

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN ENKLEK

Dianti Siti Nuraisya<sup>1</sup>, Erna Roostin\*<sup>2</sup>, Jenurdin<sup>3</sup>  
FKIP PG PAUD Universitas Sebelas April Sumedang

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Received Juni 30, 2025

Revised July 10, 2025

Accepted July 30, 2025

#### Kata kunci:

Kemampuan mengenal warna,  
Anak Usia Dini, Permainan  
Engklek

### ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh pentingnya kemampuan mengenal warna pada anak sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Hasil dari lapangan menunjukan bahwa siklus I mencapai 30% dengan rata-rata 2,6 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada siklus II mencapai 70% dengan rata-rata 3,3 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan siklus III mencapai 90% dengan rata-rata 3,8 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka dapat di simpulkan permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak. Manfaat dari penelitian ini untuk menambah pengetahuan anak tentang warna melalui permainan engklek.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

#### \*Corresponding Author:

Erna Roostin,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang  
Email: [roostinerna@gmail.com](mailto:roostinerna@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak sangat pesat dalam proses pertumbuhannya. Jika perkembangannya distimulasi dengan cara yang tepat, maka seluruh potensi yang dimiliki oleh anak akan berkembang secara optimal. Menurut Hasanah (Roostin, dkk. 2022), "Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa". Pada masa ini sering kali disebut masa emas (*Golden Age*) merupakan masa dimana anak mulai peka menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan lingkungannya baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Menurut Sukatin "Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang di berikan oleh lingkungan" (Roostin, dkk., 2022).

Pada masa ini perkembangan anak sangat pesat salah satunya yaitu perkembangan kognitif, maka dari itu perkembangan anak harus distimulasi sejak dini. Perkembangan kognitif adalah salah sata perkembangan yang dimiliki anak, perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan cara seseorang berfikir dan menggambarkan aktivitas intelektual. Ketika seseorang mengetahui, mengingat dan memahami sesuatu, maka aktivitas tersebut akan terlihat. Piaget mengatakan "Kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan

mendefinisikan objek dan kejadian yang ada di lingkungannya” (Istiqomah dan Maemonah, 2022). Sedangkan menurut Khadijah “Kognitif memiliki arti yang sangat luas tentang berpikir atau mengamati yang akan menghasilkan pengetahuan pada anak” (Roostin, dkk., 2024). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik.

Dimana berfikir simbolik adalah berfikir menggunakan penalaran untuk mengetahui dan memahami melalui simbol. Seperti yang telah ditetapkan didalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun diantaranya dapat mencocokkan suatu bentuk, warna, ukuran, bilangan, pola dan lainnya dengan benda yang sama. Pada tahap ini anak mulai mengembangkan keterampilan dasar yang menjadi pondasi bagi pembelajaran lebih lanjut salah satunya yaitu pengenalan warna. Kemampuan mengenal warna termasuk salah satu aspek perkembangan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, karena pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung maupun tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Selain itu dapat meningkatkan kreativitas dan daya pikir.

Pendidik yang kurang mampu memanfaatkan metode yang tepat untuk menstimulasi perkembangan pada anak. Sehingga hal ini berpengaruh pada anak karena yang di inginkan anak yaitu belajar seraya bermain karena akan membuat anak senang dan tidak merasa kehilangan bermainnya ketika di sekolah. Anak juga akan lebih mudah menerapkan pembelajaran yang di dapat di sekolah agar bisa dilakukan pada kegiatan sehari-harinya. Belajar seraya bermain juga dapat memberikan rasa semangat kepada anak sehingga anak tidak merasa bosan untuk datang ke sekolah.

Dunia anak merupakan dunia bermain, sebagai mana telah diketahui bahwa sebagian besar yang dilakukan anak adalah bermain. Dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang di milikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermaka, mampu membina hubungan dengan sesama teman, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan. Seperti yang dikemukakan oleh Hurlock (Khadijah dan Armanila, 2017:4) Bermain yaitu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan dan tekanan dari luar.

