihitung sebagai anak yang telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Persentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus: $P = (f/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase ketuntasan, f sebagai jumlah anak yang mencapai kriteria, dan N sebagai jumlah seluruh anak. Penelitian dinyatakan mencapai indikator keberhasilan apabila sekurang-kurangnya 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB. Kriteria tersebut dapat disesuaikan dengan ketentuan lembaga atau rancangan penelitian yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Catatan penting: angka pada bagian hasil berikut merupakan DATA SIMULASI untuk contoh penyusunan jurnal, bukan hasil penelitian lapangan yang telah dilakukan. Apabila jurnal ini digunakan untuk tugas atau publikasi, data harus diganti dengan hasil observasi sebenarnya.

1. Kondisi Awal

Pada kondisi awal, kegiatan mengenal warna dilakukan sebelum penerapan media bola warna secara sistematis. Berdasarkan data simulasi, dari 15 anak terdapat 5 anak (33,33%) yang mencapai kategori BSH/BSB, sedangkan 10 anak (66,67%) masih berada pada kategori BB/MB. Anak masih mengalami kesulitan dalam membedakan beberapa warna, menyebutkan nama warna secara konsisten, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menggunakan bola warna sebagai media utama dalam kegiatan. Anak diperkenalkan dengan beberapa warna dasar melalui kegiatan mengambil bola sesuai instruksi guru. Guru memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian anak melakukan kegiatan secara bergiliran. Kegiatan berikutnya adalah mencocokkan bola dengan kartu warna dan mengelompokkan bola ke dalam wadah yang telah diberi tanda warna.

Berdasarkan data simulasi, ketuntasan meningkat menjadi 60,00%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak mulai memahami hubungan antara nama warna dan objek yang memiliki warna tersebut. Namun, masih terdapat anak yang tertukar dalam menyebutkan warna dan membutuhkan bantuan guru. Beberapa anak juga lebih tertarik memainkan bola daripada mengikuti aturan permainan sehingga pengelolaan kelas masih perlu diperbaiki.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa instruksi perlu dibuat lebih singkat dan diberikan secara bertahap. Guru juga perlu memperbanyak kesempatan bagi setiap anak untuk memegang dan memilih bola secara langsung. Selain itu, variasi permainan perlu ditingkatkan agar perhatian anak tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

3. Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, kegiatan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi. Guru menggunakan permainan yang lebih terstruktur, yaitu permainan mencari warna, mengelompokkan bola, dan mencocokkan bola dengan kartu warna. Anak dibagi ke dalam kelompok kecil agar kesempatan berpartisipasi lebih merata. Guru memberikan penguatan verbal ketika anak berhasil menyebutkan atau memilih warna yang benar.

Hasil data simulasi menunjukkan bahwa 13 dari 15 anak mencapai kategori BSH/BSB atau sebesar 86,67%. Dua anak masih memerlukan stimulasi lanjutan. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak menyebutkan warna, memilih bola berdasarkan instruksi, mencocokkan warna, dan mengelompokkan bola. Dengan capaian tersebut, indikator keberhasilan sebesar 80% telah terlampaui dalam data simulasi.

4. Pembahasan

Peningkatan kemampuan mengenal warna dalam penelitian ini dapat dipahami dari karakteristik media bola warna yang memberikan pengalaman belajar konkret. Anak tidak hanya melihat gambar warna, tetapi berinteraksi langsung dengan benda yang memiliki warna. Ketika guru menyebutkan nama warna dan anak mencari bola yang sesuai, terjadi hubungan antara informasi verbal dan objek visual. Pengulangan kegiatan membantu anak memperkuat pemahaman.

Hasil tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai aktivitas utama. Kegiatan bermain dengan bola dapat menggabungkan unsur kognitif, bahasa, motorik, dan sosial. Dari sisi kognitif, anak mengamati dan membedakan warna. Dari sisi bahasa, anak menyebutkan nama warna. Dari sisi motorik, anak mengambil dan memindahkan bola. Dari sisi sosial, anak belajar mengikuti aturan dan menunggu giliran.

Penggunaan media konkret juga memungkinkan guru memberikan stimulasi sesuai tingkat perkembangan anak. Anak yang sudah mampu mengenal warna dapat diberikan tantangan mengelompokkan atau mencocokkan beberapa warna, sedangkan anak yang masih kesulitan dapat diberikan bantuan melalui contoh langsung. Dengan demikian, bola warna dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media bola warna perlu disertai pengelolaan kegiatan yang baik. Bola harus memiliki warna yang jelas, jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan, dan kegiatan harus memiliki aturan sederhana. Guru juga perlu memperhatikan keamanan, terutama ukuran bola dan kondisi fisiknya. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada strategi guru dalam memberikan instruksi, contoh, penguatan, dan kesempatan kepada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan penelitian dan data simulasi yang disajikan, penggunaan media bola warna dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun. Kegiatan memilih, menyebutkan, mencocokkan, dan mengelompokkan bola berdasarkan warna memberikan pengalaman konkret yang membantu anak memahami perbedaan warna.

Pada data simulasi, persentase ketuntasan meningkat dari 33,33% pada kondisi awal menjadi 60,00% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran melalui permainan bola warna berpotensi membantu pencapaian indikator kemampuan mengenal warna. Namun, angka tersebut bukan hasil penelitian lapangan dan harus diganti dengan data aktual apabila artikel digunakan sebagai laporan penelitian.

SARAN

Guru dapat menggunakan media bola warna sebagai salah satu variasi pembelajaran untuk mengenalkan warna melalui kegiatan bermain. Permainan sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari warna yang mudah dikenali anak kemudian dilanjutkan dengan kegiatan

mencocokkan dan mengelompokkan. Penelitian berikutnya dapat menggunakan jumlah subjek yang lebih besar, membandingkan beberapa jenis media, atau mengembangkan permainan warna yang mengintegrasikan aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadlillah, M. (2017). Bermain dan permainan anak usia dini. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, H. E. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York: International Universities Press.
- Sanjaya, W. (2016). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Yuliani, N. S. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks.