

PENGARUH MEDIA PERMAINAN SAINS RAINING RAINBOW TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KOMBINASI WARNA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Wina Nuraeni¹⁾, Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny²⁾, Fajar Nugraha³⁾

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: winanur564@gmail.com

Abstract

Recognizing colors is an important part of children's cognitive development. Recognizing colors in children aged 5-6 years must be adjusted to the level of development achievement according to Permendikbud No. 146 of 2014, the ability to recognize color combinations also needs to be introduced to children aged 5-6 years through interesting activities, namely through science games. This study aims to determine the effect of the science game media raining rainbow on the ability to recognize color combinations in children aged 5-6 years. This study uses a one group pretest-posttest design, where class B children are evaluated before and after playing science raining rainbow. Data were collected through research instruments filled out by the homeroom teacher. The results of the analysis showed a significant increase in the ability to recognize color combinations after the science game raining rainbow was played. This increase includes high posttest results compared to pretest results. This study shows that the science game media raining rainbow is effective in improving the ability to recognize color combinations in children aged 5-6 years. Based on the results of the study and existing data, researchers can conclude that the use of science media raining rainbow has a positive effect on the ability to recognize color combinations in children aged 5-6 years. This can be proven from the results of the hypothesis test that has been calculated t_{count} is 35.5 and t_{Table} is 1.77, then it can be obtained $t_{count} > t_{Table}$ or $35.5 > 1.77$ then H^0 is rejected and H^1 is accepted so that the hypothesis in this study is accepted.

Abstrak

Mengenal warna merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun harus disesuaikan dengan tingkat capaian perkembangannya menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014, kemampuan mengenal kombinasi warna juga perlu dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan yang menarik yaitu melalui permainan sains. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan sains raining rainbow terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design, dimana anak kelas B dievaluasi sebelum dan sesudah bermain sains raining rainbow. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang diisi oleh wali kelas. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal kombinasi warna yang signifikan setelah dilakukan permainan sains raining rainbow. Peningkatan ini termasuk hasil posttest yang tinggi dibandingkan hasil pretest. Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan sains raining rainbow efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian dan data yang ada, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media sains raining rainbow berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dihitung t_{hitung} yaitu 35,5 dan t_{Tabel} yaitu 1,77 maka dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau $35,5 > 1,77$ maka H^0 ditolak dan H^1 diterima sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Article History

Submitted: 26 Agustus 2024

Accepted: 1 September 2024

Published: 2 September 2024

Key Words

Knowing color combinations.

Sejarah Artikel

Submitted: 26 Agustus 2024

Accepted: 1 September 2024

Published: 2 September 2024

Kata Kunci

mengenal kombinasi warna

Pendahuluan

Salah satu aspek kemampuan kognitif adalah kemampuan mengenali warna. Kemampuan mengenali warna pada anak sangat penting untuk perkembangan otak anak, karena pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan. Selain merangsang indera penglihatan, pengenalan warna juga dapat meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak sehingga mempengaruhi perkembangan intelektual, termasuk kemampuan memori anak. (Fitri, 2021)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk mengembangkan dan membina anak usia dini sejak lahir hingga usia 6 tahun yang mencakup pemberian perasaan instruktif untuk memberdayakan perkembangan dan peningkatan fisik dan mendalam sehingga anak siap untuk belajar lebih lanjut. Oleh karena itu, rentang usia 0 hingga 6 tahun merupakan batas usia yang sah untuk pendidikan prasekolah, yang dapat diberikan melalui jalur formal, nonformal, atau keduanya. (Fitri, 2021)

Agar konsisten dengan gagasan pembelajaran anak-anak—bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain—upaya untuk mengembangkan kemampuan anak-anak dalam mengenali kombinasi warna memerlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, mengajarkan anak-anak, khususnya tentang kombinasi warna, melalui praktik ilmiah atau sains akan menjadi cara yang menyenangkan bagi mereka untuk mempelajari informasi berharga dan memperoleh pengalaman langsung. Bermain sains juga memberi anak-anak kesempatan untuk bereksplorasi dengan melakukan eksperimen langsung.

Sains atau yang disebut juga sains hakiki merupakan suatu konsentrasi eksplorasi logis yang diarahkan melalui suatu interaksi logis dan dihubungkan dengan berbagai kekhasan yang teratur. (Syahid, 2023) Dalam pembelajaran eksperimen, anak dapat mengalami atau melakukan aktivitasnya sendiri, mengamati proses, mengamati suatu objek, menganalisis, mendemonstrasikan, dan juga menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, situasi, atau proses. Dalam metode eksperimen, tugas guru adalah memastikan eksperimen tersebut tidak salah. (Puspita, 2020)

Anak-anak tidak dapat berkonsentrasi belajar dalam waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk membantu anak mengenal warna diperlukan suatu permainan yang menyenangkan yaitu permainan sains pelangi. Langkah selanjutnya adalah peneliti meminta bantuan kepada guru kelas dalam mengenalkan warna melalui permainan sains *Raining Rainbow*, menunjukkan kepada anak alat dan bahan yang digunakan pada saat permainan, kemudian menjelaskan cara memainkan permainan sains *Raining Rainbow* yaitu secara langsung. mempraktekkan langkah-langkah atau tahapan permainan sains pelangi hujan, kemudian anak memainkan permainan sains pelangi sesuai dengan contoh yang diberikan guru.

Penelusuran awal yang peneliti lakukan di TAAM At – Taqwa Pasir Ipis adalah pada hari Selasa, tanggal 26 Maret 2024 dengan wawancara bersama kepala sekolah TAAM At – Taqwa. Pembelajaran yang dilakukan masih berfokus pada guru nya melalui LKA yaitu dalam mengenalkan warna kepada anak melalui kegiatan menggambar ataupun mewarnai dan juga menggunakan kertas origami, kemudian pengenalan sains pada anak hanya hanya sesekali

dilakukan dan hanya sepintas tidak secara detail. Di TAAM At – Taqwa ini kelompok B yang berjumlah 19 orang hanya baru mengenal warna dasar dan belum mengenal kombinasi warna. Hal tersebut terlihat bahwa kemampuan dalam mengenal kombinasi warna pada anak usia 5 -6 tahun di Kelompok B belum dilaksanakan. Pada tanggal 07 agustus 2024, dilakukan wawancara kembali untuk menanyakan tentang pengenalan warna pada anak kelas B. hasil wawancara nya yaitu sebagian anak – anak kelas B sudah bisa mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan warna. Contohnya mengelompokkan bola berwarna ke dalam kotak yang sama warna nya. Kemudian, sebagian anak- anak sudah mampu mengurutkan lima variasi atau lebih berdasarkan warna. Contohnya mengurutkan kertas origami berdasarkan warna nya. Sebagian anak-anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna. Misalnya anak mengelompokkan benda warna merah, kuning dan hijau. Dan anak – anak Sebagian mampu menyebutkan warna, seperti: merah, kuning, hijau, biru, ungu, putih, hitam. Anak-anak Sebagian mampu membedakan warna primer saja, jadi dalam mengelompokkan warna primer sudah melalui benda yang sama warnanya. Dalam mengelompokkan warna sekunder, anak – anak belum tahu pencampuran warna. Apalagi dalam mengelompokkan warna tersier belum dikenalkan. Sedangkan dalam mengenal kombinasi warna melalui kegiatan sains belum pernah dilakukan di TAAM At-Taqwa.

Dari semua paparan diatas, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, seharusnya pembelajaran dalam mengenal warna harus dikenalkan kombinasi warna agar anak mengetahui adanya kombinasi warna, akan tetapi di TAAM At – Taqwa ini belum melakukan pembelajaran tentang kombinasi warna. Kemudian, dari hasil penelitian orang lain juga mengenai pengenalan warna sangat dibutuhkan untuk anak – anak dan juga guru. Peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan sains *raining rainbow* terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak. Peneliti berharap dengan menggunakan media permainan sains *raining rainbow* ini dapat membantu anak – anak memahami tentang warna. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengaruh media permainan sains *raining rainbow* terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia dini”

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dengan metode kuantitatif. Menurut Priyanda, penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antara variabel yang diteliti dengan memanfaatkan metode pengumpulan dan analisis data numerik. (Candra susanto et al., 2024) Pendekatan eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest* akan digunakan untuk desain penelitian. Hasilnya, prosedur terdiri dari dua tahap pengujian: *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Karena itu, peneliti dapat menentukan perlakuan secara akurat dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain rancangan *tipe one group pretest-posttest design* yaitu

Table 1. Desain Penelitian

Pretest	Pemberian Treatment	Posttest
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ : Sebelum diberikannya pelakuan (Pretest)

X : Perlakuan yang diberikan (Treatment)

O₂ : Sesudah diberikannya perlakuan (Posstest)

Penelitian ini menggunakan dua tes, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen. Test yang dilakukan sebelum menerima perlakuan disebut pretest. Pretest (O₁) dilakukan di kelas eksperimen. Setelah pretest dilakukan, peneliti memberikan perlakuan menggunakan praktik sains (X), dan pada tahap akhir peneliti memberikan posttest (O₂). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah kelas B berjumlah 19 siswa di TAAM AT-Taqwa kotabaru Tasikmalaya. Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian kecil populasi yang dianggap mewakili populasi untuk tujuan penelitian. (Fadilah Amin et al., 2023) jika jumlah subjek kurang dari 100, sebaiknya semua subjek dijadikan sampel sehingga penelitian menjadi penelitian populasi, Jika jumlah subjek lebih besar, bisa diambil sampel sebesar 10-15% atau 20-25% dari populasi, atau lebih sesuai dengan kemampuan peneliti. (Arikunto,2014) Berdasarkan sudut pandang tersebut, sampel kelas B dalam penelitian ini terdiri dari 19 siswa, 12 laki-laki dan 7 perempuan, dari populasi yang ada. Akan tetapi, dua laki-laki dan dua perempuan tidak hadir sekolah saat penelitian. Subjek penelitian adalah Kelompok B TAAM AT-Taqwa, Kecamatan Kotabaru, Kecamatan Cibeureum, Kota Tasikmalaya. Di TAAM At-Taqwa, Kelas B yang hadir terdiri dari 15 anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini berlokasi di kampung Pasir Ipis, kelurahan Kotabaru, kecamatan Cibeureum, Kota Tasikmalaya. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret – september 2024. Dalam hal memperoleh data lapangan, instrumen penelitian memegang peranan penting. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan memahami keragaman campuran pada anak melalui permainan sains menuruni pelangi telah memenuhi persyaratan uji yang baik atau belum.

Instrument dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Indikator	Sub Indikator	Item
Kemampuan menyebutkan	1.Anak mampu menyebutkan warna primer	2
	2.Anak mampu menyebutkan warna sekunder	
Kemampuan mengelompokkan	1.Anak mampu mengelompokkan warna primer	2
	2.Anak mampu mengelompokkan warna sekunder	
Kemampuan menceritakan	Anak menceritakan hasil permainan sains <i>raining rainbow</i>	1

(Zainuddin, 2022)

Hasil dan Pembahasan

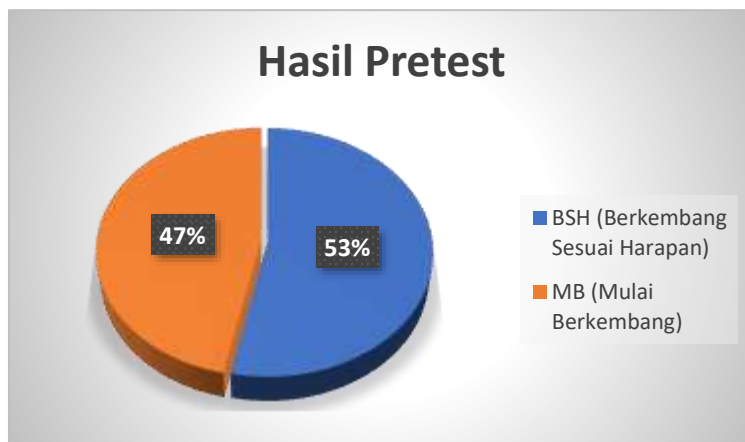
Pada hari rabu, tanggal 07 Agustus peneliti mendapatkan informasi dari kepala sekolah yang menyatakan bahwa kelompok B terdapat 19 orang anak yaitu 12 anak laki-laki dan 7 anak Perempuan. Dalam mengenal kombinasi warna belum pernah dilakukan di TAAM At-Taqwa.

Media yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan media yang sudah di validasi oleh mahasiswa PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia kampus Tasikmalaya. (Famela, 2019) Media permainan sains *raining rainbow* dibuat oleh peneliti sesuai dengan petunjuk yang telah di validasi oleh mahasiswa PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia kampus Tasikmalaya. Peneliti membuat box media sains *raining rainbow* dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk permainan sains *raining rainbow*. Peneliti melakukan *try out* kepada guru wali kelas di tk Alfabeta yaitu miss Rinrin Mulyani, S.Pd untuk mengisi data 30 anak untuk menguji validitas dan reabilitas melalui SPSS. Jadi instrument yang valid yaitu sebanyak 5 pernyataan. Semua pernyataan valid, dan reabilitasnya nilainya yaitu 0,532 realibel untuk digunakan.

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pretest

Setelah peneliti melaksanakan tahap persiapan selanjutnya peneliti melakukan tahap pelaksanaan yaitu pretest. Pretest yang dilakukan pada penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis, 29 Agustus 2024. Pada pelaksanaan pretest jumlah siswa yang diteliti yaitu sebanyak 15 orang anak di kelas B. Gambaran masalah kemampuan mengenal kombinasi warna, kelas B di TAAM At-Taqwa yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Pretest

Hasil dapat diperoleh bahwa hasil pretest sebelum diberi perlakuan media permainan sains *raining rainbow* menghasilkan skor tertinggi adalah 14 anak. 8 orang masuk kategori BSB (berkembang sesuai harapan), kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu 7 anak. Dari data diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun di TAAM At-Taqwa masih harus ditingkatkan.

b. Perlakuan

Peneliti melakukan tahap eksperiment yaitu melakukan permainan sains *raining rainbow* untuk melatih kemampuan mengenal kombinasi warna. Eksperiment dilakukan pada hari kamis,

tanggal 28 Agustus 2024 di TAAM At-Taqwa. Pada pelaksanaan eksperimen jumlah anak yang diberi perlakuan yaitu sebanyak 15 orang anak.

Berikut adalah petunjuk khusus penggunaan media raining rainbow

Kegiatan awal (15 menit)

- 1) Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan anak, berkaitan dengan tema alam semesta dan sub tema benda – benda alam yang telah ditentukan.
- 2) Diskusi tentang tema pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya melalui kegiatan apersepsi bertujuan untuk mendorong anak agar lebih aktif berinteraksi.
- 3) Melakukan pembelajaran dengan tanya jawab bercakap – cakap bertujuan untuk menstimulus anak agar dapat menerima materi pembelajaran secara optimal terkait dengan pencampuran air dengan minyak sayur dan pengenalan warna. Semua kegiatan ini bertujuan untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya yang sudah didapatkan.
- 4) Guru menyampaikan dan mempersiapkan media untuk kegiatan selanjutnya.

Kegiatan inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak – anak berkumpul membentuk 2 kelompok
- 2) Guru membagi anak menjadi 2 kelompok
- 3) Guru menyampaikan materi mengenai pencampuran air dengan minyak sayur. Dalam hal ini guru memfokuskan penjelasan bahwa air tidak dapat bercampur dengan minyak karena minyak memiliki massa jenis yang lebih kecil dibandingkan dengan massa jenis air.
- 4) Guru menjelaskan alat dan bahan media yang akan digunakan.
- 5) Anak mengamati alat dan bahan media tersebut diantaranya:
 - a) Alat: 2 buah toples akrilik yang masih kosong, 2 buah botol yang berisi air, 2 buah botol yang berisi minyak sayur, 2 buah toples tabung yang masih kosong, 2 buah sendok, dan 5 buah pewarna makanan.
 - b) Bahan: air (sesuai kebutuhan), minyak sayur (sesuai kebutuhan), pewarna makanan (sesuai kebutuhan).
- 6) Anak menyimak penjelasan guru menyampaikan Langkah – Langkah permainan menyepakati aturan bermain.

Aturan bermain

- a) Melakukan permainan dengan bekerja sama Bersama kelompok
- b) Setiap anggota kelompok harus mencoba kegiatan yang sudah disiapkan.
- c) Fokus, sabar dalam menunggu giliran bermain dan hati – hati Ketika melakukan kegiatan permainan.
- d) Setiap anak mempunyai hak secara bergiliran untuk menuangkan air pada toples akrilik, menuangkan minyak sayur pada topless tabung, meneteskan 5 pewarna makanan, mengaduk pewarna makanan dengan minyak sayur dan menuangkan minyak sayur dan pewarna makanan yang telah diaduk.
- e) Menggunakan alat sesuai prosedur dan membereskan Kembali setelah selesai digunakan.
- f) Anak melakukan permainan sains raining rainbow. Adapun langkah – langkah permainannya sebagai berikut:

- (1) Satu orang anak dari masing- masing kelompok menuangkan minyak sayur tanpa tumpah ke toples tabung yang sudah diberi tanda garis yang berwarna biru.
- (2) Secara bergiliran anak – anak anggota kelompoknya meneteskan pewarna makanan sebanyak dua tetes kedalam toples tabung yang sudah berisi minyak sayur.
- (3) Guru memberikan stimulus kepada anak untuk memprediksi. “anak-anak kira-kira apa yang akan terjadi apabila pewarna makanan dimasukkan kedalam minyak?”
- (4) Aduk sampai pewarna makanan membentuk bola-bola kecil.
- (5) Anak mengamati minyak sayur dan pewarna makanan yang ada didalam toples tabung. Dalam hal ini anak mengamati keadaan minyak sayur yang pewarna makanan setelah dicampurkan, hasilnya pewarna makanan dan minyak tidak akan tercampur karena pewarna makanan berbahan dasar air.
- (6) Satu orang anak dari masing – masing kelompok menuangkan air secukupnya tanpa tumpah kedalam toples akrilik yang sudah diberi tanda garis yang berwarna biru
- (7) Guru memberikan stimulus kepada anak untuk memprediksi. “anak-anak kira-kira apa yang akan terjadi apabila minyak sayur dan pewarna makanan yang telah diaduk dimasukkan kedalam air?”
- (8) Anak menuangkan minyak sayur dan pewarna makanan yang telah diaduk kedalam toples akrilik yang berisi air.
- (9) Anak mengamati hasil percobaan memasukkan minyak sayur dan bola-bola kecil pewarna makanan yang ada didalam toples akrilik yang berisi air. Terjadi tetesan pewarna makanan dari minyak sayur.
- (10) Guru menanyakan warna apa saja yang menetes ke air.
- (11) Anak membereskan Kembali alat dan bahan media raining rainbow yang digunakan dan membuang isi cairan yang ada didalam toples akrilik.
- (12) Setelah kegiatan menggunakan media permainan sains raining rainbow selesai, kegiatan selanjutnya yaitu mewarnai gambar tetesan air, menggantung dan menempel.

Kegiatan akhir (15 menit)

1) Recalling

- a) Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan
- b) Menanyakan perasaan selama kegiatan pembelajaran
- c) Meminta anak untuk menjelaskan Kembali terkait hasil percobaan pencampuran air dengan minyak sayur.

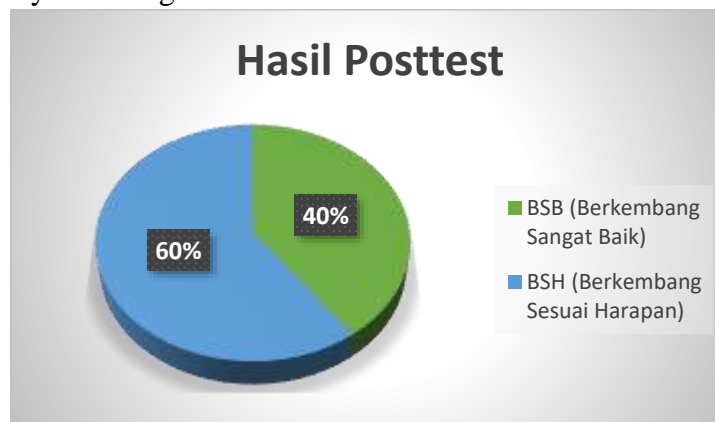
2) Penutup

- a) Mengapresiasi perilaku terpuji dan memotivasi anak
- b) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- c) Berdoa sesudah belajar. (Famela, 2019)

c. Posttest

Pada kegiatan posttest ini berjumlah 15 orang anak kelas B di TAAM At-Taqwa yaitu 10 orang anak laki – laki dan 5 orang anak Perempuan. Kegiatan posttest ini dilakukan setelah permainan sains raining rainbow.

Adapun gambaran kemampuan mengenali kombinasi warna setelah diberikan permainan sains raining rainbow yaitu sebagai berikut:



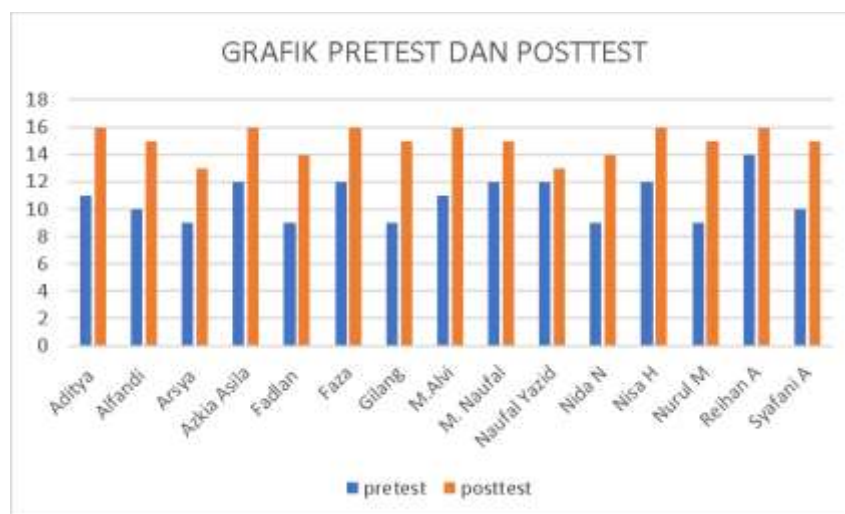
Gambar 2. Hasil Posttest

Hasil analisis dapat dipahami bahwa pada saat posttest diperoleh bahwa skor tertinggi adalah 16, jumlah anak yang mendapatkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) adalah 6 anak. Dari data diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenali kombinasi warna pada anak setelah diberikan kegiatan permainan sains raining rainbow menjadi berkembang sangat baik.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Untuk menganalisis data treatment yaitu melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidaknya kemampuan mengenali kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun melalui media permainan sains raining rainbow.

Gambar 2. Perbandingan hasil pretest dan posttest



Gambar 3. Grafik pretest dan posttest

Analisis grafik yang ditunjukkan di atas dengan jelas menunjukkan bahwa skor telah meningkat kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun di TAAM At-Taqwa. Sebelum dilakukan treatment skor rata-ratanya yaitu 10,73333 dan setelah diberikan permainan sains raining rainbow Skornya meningkat hingga 15. Anak-anak di kelompok B mengalami peningkatan dalam kapasitas mereka mengenali kombinasi warna, seperti yang ditunjukkan dalam tabel dan grafik ini

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh media permainan sains raining rainbow terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun di TAAM At-Taqwa. Peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest design untuk penelitian ini. Proses penelitian yang dilakukan tahap pertama yaitu persiapan yang terdiri dari menyiapkan media permainan sains raining rainbow dan uji coba instrument. Setelah tahapan persiapan, peneliti melakukan tahap pelaksanaan yang terdiri dari pretest, pelaksanaan eksperimen, lalu dilanjutkan pelaksanaan posttest.