Untuk itu peneliti mencoba menerapkan permainan engklek pada anak yang hasilnya nanti diharapkan akan mampu membantu anak dalam menstimulasi perkembangan mengenal warna dapat tercapai sebagaimana mestinya. Karena permainan engklek ini sangat mudah dimainkan, hemat biaya, sederhana, dan sangat menyenangkan bagi anak. Pada hal ini peneliti akan mencoba memodifikasi permainan engklek pada bagian pola kotak-kotak pada permainan engklek akan di beri warna sehingga akan lebih menarik bagi anak dan anak akan lebih senang memainkannya sehingga lebih mudah dalam memahami pengenalan warna yang di berikan oleh pendidik.

Menurut Kurniati (Pertiwi, dkk., 2018), “Permainan engklek dalam bahasa Sunda yaitu sonlah/sondah merupakan permainan yang menuntut koordinasi motortik kasar bagi setiap pemainnya”. Permainan ini memiliki beberapa bentuk dasar, yaitu sonlah biasa, sonlah

jeruk, dan sonlah eser. Permainan engklek adalah permainan tradisional melompat-lompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan bidang datar yang digambar kotak-kotak dengan pola tertentu, namun biasanya menggunakan pola seperti gunung. Permainan ini bisa di mainkan secara individu ataupun kelompok. Selain untuk mengenalkan warna permainan engklek juga bisa untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar. Karena cara memaikan permainan engklek tersebut sangat berkaitan dengan penggunaan fisik. Perkembangan motorik kasar yaitu perkembangan yang menggunakan otot-otot besar seperti berjalan, berlari, melompat, menendang dan lainnya. Hal ini juga diperjelas oleh Decaprio (Ardhana, dkk., 2022:18) mengemukakan bahwa “Motorik kasar ialah suatu gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot-otot yang ada dalam tubuh maupun anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri” Berdasarkan Latar Belakang Masalah sebagaimana yang telah diuraikan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok A di SPS Sejahtera I Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang).

## 2. METODE

Jenis Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A Satuan Paud Sejenis (SPS) Sejahtera I melalui permainan engklek. Penelitian ini di laksanakan pada bulan Mei 2025. Subjek penelitian yaitu kelompok A berjumlah 10 orang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja dan dokumentasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil

Kondisi awal kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A Satuan Paud Sejenis (SPS) Sejahtera I, Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang sebelum menggunakan permainan engklek masih belum optimal. Hal tersebut di sebabkan karena media yang di gunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian anak, karena penggunaan media sangat berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran anak. Sehingga hasil yang di peroleh belum optimal.

#### Kondisi Awal Kemampuan Mengenal Warna

Sebelum menggunakan permainan engklek kemampuan mengenal warna pada anak masih kurang. Sehingga dapat di simpulkan bahwa sebelum menggunakan permainan engklek masih belum sesuai dengan harapan, di ketahui bahwa rata-rata skor adalah 1,45 berarti tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0% tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berikut ini peneliti akan menguraikan rekapitulasi kemampuan mengenal warna pada kondisi awal. Untuk melihat hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Pada Kondisi Awal

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	5	50%
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa dari 10 anak, terdapat orang anak (50%) tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 5 orang anak (50%) tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data awal kemampuan mengenal warna pada anak tergolong masih sangat rendah yaitu 0% dari target minimal penelitian yaitu 85%.

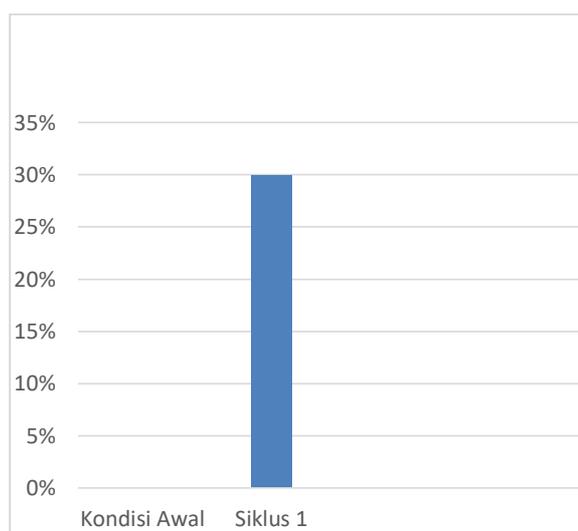
### Kemampuan Mengenal Warna Pada Siklus I

Berdasarkan data siklus I kemampuan mengenal warna pada anak usia dini setelah menggunakan permainan engklek dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor 2,6 termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 30% dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berikut pemaparan mengenai hasil rekapitulasi kemampuan mengenal warna anak pada siklus I.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Pada Siklus I

