INTRODUCTION TO IMPROVE SKILLS THROUGH THE CONCEPT OF COLOR TO PLAY CARDS ON DOMINO COLOURS CHILDREN 4-5 YEARS IN KB BUNGA TERATAI KECAMATAN TAPUNG KAMPAR DISTRICT

Lili Ernawati, Wusono Indarto, Devi Risma
lilifkipur@gmail.com (082302277213), wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Studies Teacher Education Program Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education
Universita Riau.

Abstract: *The purpose of this research is to improve the introduction of color, learn strategies to play dominoes, and the high increase in the ability of the introduction of color in early childhood age 4-5 years at KB Bunga Teratai Tapung Kampar district. The research methodology used in this study is classroom action research study was conducted in KB Bunga Teratai Tapung Kampar district with a planned study in accordance with a predetermined time. The increase continued. From the data before the treatment can be an average value sebesar36,53% increase in the first cycle to 43.97%. From the data in the data before the treatment cycle an increase of 20.3%. And in the second cycle the average value obtained by 71.15% compared with the first cycle with the average value of 43.97% an increase of 61.8%. If compared with the average value of the berfore siklus 36.53% to the average obtained in the second cycle of 71.15%, it is known to increase the ability of the introduction of the concept of color children of 94.7%. Thus playing dominoes color can enhance the ability of the introduction of color in children aged 4-5 years in the planning. Bunga Teratai Tapung accordance with the desired expectations in this study. This increase occurred due to the implementation of each stage in the cycle to improve learning activities.*

Key words: *Introduction Concepts, Play Cards On Domino Colours*

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN KONSEP WARNA MELALUI STRATEGI BERMAIN KARTU DOMINO WARNA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB BUNGA TERATAI KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Lili Ernawati, Wusono Indarto, Devi Risma
lilifkipur@gmail.com (082302277213), wusono.indarto@yahoo.com, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau.

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna, mengetahui penerapan strategi bermain kartu domino, dan tingginya peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia dini usia 4-5 tahun pada KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Tempat penelitian dilaksanakan di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan waktu penelitian direncanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Peningkatan terus terjadi persiklus yang dilakukan. Dari data sebelum perlakuan di dapat nilai rata-rata sebesar36,53% meningkat pada siklus I menjadi 43,97%. Dari data sebelum perlakuan pada data siklus I terjadi peningkatan sebesar 20,3%. Dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 71,15% dibandingkan dengan siklus I dengan nilai rata-rata 43,97% terjadi peningkatan sebesar 61,8%. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata prasiklus yaitu 36,53% dengan rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 71,15% maka dapat diketahui peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna anak sebesar 94,7%. Dengan demikian bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun di KB. Bunga Teratai Tapung sesuai dengan harapan yang diinginkan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus dilakukan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengenalan Konsep, Bermain Kartu Domino Warna

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini sangatlah penting karena merupakan salah satu faktor utama untuk membentuk generasi muda yang lebih baik, yang akan tumbuh menjadi generasi yang berkualitas didalam masyarakat. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi pertumbuhan anak dimasa datang karena pada masa ini adalah masa pembentukan karakter bagi anak tersebut. Pada usia 4 – 6 tahun ini adalah masa yang penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak. Usia dini atau orang lebih sering menyebutnya sebagai usia emas (Golden Age) adalah masa – masa terpenting bagi tumbuh kembang anak. Pada usia ini dimulai baik pertumbuhan organ – organ jasmani, kecerdasan dan karakter. Jika pada masa ini karakter anak telah terbentuk dengan baik maka pada jenjang berikutnya tinggal memperkuat atau memperkaya karakter tersebut. Tetapi jika pada masa ini karakter anak tidak terbentuk dengan baik maka akan mempersulit jenjang berikutnya.

