

**“PENGEMBANGAN MEDIA RUBIK’S CUBE COLOR FULD TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA ANAK USIA DINI”**

Mukhammad Nurdin Chamim¹, Kartika Rinakit Adhe²

¹Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, m.nurdinchamim@gmail.com

²Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, kartikaadhe@unesa.ac.id

info@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan membuat media pembelajaran untuk anak usia dini dengan memperkenalkan beberapa warna untuk anak dengan menggunakan permainan rubik modifikasi sebagai media utama. Data didapat dari wawancara dan observasi langsung di sekolah maupun di rumah. Peneliti yakni, memilih ide, konsep, tema, pemetaan gagasan, membuat sketsa, merancang balok kayu, coloring, hingga final desain. Hasil pengembangan secara keseluruhan menghasilkan sebuah permainan yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Media ini terdiri dari media utama yaitu rubik’s cube color fuld, dengan media pendukung berbasis lipatan seperti kertas lipat dan stiker, kemasan yang menarik.

Kata Kunci : permainan, rubik, dan anak usia dini

Abstract

In this advancement is for creating a new learning media for early age children in order to know or to learn about color by using modified cube as the main media. The data collection is from the result of interview session and direct observation in academic class or in home domain. The researcher choose the idea, theme, concept, mind mapping, skecthing, design the wooden cube, coloring, until finalizing the design. The result of the advancement, overall can create a playroom for children that can be used for learning media. The media is deliberate in some ways there are the main media which is rubik cube color fold, with the addition or support by using folden paper like origami and sticker, and intersting case.

Keywords: playroom, cube, and early age children

Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang unik serta memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap tahapan usianya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan usia produktif dan efektif anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, yang sering disebut dengan *golden age*. Karena pada masa itu anak dapat mengalami perkembangan yang sangat pesat. Karena tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini dalam kehidupan yang akan datang, serta mempersiapkan diri dengan lingkungan (Suyadi, 2012:12). Oleh karena itu, anak usia dini merupakan anak yang memiliki keunikan tersendiri, serta tahapan usia anak yang berbeda akan mempengaruhi karakteristik setiap anak. Yang akan membentuk anak dalam persiapan yang akan datang.

Salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Pemikiran anak yang kreatif merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini. Menurut Desmita, (2009:97) bahwa kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui daya ingat. Anak bisa melatih daya ingat dengan melakukan penalaran misalnya dalam pengenalan warna dan memahami konsep warna, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya, anak akan dapat mengenali berbagai macam warna yang tidak lepas dengan kehidupan sehari-hari.

Permasalahan yang sering terjadi adalah tidak adanya atau sering terjadi kurangnya sebuah media yang mendukung untuk pengenalan warna di dalam sekolah. Sehingga banyak anak yang tidak mengetahui dan mengenal konsep warna itu sendiri. Hal ini dapat dilihat di salah satu sekolah dari 15 anak dalam satu kelas hanya 7 anak yang mampu mengenal warna dan anak yang lainnya masih terlihat ragu-ragu untuk menjawab secara spontan. Dengan situasi hal ini maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan menggunakan media pengembangan rubik's cube color fuld.

Oleh karena itu untuk meningkatkan pengenalan warna sangat penting kepada anak dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan aktivitas anak. Menurut Hernia (2013:14) mengenal konsep warna merupakan salah satu indikator yang dapat mengacu pada sains dengan materi pencampuran warna yang termasuk ke dalam bidang

pengembangan kognitif. Metode yang direncanakan yaitu melalui pendekatan bermain. Bermain sendiri adalah salah satu mayoritas kesukaan anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain. Semua anak suka bermain meskipun sikafnya sederhana.

Berawal dari sebuah permainan rubik's cube yang sudah terkenal namun tidak semua anak bisa memainkannya, dikarenakan sulitnya anak untuk menyelesaikan permainan tersebut padahal rubik's sendiri sudah bagus karena memiliki banyak warna yang disukai oleh anak untuk pengenalan warna, namun cara memainkannya terlalu sulit bagi anak disitulah peneliti ingin mengembangkan agar permainan tersebut berguna khususnya bagi anak usia dini mampu memainkannya dengan tujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan. Disisi lain ada sebuah media kertas lipat bagi anak, disitulah peneliti terinspirasi untuk membuat rubik's berubah cara sitematika kerjanya semula diputar-putar berubah dengan cara melipat kemudian membuka agar anak suka dan mudah dalam memainkannya dan proses pengembangan sebuah penelitian mudah untuk dibuat.