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	6	60%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	30%

Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa dari 10 orang anak, terdapat 6 orang anak (60%) tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 1 orang anak (10%) tergolong dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 orang anak (30%) tergolong dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari data siklus I kemampuan mengenal warna pada anak mulai memperlihatkan peningkatan yaitu 30% dan termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) namun belum mencapai target minimal yaitu 85%, maka peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Berikut perbandingan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini dapat digambarkan pada diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 1.** Diagram Perbandingan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Kondisi Awal dan Siklus I

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa persentase perkembangan kemampuan mengenal warna pada anak jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari 0%

menjadi 30%. Dengan demikian, terjadi kenaikan sebesar 30% pada kemampuan mengenal warna dari kondisi awal ke siklus I.

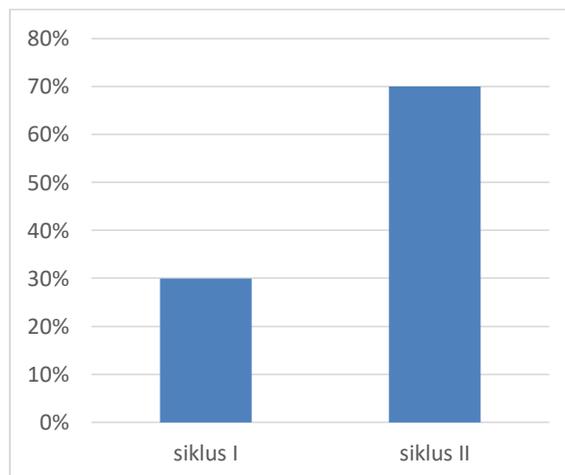
### Kemampuan Mengenal Warna Siklus II

Berdasarkan data siklus II kemampuan mengenal warna pada anak setelah menggunakan permainan engklek, dapat di simpulkan bahwa rata-rata skor 3,3 dan termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 70% dan termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut pemaparan hasil rekapitulasi kemampuan mengenal warna pada anak dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Pada Siklus II

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	1	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	70%

Dari tabel di atas, dapat di uraikan bahwa dari 10 orang anak terdapat 1 orang anak (10%) termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 3 orang anak (20%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 orang anak (70%) termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dari data siklus II kemampuan mengenal warna pada anak mulai memperlihatkan peningkatan yaitu 70% dan termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) namun belum mencapai target minimal yaitu 85%, maka peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Berikut perbandingan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini dapat di gambarkan pada diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 2.** Diagram Perbandingan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Siklus I dan Siklus II

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa persentase perkembangan kemampuan mengenal warna pada anak jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari 30% menjadi 70%. Dengan demikian, terjadi kenaikan sebesar 40% pada kemampuan mengenal warna dari siklus I ke siklus II.

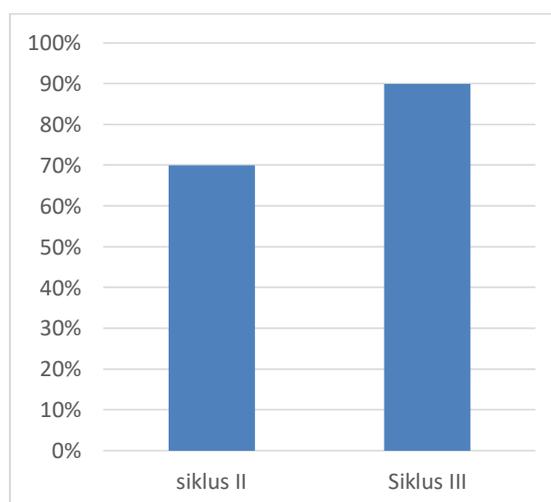
### Kemampuan Mengenal Warna Pada Siklus III

Berdasarkan data siklus III kemampuan mengenal warna pada anak setelah menggunakan permainan engklek, dapat di simpulkan bahwa rata-rata skor 3,8 dan termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 90% dan termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut pemaparan hasil rekapitulasi kemampuan mengenal warna pada anak dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Warna Pada Kondisi Awal

No	Kategori Penilaian	Jumlah	Persentase (%)
1.	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	90%

Dari tabel di atas, dapat di uraikan bahwa dari 10 orang anak terdapat 1 orang anak (10%) termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 9 orang anak (90%) termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dari data siklus III kemampuan mengenal warna pada anak mencapai 90% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan sudah mencapai target minimal yaitu 85%. Berikut perbandingan kemampuan mengenal warna dapat di gambarkan pada diagram batang sebagai berikut.