Penelitian membuktikan memberikan pendidikan anak sejak dini sangat baik karena pendidikan usia dini merupakan dasar untuk tahap tumbuh kembang anak selanjutnya.Slamet Suyanto (2005) menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki karakter yang berbeda dengan anak – anak yang berusia diatasnya sehingga pendidikannya perlu dikhususkan:. Berbeda dengan Slamet Suyanto, dalam Undang – undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, Pendidikan Anak Usia

Namun, tidak banyak orang tua yang memahami karateristik tumbuh kembang anak mereka. Dengan kata lain, tidak banyak orang tua yang memahami jika sejak dalam kandungan anak – anak kita sudah mulai berkembang baik secara fisik maupun psikologis. Bahkan, sebagian besar orang tua kurang perduli dengan perkembangan anak pada usia dini mereka membiarkan anak – anak tumbuh tanpa stimulasi atau prilaku – prilaku khusus, yang sebenarnya sangat berguna bagi tumbuh-kembang anak. Akibatnya, usia dini berlalu begitu saja tanpa proses stimulasi dan penggalian perkembangan kemampuan pada anak.

Untuk menyelesaikan masalah ini, maka peneliti akan mencoba untuk memberikan pembelajaran pengenalan konsep warna pada anak dengan penggunaan strategi bermain kartu domino warna. Anak akan diajarkan mengenal dan membedakan warna dengan mencocokkan warna yang ada pada kartu dengan cara bermain. Sehingga diharapkan anak akan mendapat motivasi untuk lebih banyak mengenal warna dan anak tidak akan merasa cepat bosan. Karena dalam strategi bermain kartu domino warna ini anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan dalam satu kelompok beranggotakan dua orang anak. Dan anak yang lebih dulu menyelesaikan permainan akan diberi hadiah, dengan demikian diharapkan anak akan lebih termotivasi. Dengan strategi yang digunakan ini diharapkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak akan meningkat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan terhadap kemampuan pengenalan konsep warna pada anak dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep warna Melalui Strategi Bermain Kartu Domino Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar".**

Berdasarkan pada latar belakang dan perumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara penerapan strategi bermain kartu domino warna dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia dini usia 4-5 tahun pada KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.
2. Untuk mengetahui penerapan strategi bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia dini usia 4-5 tahun pada KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.
3. Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan penerapan strategi bermain kartu domino warna.

Konsep adalah rancangan ide, penggambaran hal atau benda ataupun gejala sosial, yang dirangkum atau dinyatakan dalam istilah atau kata. Secara garis besar definisi konsep adalah suatu hal umum yang menjelaskan atau menyusun suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir lebih baik. Pengertian lainnya mengenai konsep ialah abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Konsep dinyatakan juga sebagai bagian dari pengetahuan yang dibangun dari berbagai macam karateristik.

Warna adalah sensasi yang dirasakan oleh otak manusia apabila ada cahaya yang mengenai mata. Warna adalah spectrum yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna, identitas suatu cahaya ditentukan dengan panjang gelombang cahaya tersebut. Warna selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Teori Sir Isaac

Kemampuan meruapakan hal yang telah ada pada diri sejak lahir. Dalam hal ini banyak para ahli mengartikan kemampuan secara bervariasi. Mohammad Zain menyatakan,“kemampuan merupakan potensi yang ada berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri”. Anggiat M. Sinaga dan Sri Hadiati mendefinisikan kemampuan lebih pada keefektifan orang tersebut dalam melalukan segala macam pekerjaan

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak. Moeslichatoen R. (2004) berpendapat bahwa untuk mengembangkan kognitif anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