Penelitian ini menggunakan media kubus rubrik , kubus sendiri banyak digunakan dalam berbagai penelitian apalagi dimodifikasi dan dikembangkan sangat tepat, menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga nantinya dapat mengembangkan kemampuan anak. Pengembangan rubik's cube color fuld termasuk permainan yang menarik untuk anak yang akan dilakukan di anak-anak taman kanak-kanak, rubik's cube color fuld ini tak hanya digunakan dalam pengenalan warna saja untuk anak tetapi juga mengembangkan motorik keterampilan anak dalam melipat. Tujuan memilih media rubik's untuk dikembangkan agar anak dapat menarik minat dan semangat belajar pengenalan warna.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas penelitian difokuskan pada "Pengembangan Media rubik's cube color fuld untuk meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada anak-anak taman kanak-kanak." Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengembangan media rubik's cube color fold untuk mengenalkan kemampuan pengenalan warna pada anak ? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas pengembangan media rubik's cube color fuld terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak.

Tinjauan Pustaka

1. Kemampuan Mengenal Konsep Warna Primer

Mengenal warna adalah salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan anak usia dini. Melalui pengenalan konsep warna, berarti juga dapat mengembangkan kecerdasan pada anak. Menurut Hernia (2013:14) mengenal konsep warna merupakan salah satu indikator yang dapat mengacu pada sains dengan materi pencampuran warna yang termasuk ke dalam bidang pengembangan kognitif. Menurut Beaty (2013:281) mengenalkan warna yakni salah satu aspek persepsi visual otak yang digunakan untuk membantu mengelompokkan objek serta memisahkan perbedaan.

Berdasarkan dalam Peraturan Menteri Nomor 137 tahun 2014, kemampuan mengenal konsep warna termasuk dalam lingkup aspek perkembangan kognitif yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini usia 4-5 tahun yakni mengklasikan benda berdasarkan warna. Sama halnya dengan Rasyid (2009:248) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini yakni menyebutkan, membedakan, serta mengklasifikasikan warna. Dari pendapat tersebut, kemampuan mengenal konsep warna adalah kesanggupan dari anak dalam mengenal konsep warna dengan cara menyebutkan dan membedakan warna, serta menjawab soal pengenalan warna melalui kegiatan-kegiatan mengenal konsep warna.

Pembelajaran mengenal konsep warna merupakan indikator dalam perkembangan anak usia dini, hal yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan warna pada anak sebagai berikut : 1. Sesuai perkembangan kognitif serta cara berpikir anak. 2. Penggunaan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. 3. Konsisten dan beragam sehingga anak kaya dengan pengetahuan pengalaman belajar mengenai warna. 4. Bertanggung jawab dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga anak dapat memahami dan mengetahui warna secara utuh.

Tahap menyerderhanakan warna-warna, yang ada di alam seorang ahli Brewster, mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan Teori Brewster. Teori ini mengatakan bahwa warna-warna yang ada di alam yakni warna primer, warna sekunder, warna tersier serta warna netral.

2. Media rubik

a. Pengertian rubik

Menurut Antonius (2011:1) Kubus Rubik adalah sebuah permainan teka-teki mekanik yang ditemukan pada tahun 1974 oleh pemahat dan profesor arsitektur

Hungaria, Ernő Rubik. Kubus ini terbuat dari plastik dan terdiri atas 27 bagian kecil yang berputar pada poros yang terlihat. Setiap sisi dari kubus ini memiliki sembilan permukaan yang terdiri dari enam warna yang berbeda. Ketika terselesaikan/terpecahkan, setiap sisi dari kubus ini memiliki satu warna dan warna yang berbeda dengan sisi lainnya.