**Gambar 3.** Diagram Perbandingan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Siklus II dan Siklus III

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa persentase perkembangan kemampuan mengenal warna pada anak jumlah keseluruhan aspek semua anak mengalami kenaikan dari 70% menjadi 90%. Dengan demikian, terjadi kenaikan sebesar 20% pada kemampuan mengenal warna dari siklus II ke siklus III.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan mengenal warna pada anak kelompok A di SPS Sejahtera I Kecamatan Tanjungsang, Kabupaten Subang, peneliti memperoleh hasil penelitian kemampuan mengenal warna pada anak sebagai berikut.

Sesuai dengan teori yang telah di cetuskan oleh Jean Piaget. Salah satu implikasi teori kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah individu dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri (Susanto, 2017). Maksudnya adalah pengetahuan setiap individu dapat di bentuk secara di kembangkan oleh individu itu sendiri yang melalui interaksi dengan lingkungannya yang terus menerus dan selalu berubah-ubah. Dengan kata lain individu mampu mengembangkan pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang menyenangkan meliputi suasana hati yang santai, tidak ada tekanan, aman dan menarik, membangkitkan minat belajar keterlibatan penuh, mencurahkan perhatian anak, lingkungan belajar yang menarik, perasaan yang senang dan konsentrasi yang tinggi. Pengenalan warna pada anak usia dini dapat di tingkatkan melalui media pembelajaran yang menarik secara visual, seperti gambar berwarna, permainan edukatif dan alat peraga yang nyata.

Hal ini menunjukkan bahwa anak didik tidak hanya mampu mengenal warna dan juga mampu menyebutkan dan mencocokkan warna yang terdapat pada media permainan engklek, selain meningkatkan kemampuan mengenal warna terdapat banyak sekali manfaat lain yang di dapat oleh anak, bukan hanya aspek perkembangan kognitifnya saja namun banyak aspek perkembangan lainnya yang terstimulasi dalam permainan engklek diantaranya: perkembangan sosial emosional dalam hal anak menunggu giliran untuk bermain karena media permainan engklek sangat terbatas sehingga anak di latih untuk sabar menunggu giliran, pada perkembangan fisik motorik anak mampu melakukan kegiatan menggunakan motorik kasar seperti melompati setiap kotak pada permainan engklek dan melempar gacu pada saat bermain permainan engklek, perkembangan kognitif anak dalam mengenal bilangan, angka, bentuk, dan mengasah dalam memecahkan masalah, dan pada perkembangan bahasa anak dapat menjawab pertanyaan mengenai warna yang ada pada media permainan engklek.

Peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak Kelompok A di SPS Sejahtera I melalui permainan engklek secara keseluruhan mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini dapat di lihat dari hasil observasi kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III. Data rekapitulasi penilaian kemampuan mengenal warna pada anak disajikan pada tabel berikut..

**Tabel 5.** Rekapitulasi Kategori Penilaian Kemampuan Mengenal Warna Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Kode Anak	Rata-rata skor dan kategori							
		Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
1.	01	1,3	BB	2,3	MB	3,5	BSB	4	BSB
2.	02	1,5	MB	3,5	BSB	3,6	BSB	4	BSB
3.	03	1,8	MB	2,8	BSH	3,5	BSB	3,8	BSB
4.	04	1,2	BB	2,2	MB	3	BSH	3,5	BSB
5.	05	1	BB	1,8	MB	2,3	MB	3,3	BSH
6.	06	1,5	MB	2,3	MB	3,5	BSB	3,8	BSB
7.	07	2	MB	3,5	BSB	3,6	BSB	4	BSB
8.	08	1,2	BB	2,3	BSH	3,5	BSB	3,8	BSB
9.	09	1	BB	1,8	MB	3	BSH	3,6	BSB
10.	10	2	MB	3,6	BSB	4	BSB	4	BSB

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan mengenal warna pada setiap anak dapat di lihat dari kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III dapat di deskripsikan sebagai berikut.