Pelaksanaan pretest dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 29 Agustus 2024 yaitu untuk melihat bagaimana kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Setelah pretest, selanjutnya dilakukan eksperimen di hari yang sama yaitu pada hari kamis, tanggal 29 Agustus 2024 menggunakan media permainan sains raining rainbow dan anak diberi LKA yaitu mewarnai kemudian digunting dan ditempel ke gambar yang sudah dibagikan. Dan setelah dilakukan eksperimen, peneliti melakukan posttest dihari yang sama yaitu pada hari kamis, tanggal 29 Agustus 2024. Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan nilai statistic menunjukkan bahwa jumlah sampel yaitu 15 orang, nilai pretest untuk nilai terendah yaitu 9 dan nilai tertinggi yaitu 14. Dan untuk nilai posttest untuk nilai terendah yaitu 13 dan nilai tertinggi yaitu 16.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan kategori media permainan sains raining rainbow terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna bahwa hasil pretest anak dengan skor 14 berjumlah 1 orang anak, skor 12 berjumlah 5 orang anak, skor 11 berjumlah 2 orang anak, skor 10 berjumlah 2 orang anak, dan skor 9 berjumlah 5 orang anak. Dan untuk hasil posttest, anak yang mendapatkan skor 16 berjumlah 6 orang anak, skor 15 berjumlah 5 orang anak, skor 14 berjumlah 2 orang anak, dan skor 13 berjumlah 2 orang anak. Maka dapat dikatakan bahwa setelah permainan sains raining rainbow ini terdapat perubahan pada kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media permainan sains raining rainbow terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif pra eksperimental dengan design one group pretest-posttest. Hasil pretest menunjukkan kemampuan mengenal kombinasi warna mulai berkembang.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan eksperimen pada tanggal 29 Agustus 2024, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Diawali dengan kegiatan ceramah atau bercakap – cakap, kemudian praktik bermain media permainan sains raining rainbow, dan kegiatan mewarnai, menggunting dan menempel gambar tetesan air. Setelah permainan atau kegiatan eksperimen, posttest dilakukan untuk menilai peningkatan kemampuan mengenal kombinasi

warna pada anak. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor tertinggi adalah 16 dan mayoritas anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media permainan sains raining rainbow berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dihitung t_{hitung} yaitu 35,5 dan t_{Tabel} yaitu 1,77 maka dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau $35,5 > 1,77$ H_0 ditolak dan H' diterima sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa permainan sains raining rainbow efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kombinasi warna pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perbaikan yang jelas dalam kemampuan mengenal kombinasi warna untuk anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan memberikan saran sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Penulis juga berterimakasih kepada pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel ini.

Referensi

Adinda, S. D., & Suhardini, A. D. (2022). Pengaruh kegiatan sains pencampuran warna untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kelompok A2. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 28–33. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.716>

Alfitriyeni, & Purwani, A. (2022). Improving color knowledge ability through color mixing activities in group B4 At Sejahtera Kindergarten Citeko Plered-Purwakarta.

Anjasari, I., Rahayu, S., Istiklaili, F., & Harlistyarintica, Y. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna menggunakan metode efektif, kreatif, aman, rasional (MEKAR) dengan media batu alam untuk anak usia 3-4 tahun (Vol. 3, Issue 3). <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc>

Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh video pembelajaran interaktif mengenal warna terhadap kemampuan kognitif anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>

Cahyono Putro, H., & Lestari, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Kegiatan Mencampur Warna TK Bina Putra Pringkuku Pacitan. *Jurnal Sentra: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(No.1), 24–30.

Candra susanto, P., Ulfah arini, D., Yuntina, L., Panatap soehaditama, J., & Nuraeni. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>

Chamim, M. N., & Adhe, K. R. (2020). Pengembangan media rubik's cube color fuld terhadap kemampuan pengenalan warna anak usia dini. 4(1).

Citra Utami, L. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun melalui bermain sains.

Damayanti, A., & Mawaddah. (2020). Meningkatkan keterampilan proses sains Anak Usia 5-6 tahun melalui Metode Eksperimen Mencampur warna di PAUD permata hati desa jampang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 88. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.556>

Dianawati, Purwani, A., & Yulianty, N. (2021). The influence of the educational tool of fishing on the ability to classific size and color in children aged 5-6 years. <http://www.e-jurnal.staimuttaqien.ac.id/>

Fadilah Amin, N., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(No.1), 15–31.

Fajriani, K., & Liana, H. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan pencampuran warna dengan percobaan sains sederhana di tk islam silmi samarinda. In *Jurnal Pendas Mahakam* (Vol. 4, Issue 1). Juni.

Famela, G. (2019). pengembangan media permainan sains raining rainbow untuk memfasilitai keterampilan proses sains pada anak usia 5-6 tahun. 1–278.

Famela, G., Liota, A., & Hendri Mulyana, E. (2023). Pengembangan media permainan sains raining rainbow untuk memfasilitasi keterampilan proses sains pada anak usia 5-6 tahun. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 1(2), 1–16.