Menurut Isnaini (2009:2) kubus rubik dapat melatih saraf sensorik, ketika anak belajar mengenali warna dan pola dari bentuk rubik. melatih kecerdasan emosional anak, bisa memberikan permainan rubik ini kepada anak untuk dimainkan, Melatih kesabaran agar dalam menyelesaikan rubik ini, sangat dibutuhkan kesabaran tinggi untuk bisa menyelesaikan rubik, Melatih keterampilan dan persepsi visual dari para pemain rubik ini. Melatih otak kanan dan otak kiri dikarenakan akan menggunakan banyak imajinasi dan logika dalam bermain rubik ini, Melatih para anak-anak sekaligus, atau juga bisa untuk para pembaca untuk berhati-hati dalam mengambil suatu tindakan atau keputusan, karena satu kali gerakan yang salah, dapat mengakibatkan efek pada rubik ini, jadi rubik tidak akan terselesaikan, Meningkatkan untuk berkonsentrasi, bermain rubik juga membantu dalam meningkatkan konsentrasi anak.

b. Spesifikasi Media rubik's cube color fuld

1) Pengertian rubik's cube color fuld

Rubik's cube fuld adalah salah satu media visual yang terbuat dari beberapa balok kayu yang disusun dan dirubah menjadi rubik lipat warna sederhana yang memiliki banyak warna dan dikhususkan untuk anak dengan mengedepankan kemudahan yang mudah baik dan anak tidak kesulitan apabila memainkan. Karena sifat rubik's cube color fuld sendiri ini berjalan sesuai dengan karakter anak yang suka dengan warna atau hal yang menarik dan juga dalam proses memainkan sangatlah mudah, seperti halnya dengan sistem kertas origami yaitu lipatan, maka di dalam implementasi bertujuan untuk pembentukan pengenalan pada anak seperti warna merah, hijau, biru dan lain-lain.

Pemmainan rubik's cube color fuld ini lebih difokuskan untuk mengembangkan aspek kognitif anak, khususnya berkaitan dengan pemahaman atau pengenalan dalam mengenal warna, Anak akan mudah dalam mengenal warna, dan Anak akan termotivasi untuk belajar

Media rubik's cube color fuld merupakan alat permainan edukatif dalam

mengenalkan warna untuk anak. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

1) Alat dan bahan:

Kayu balok persegi, Selotip, Stiker warna

2) Cara Pembuatan Wayang

Potong kayu menjadi dadu persegi berjumlah 8 buah, Beri selotip dibagian setiap rusuk dadu menjadi sebuah siku-siku yang mudah untuk di buka tutup, Beri stiker warna keseluruhan.

Cara menggunakan media cukup mudah dan menarik, dimana guru memberikan Treatment dengan media sebanyak 1 kali. Pada Treatment guru mregarahkan anak untuk duduk kemudian guru bercerita menggunakan media rubik. Media yang dimaksud adalah media yang terbuat dari potongan-potongan gbalok kayu yang diberi stiker warna untuk anak mengenali warna. Tangan anak-anak membuka dan menutup dan melipat setiap siku yang ada di rubik, Kemudian guru menjelaskan apakah warna itu dan menyebutkan setiap warna yang ada, guru juga memberikan pertanyaan kepada anak untuk melihat kemampuan anak.

3. Media

a. Pengertian Media

Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) dalam Fadillah (2014: 206), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA), memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik terletak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Fadillah (2014:207), menyatakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyiapan materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
6. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

c. Macam-Macam Media

Menurut Fadillah (2014:211) menyebutkan bahwa ada tiga macam media pembelajaran untuk anak usia dini diantaranya, sebagai berikut: 1) Media Audio, 2) Media Visual, dan 3) Media Audiovisual.

d. Hubungan Kemampuan Pengenalan warna dengan Media rubik's cube color fuld

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media rubik's cube color fuld merupakan media yang tepat digunakan sebagai pendukung pembelajaran anak. Selain tampilan nya yang unik yaitu berupa permainan yang lucu, berwarna warni, dan berbentuk kubus/rubik sehingga anak memperoleh kesempatan bermain sambil belajar. Dengan menggunakan media rubik's cube color fuld yang didesain secara inovatif ini anak diajak untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai pengenalan warna dimana akan sangat mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak. Dengan demikian turut membantu pendidik mencapai tujuan belajarnya. Anak juga bisa termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan kegiatan yang akan di berikan kepada anak untuk menyelesaikan masalah. Menurut teori perkembangan kognitif di kajian pustaka maka dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan anak untuk memahami suatu konsep yang diberikan guru karena umumnya anak membutuhkan media yang kongkrit dan jelas untuk mendukung belajar.