1. Anak ke satu berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,3 dan tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke satu mendapatkan skor rata-rata 2,3 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke satu mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke satu mencapai 4 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Anak ke dua berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,5 dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke dua mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke dua mendapatkan skor rata-rata 3,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke dua mencapai 4 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
3. Anak ke tiga berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,8 dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke tiga mendapatkan skor rata-rata 2,8 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke tiga mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke tiga mencapai 3,8 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
4. Anak ke empat berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,2 dan tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke empat mendapatkan skor rata-rata 2,2 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke empat mendapatkan skor rata-rata 3 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke empat mencapai 3,5 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
5. Anak ke lima berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1 dan tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke lima mendapatkan skor rata-rata 1,8 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke satu mendapatkan skor rata-rata 2,3 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke

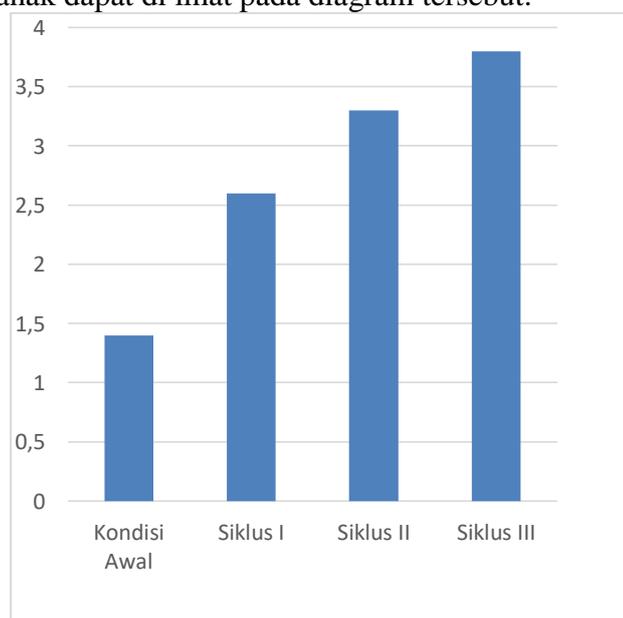
- lima mencapai 3,3 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
6. Anak ke enam berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,5 dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke enam mendapatkan skor rata-rata 2,3 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke enam mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke enam mencapai 3,8 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
  7. Anak ke tujuh berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 2 dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke tujuh mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke tujuh mendapatkan skor rata-rata 3,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke tujuh mencapai 4 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
  8. Anak ke delapan berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1,2 dan tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke delapan mendapatkan skor rata-rata 2,3 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke delapan mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke delapan mencapai 3,8 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
  9. Anak ke sembilan berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 1 dan tergolong pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke sembilan mendapatkan skor rata-rata 1,8 dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke sembilan mendapatkan skor rata-rata 3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke sembilan mencapai 3,6 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
  10. Anak ke sepuluh berdasarkan kondisi awal memperoleh skor rata-rata 2 dan tergolong pada kategori Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan kegiatan pembelajaran siklus I di ketahui bahwa anak ke sepuluh mendapatkan skor rata-rata 3,6 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kegiatan pembelajaran siklus II di ketahui bahwa anak ke sepuluh mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah kegiatan pembelajaran siklus III rata-rata skor kemampuan mengenal warna anak ke sepuluh mencapai 4 dan termasuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Adapun rata-rata persentase peningkatan aspek kemampuan mengenal warna pada anak dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 6.** Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Kelompok A di SPS Sejahtera I