Fatma, & Munawaroh, H. (2024). *jurnal pendidikan islam anak usia dini al-amin* (Vol. 2, Issue 1).

Fitri, R. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal warna melalui metode eksperimen pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B). In *DIDAKTIKA* (Vol. 10, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org/95>

Hardiyanti, Y., & Husain, M. S. (2018). Perancangan media pengenalan warna untuk anak usia dini.

Hasiana Tanjung, S., Kamtini, Leo Virganta, A., & Ray, D. (2022, June 1). Use of image media in strengthening low order thinking skills to introduce color in early childhood. <https://doi.org/10.4108/eai.21-12-2021.2317313>

Hidayati, S., Robingatin, & Saugi, W. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di TK kehidupan elfhaluy tenggarong.

Hikam, F. F., & Nursari, E. (2020). Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Bagi Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 38–49. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.14>

Islamiyah, R., Setiawati, F. A., & Utami, W. S. (2020). Computer-based “color-mixing maze game” to stimulate symbolic thought for the development of learning science in early childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012112>

Istiono, W. (2022). Bilingual color learning application as alternative color learning for preschool student. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 224–233. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.28319>

Izzuddin, A., Palapa, S., & Lombok, N. (2019). sains dan pembelajarannya pada anak usia dini. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 1, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Junita, R., & Putrie, C. A. R. (2021). Upaya pengenalan warna dengan menggunakan media permainan kartu warna pada anak bimba AIUEO graha kalimas 4 tambun. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 525. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.11241>

Juwita sari, R., & Hermawan, R. (2023). Pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan sains mencampur warna pada anak usia 4-5 tahun. *Journal on Teacher Education*, 5(No.1), 497–506.

Kamtini, Hasiana Tanjung, S., & Eriani, E. (2021). Mengenalkan warna melalui model pembelajaran picture and picture pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(No.02), 81–90. <https://doi.org/10.46963/mash.v>

Marisa Prameswari, D. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan sains melali metode eksperimen mencampur warna kelompok B1 di TK Permata Hati Lampung Tengah.

Marsela. (2019). Pengaruh penerapan metode eksperimen terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Plus Kota Bengkulu.

Mas Ayu, S., Dewi, A., & Fatmawati, R. (2022). Pengaruh metode eksperimen terhadap keterampilan proses sains anak usia dini di RA al-amanah bandar lampung (Vol. 2).

Nisah, K., Travelancya, T., & Hafidlatil Kimori, I. (2024). The use of shoulder box media to improve children's abilities in recognizing letters and colors. *Journal of Childhood Development*, 19(1), 19–28. <https://doi.org/10.25217/jcd>

Novianti, S. (2018). Meningkatkan pengaruh makanan sehat pada melalui kegiatan cooking di tk tunas bangsa balai panjang kecamatan laleh sago halaban kabupaten lima puluh kota.

Novie Azizah, E., Koesmadi, D. P., & Widyaningsih, I. (2021). Pengaruh metode eksperimen melalui media realia terhadap kemampuan sains anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 82–91. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.159>

Oktawisra. (2019). Increasing cognitive development of children through science games in PAUD permata bunda B2 group in lembah gumanti, solok regency.

Puspita, Y. (2020). Penerapan Pembelajaran Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(3), 126–131. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.80>

Rahimah, & Muzdhalifah. (2022). Developing naturalist intelligence in early childhood through science experiments in changing water color using plastic.

Safita, M., & Suryana, D. (2022). Pengenalan warna melalui media stick warna terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Sekar Sari, N., & Syafi'i, I. (2021). Pengembangan kemampuan mengenal warna anak usia dini melalui media water beads.

Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja.

Syahid, I., & Al-Ibrohimy Bangkalan, S. (2023). Volume 1 Issue (2023) Pages 198-222 waladi: wawasan belajar anak usia dini pengaruh media pembelajaran sains rainbow walking water terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 5-6 tahun, kelas b di tk nu nurul jannah.

Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–351.

Vinayasari, N. M. (2021). Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III di SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur.

Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 1–7.

Zainuddin, L. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui metode eksperimen sains pada anak kelompok A di Raudhatul Athfal DDI Dinar Kabupaten Sidrap.

zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(Nomor 2), 1115–1118.