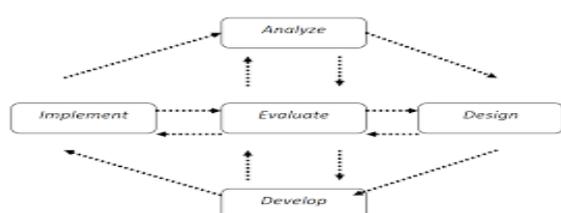
Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) atau sering disebut pengembangan adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Tegeh, 2014:8). Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Dalam melakukan suatu penelitian pengembangan diperlukan model-model pengembangan. Model-model tersebut dipilih sesuai dengan karakteristik produk yang

dihasilkan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, menggunakan rancangan dari ADDIE Model. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan ADDIE Model karena model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Pada ADDIE Model juga terdapat evaluasi pada setiap langkahnya jadi meminimalisir kesalahan pada produk (Tegeh, 2014:41).

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) penerapan, (5) evaluasi. Tahap analisis meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik, dan melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka acuan peserta didik, kompetensi, strategi belajar, asesmen dan evaluasi. Tahap pengembangan adalah kegiatan pengembangan yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Tahap Implementasi adalah hasil pengembangan yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Tahap evaluasi adalah tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan (Tegeh, 2014:42)



Dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan rumah sekitar dengan judul rubik's cube color fuld dengan metode untuk anak yang berada di taman kanak-kanak, adapun 5 langkah-langkah yang digunakan adalah:

1. Analisis

Dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap beberapa orang tua dan guru sekolah yang berkaitan untuk mengetahui bagaimana karakteristik anak saat belajar disekolah maupun dirumah. Dengan melakukan wawancara dan observasi tersebut dapat mengetahui bagaimana sebagian besar anak anak di taman kanak-kanak maupun pada

lingkungan rumah permasalahan yang terjadi.

2. Perancangan

Dengan dilakukannya observasi dan wawancara dapat diketahui hasil dari pertanyaan-pertanyaan tersebut sebelum merancang media yang akan digunakan. Guru di sekolah mereka ketika melakukan proses mengajar dapat diamati bagaimana cara mengajarnya dan bagaimana menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai dengan melakukan asesmen dan evaluasi setelah selesai melakukan proses pembelajaran, dengan mengamati guru maupun orang tua di lingkungan rumah dalam mengajar maka penelitian dapat merancang media rubik's cube color fuld.

Tahap ini adalah tahap bagaimana perancangan media yang sesuai dengan kondisi yang dialami anak-anak di taman kanak-kanak maupun di lingkungan rumah dengan menggunakan media rubik's cube color fuld.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk pengembangan yang berupa media rubik's cube color fuld untuk pengenalan warna.

Media ini nantinya akan melalui tahap validasi untuk mengetahui apakah media ini sesuai untuk di uji cobakan di lapangan. Validasi akan dilakukan oleh validator yaitu validasi dosen mata kuliah. Hasil validasi akan di gunakan untuk mengetahui kevalidan dari media tersebut.

4. Implementasi

Dengan melakukan observasi uji produk media di lingkungan maka hasil dari tingkat keterterapan media dapat dilihat dari hasil observasi langsung di lapangan. Hasil dari implementasi ini nantinya digunakan untuk melakukan revisi. Jika telah mengetahui data dalam implementasi maka dapat diketahui bahwa media tersebut layak atau masih perlu direvisi.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini dapat dilakukan setelah tahap implementasi dilakukan dan telah mengetahui hasil dari media tersebut, yang kemudian dapat di evaluasi sesuai dengan hasil media yang telah di implementasikan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan dari pengembangan, jika evaluasi yang dilakukan telah sesuai dengan kriteria maka media telah sesuai untuk digunakan di sekolah dasar tersebut. Jika evaluasi belum sesuai maka dapat dilakukan revisi sesuai dengan kekurangan yang ada.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk digunakan dalam analisis kebutuhan dan yang kedua di lakukan untuk implementasi media. Observasi dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kondisi anak berkaitan dengan kemampuan mengenal warna. Observasi dilakukan pada tahap penelitian berlangsung, karena untuk melihat keterterapan media pada saat penelitian berlangsung.

c. Angket validasi

Hasil validasi dari dosen digunakan peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki produk sebelum dilakukan uji coba.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif, kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah semua data yang bersifat kata-kata atau uraian. Sedangkan data-data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang sifatnya angka.