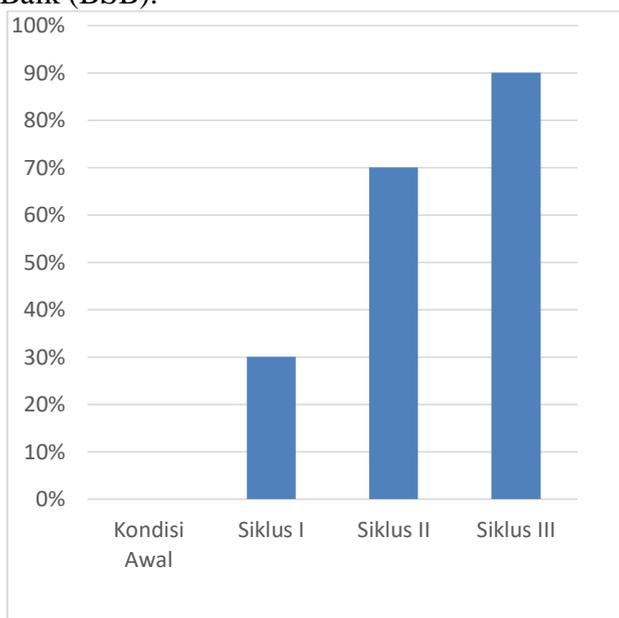
No	Uraian	Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna			
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-Rata seluruh anak	1,45	2,6	3,3	3,8
2.	Kategori rata-rata skor seluruh anak	BB	BSH	BSH	BSB
3.	Persentase (%) anak yang mencapai kategori minimal	0%	30%	70%	90%
4.	Kategori persentase anak yang mencapai kategori minimal	BB	MB	BSH	BSB

Peningkatan tersebut dapat di lihat dari uraian-uraian pada tabel di atas yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Di lihat dari rata-rata skor pada kondisi awal mencapai 1,4 pada siklus I rata-rata skor mencapai 2,6 jadi peningkatannya 1,2 pada siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 3,3 jadi peningkatannya sebesar 0,7 dan pada siklus III rata-rata skor meningkat menjadi 3,8 jadi peningkatannya sebesar 0,5. Hal tersebut berarti dari kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan sebesar 2,4. Persentase pada kondisi awal 0% menjadi 30% pada siklus I sehingga terjadi peningkatan sebanyak 30% dari kondisi awal ke siklus 1. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase pencapaian menjadi 70% sehingga terjadi peningkatan sebanyak 30% dari siklus I ke siklus II. Dan pada siklus III persentase pencapaian meningkat menjadi 90% yang berarti terjadi peningkatan 20% dari siklus II ke siklus III. Lebih jelasnya peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak dapat di lihat pada diagram tersebut.



**Gambar 4.** Diagram Perbandingan rata-Rata Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Siklus II dan Siklus III

Pada gambar 4 diatas, dapat di jelaskan bahwa rata-rata peningkatan mengenal warna pada kondisi awal mencapai 1,4 termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Kemudian setelah di beri tindakan dengan menggunakan permainan engklek pada siklus I terjadi peningkatan mencapai 2,6 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 3,3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada siklus III rata-rata mencapai 3,8 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



**Gambar 5.** Diagram Perbandingan rata-Rata Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan diagram di atas, dapat di jelaskan bahwa rata-rata peningkatan mengenal warna pada kondisi awal mencapai 0% dengan kategori Belum Berkembang (BB). Kemudian setelah di berikan tindakan dengan menggunakan permainan engklek pada siklus I mencapai 30% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 70% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada siklus III mencapai 90% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### 4. SIMPULAN

Pada proses pembelajaran dengan permainan engklek, anak-anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena media permainan engklek menyediakan berbagai macam warna, gambar dan bentuk sehingga menarik perhatian anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di lakukan dapat di simpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal warna untuk anak usia dini melalui permainan engklek pada anak kelompok A di Satuan Paud Sejenis (SPS) Sejahtera I Kecamatan Tanjungsiang, Kabupaten Subang tahun pelajaran 2024/2025 meningkat sangat baik. Dengan demikian dapat di katakan bahwa peningkatan kemampuan mengenal warna untuk anak usia dini melalui permainan engklek di Satuan Paud Sejenis (SPS) Sejahtera I Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang dengan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan jurnal ini. Semoga kebaikan semua di balas oleh Allah SW.

## REFERENSI

- Ardhana, R. dkk. (2022). *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak*. Pasaman Barat. CV Azka Pustaka
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget". *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151-158.
- Khadijah & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Pertiwi, D., A., dkk. (2018). "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal PG\_PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol.5(2), 86-100.
- Roostin, E., Azis, W. A., & Faudah, N. W., (2022). "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan". *JESA-Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(1), 28-36.
- Roostin, E., Safitri, Y., & Sukmana, E., (2022). "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Motorik Kasar Anak Dengan Menggunakan Media Playmate Gross Motor Skill". *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 1(1), 71-80.
- Roostin, dkk., (2024). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Smart Box". *Jurnal Edukasi Generasi Emas*, 2(2), 79-78
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Teori dan Praktek*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.