Deskriptif kualitatif berdasarkan dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, tanggapan, saran, dan kritik pebaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

Deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan yang di peroleh dalam bentuk presentase. Teknik prosentase digunakan dalam menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subjek uji coba terhadap produk media serta hasil dari angket validasi. Hasil dari angket digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan.

Langkah selanjutnya adalah setelah validator memberikan penilaian terhadap media, maka akan dicari rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\sum Xi}{n} \times 100$$

Keterangan:

$\sum Xi$ = rata-rata nilai yang dicari

$\sum Xi$ = jumlah poin yang diberikan oleh validator

n = jumlah point total

Hasil dan Pembahasan

Analisis (Analyzing)

Langkah analisis dilakukan dengan melakukan identifikasi masalah, kebutuhan, serta tugas yang harus dilakukan pada proses pembelajaran pengenalan warna. , karakteristik pada anak kurangnya motivasi belajar dan kurangnya pemahaman materi terutama juga pada pembelajaran pengenalan warna dengan materi permainan edukatif yang jarang diciptakan dan digunakan. tidak ada media yang mendukung untuk meningkatkan perkembangannya khususnya pengenalan warna. Maka dari itu dengan mengetahui hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa pengembangan media untuk pengenalan warna sangatlah berguna bagi anak-anak di taman kanak-kanak. Media sendiri bermanfaat menurut Kem dan Dayton dalam

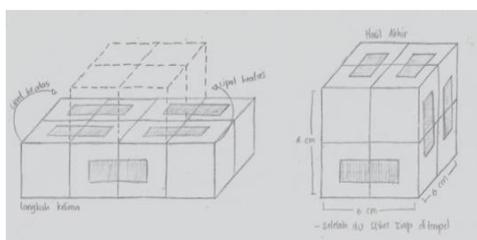
Fadillah (2014:207) bahwa dengan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Agar aspek persepsi visual otak anak untuk membantu mengelompokkan objek menurut Beaty (2013:281) dalam proses belajar terutama pada pembelajaran pengenalan warna guru atau orang tua si anak dalam materi pengenalan warna hanya dengan ceramah atau penjelasan tanpa adanya media yang mendukung. Sehingga peneliti membuat media rubik'k cube color fuld untuk anak. Kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru atau orang tua antara lain media yang mampu membuat daya tarik anak-anak seperti rubik'cube color fuld ini karena memiliki banyak warna yang menarik untuk anak dan Teknik pengenalan warna yang efektif untuk anak-anak, Pembelajaran warna yang menyenangkan dengan seperti media rubik's, Aplikasi yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena sifat rubik' ini mudah dibawa kemana saja, Tugas seorang peneliti adalah memberikan pengetahuan akan media yang edukatif untuk guru dan orang tua dengan Membuat rancangan media pengenalan warna kemudian melakukan Melakukan implementasi.

Designing

Langkah desain dilakukan berdasarkan data analisis yang didapat pada proses sebelumnya. Media yang dibuat diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran warna yang dapat meningkatkan nilai ketertarikan anak dalam pembelajaran pengenalan warna.

Media yang akan dibuat terdiri dari media model permainan. menu permainan adalah fasilitas yang digunakan oleh pengguna untuk menguji sejauh mana pemahaman pengguna terkait pengenalan warna serta memahami konsep warna yang telah dipelajari.

Menurut Nugraha (2008:44) hal yang perlu di perhatikan pada saat melakukan desain adalah dengan penggunaan sumber belajar yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Bahan untuk memmuat media ini adalah balok kayu sehingga media tersebut akan dibuat dengan balok kayu yang dapat dilipat. Media rubik's cube color fuld ini nantinya berbentuk kubus dengan ukuran 7cm x 7cm yang terdiri dari 8 warna yang berbeda di setiap sisinya anatar lain warna biru, coklat, putih, hitam, merah, kuning, oren, hijau. Nantinya anak dapat menggunakan media rubik's cube color fuld untuk pembelajaran pengenalan warna. Design media rubik's cube color fuld sebagai berikut :



Gambar 1. Desain media



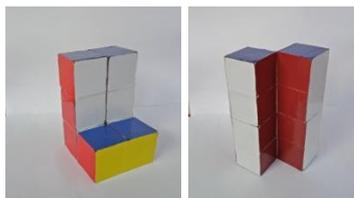
Gambar 2. Hasil jadi rubik's cube color fuld

Pengembangan (Developing)

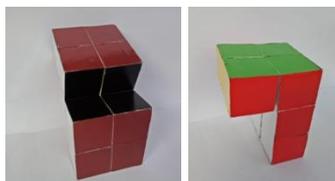
Pengembangan media akan dilakukan dengan melalui tahap perancangan. Perancangan dibuat dengan menggunakan metode kertas lipat agar anak mudah untuk memainkan karena apabila menggunakan cara yang lama akan menyulitkan anak. Proses pembuatan media dalam pengembangan ini yaitu media terbuat dari balok kayu yang nantinya di bentuk kubus dan diberi lakban agar menjadi tuas dan media ini nantinya diberi stikere warna agar sesuai dengan teori Brewster, teori ini mengatakan bahwa warna-warna yang ada

di alam yakni warna primer, warna sekunder dan tersier. Dengan media ini nantinya juga dapat melatih keterampilan anak dalam melipat dan pengenalan warna menurut Kemp dan Dayton dalam Fadillah (2014:207) manfaat media kualitas belajar anak dapat ditingkatkan seperti tak hanya mampu mengenal warna saja namun mampu mengenal baimana cara melipat

Pengembangan cara melipat :



Gambar 3. Lipat ke atas dan ke bawah, kemudian buka bagian tengah



Gambar 4, lipat kembali bagian tengah dan lipat bagian atas dan bawah



Gambar 5. Anak dapat melipat sesuai keinginan

Implementasi (Implementing)

Hasil pengembangan yang dibuat pada tahap sebelumnya kemudian digunakan sebagai dasar langkah implementasi. Pada proses implementasi, perancangan akan diwujudkan menjadi sebuah media dengan menggunakan balok kayu berbentuk rubik's cube color fuld.

Penelitian ini di uji cobakan pada anak-anak di lingkungan sekitar yang masih TK. Uji coba produk dilakukan pada seluruh anak dengan jumlah anak 12 yang akan disuruh untuk mengaplikasikan media dengan melakukan observasi di sekolah tentang uji coba media secara bergantian.

Data yang di ambil saat melakukan implementasi yaitu dengan pengerjaan soal yang telah diberikan dengan menggunakan sistem tanya jawab kepada anak. Secara bergantian dari keseluruhan anak. Dengan hasil pertanyaan yang di ajukan ke anak akan diketahui data yang dibutuhkan telah sesuai ataukah belum sesuai.

Hasil implementasi media aplikasi yang telah dibuat dapat dilihat pada pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dimana peneliti meminta anak untuk mengamati media terlebih dahulu. Dan memberikan seputar pertanyaan yang terkait. peneliti memberikan peraturan bermain dan tata cara bermain SOP agar anak mengerti, yaitu dengan hitungan waktu siapa yang paling cepat untuk menemukan dan membentuk warna yang diberi perintah. anak-anak memainkan media dengan cara melipat dan membuka rubik's cube color fuld agar membentuk warna. Peneliti melakukan observasi dan wawancara ke anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar warna dan menghitung siapa yang paling cepat dalam memainkan.

Evaluasi (Evaluating)

Langkah evaluasi dilakukan dengan melakukan pengujian media rubik's cube color fuld yang telah selesai dibuat. Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi atau penilaian. Setelah tahap implementation dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian pencapaian anak memahami pembelajaran. Pada tahapan ini, penilaian media yang dilihat dari aspek kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Respon siswa diperoleh kesimpulan secara keseluruhan respon anak terhadap media sangat tertarik pada pembelajaran yang dikembangkan. Hasil kesimpulan anak dapat mudah mengenal warna jika menggunakan media yang menyenangkan dan mampu menyalurkan kegiatan bermain dan terutama hal yang kongkrit.

Data di atas diperoleh dari Wawancara dilakukan 2 kali, yaitu pada saat melakukan analisis kebutuhan sedangkan wawancara yang kedua dilakukan ketika proses media pada pembelajaran di lakukan.

Wawancara pertama dilakukan untuk mengetahui hasil dari analisis kebutuhan sedangkan wawancara yang kedua dilakukan untuk mengetahui hasil dari implementasi media yang di lakukan. Wawancara pada penelitian dilakukan dengan anak berkaitan dengan adalah menanyakan tentang bagaimana perassan nya saat setelah bermain apa sudah mengerti tentang warna dan lain-lain.

Analisis hasil penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan seluruh elemen penelitian masalah tersebut, maka tujuan pengembangan adalah membantuh orang tua dan guru taman kanak-kanak dalam memperkenalkan warna dan namanya. upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki

kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan masa sensitif anak untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka atau masa sensitif adalah masa dimana terjadi kematangan fungsi-fisik dan psikis yang siap menrespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya, karena pada usia ini peluang perkembangan anak sangat berharga maka peran orang tua adalah memberikan stimulasi dan memantau secara terus menerus agar dapat lebih cepat mengetahui aspek-aspek perkembangan yang sudah dicapai oleh anak.

Seperti yang dikemukakan Rasyid (2009:1) bahwa “Perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus sehingga akan cepat diketahui kematangan dan kesiapan, baik yang menyangkut perkembangan kemampuan lainnya yang akan membentuk karakter mereka kelak”. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri melainkan saling terintegrasi dan saling berhubungan antara perkembangan tersebut, perkembangan satu dengan yang lainnya. Dari beberapa aspek perkembangan tersebut, perkembangan kognitif adalah salah satu aspek penting yang harus dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak.

Marlianti (2012:2-3) mengatakan hal ini agar anak dapat mengelola perolehan belajarnya, memecahkan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Mengatakan senada dengan pendapat sebelumnya Susanto (2011:48) mengatakan bahwa “Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah-masalah”. Dengan demikian perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir, memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan logika dalam perkembangan anak selanjutnya. Hal ini didukung dengan jumlah persentase yang tinggi ketika menghitung dari hasil implementasi bahwa anak mampu mengenal warna sangat baik dan cepat karena dibantu dengan cara memainkan yang menarik dan jarang di jumpai anak, sebagian besar anak mampu mengenal warna dan hampir semua anak waktu yang dibutuhkan untuk membentuk warna sama.

Media ini memberikan tambahan agar anak mampu melatih daya ingat sesuai menurut Isnaini (2011:3) akan melatih ingatan apabila sipemain melakukan memorisasi pola-pola tertentu untuk membentuk warna dan menyelesaikan rubik secara acak.

Kesimpulan

Proses pembelajaran pengenalan warna yang diberikan sejak dini kepada anak-anak sebaiknya dilakukan dengan metode pembiasaan atau aktivitas sehari-hari yang didukung dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan anak.

Media pembelajaran pengenalan warna yang dibuat pada penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran media warna kepada anak karena media dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dan anak mampu meningkatkan keterampilan melipatnya. Proses lipat pada media yang dibuat juga berfokus pada kemudahan anak dalam mengenal warna karena menarik. Dan menambah media untuk pembelajaran pengenalan warna saat disekolah.

Daftar Pustaka

- Anitah, Sri. 2009. *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Antonius, Iskandar 2011. *Perancangan aplikasi untuk menyelesaikan rubik*. Pontianak: In teksis
- Beaty. Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Fadillah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Hasan, Maimunnah. 2010. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Banguntapan Jogjakarta: Diva Press.
- Hernia, Hesti. 2013. *Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Isnaini, Yulifirda. 2011. *Penerapan matematikan pada kubus rubik*. Jakarta : Blog spot
- Kementrian pendidikan nasional. 2010. *Kurikulum taman kanak-kanak (pedoman pengembangan program pembelajaran ditaman kanak-kanak)*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak. Kementrian dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal*. 2013. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Paramita, Ecka. 2010. *Dahsyatnya Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Intrepreebook Prestasi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Rasyid, Harun. 2009. *Asesment Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Suyadi. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: DIVA Press

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.