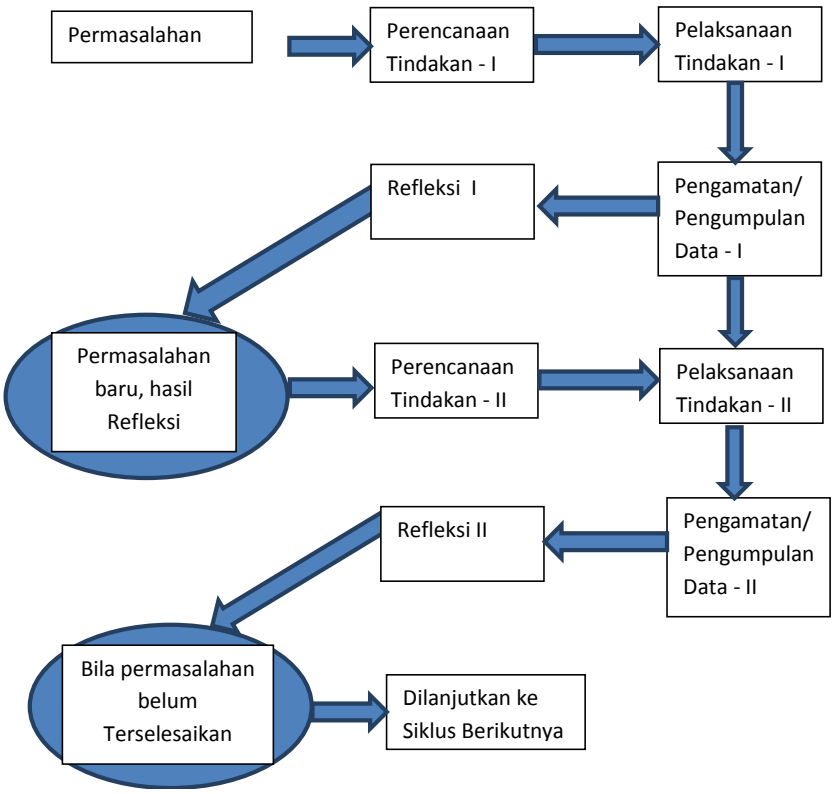
Para ahli mempunyai cara pandang dan pemikiran yang berbeda tentang bermain. Hal ini memperlihatkan betapa pentingnya arti bermain bagi perkembangan anak. Walaupun ada kelemahan pada teori tersebut, tetapi tiap teori bermanfaat dan memberikan sumbangan untuk memperdalam pengertian tentang bermain. Bermain bagi anak adalah *eksploitasi, eksperimen*, peniruan (*imitation*), dan penyesuaian (*adaptasi*).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebagaimana dikemukakan oleh Haryono (2015) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tindakan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Tempat penelitian dilaksanakan di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan waktu penelitian direncanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Siklus penelitian ini menurut siklus penelitian yang dirancang oleh Haryono (2015). Adapun alur pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Haryono, 2015:51)

Teknik analisa data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik persentase. Penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 75% anak menunjukkan kemampuannya dalam mengenal warna, artinya minimal ada 9 anak dari 13 anak dapat mengenal warna dengan baik.

Statistik deskriptif sifatnya sangat sederhana dalam arti tidak menghitung dan tidak pula menggeneralisasikan hasil penelitian (Suharsimi Arikunto, 2005). Penganalisisan

data pengukuran menghasilkan skor yang akan diubah menjadi nilai melalui proses penilaian. Proses penilaian melibatkan proses statistika dalam menganalisis data skor.

Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Rumus : $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Dimana :
P = Angka persentase.
F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya.
N = Number of cases (jurnlah frekuensi/banyaknya individu).
(Sudijono, 2007)

Tabel 1
Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

Interval	Kategori
0,5% - 33,33%	Kurang
33,34% - 66,66%	Cukup
66,67% - 100%	Baik

Sumber : Suharsimi, 2010

1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Warna

Hasil persentase kemampuan pengenalan konsep warna anak melalui strategi bermain kartu domino warna adalah dari hasil indikator yang dicapai anak, dibagi dengan jumlah indikator yang ada dan dikali 100%, dengan menggunakan rumus (Zainal Aqib, dkk. 2009) sebagai berikut :

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

Keterangan :
P = persentase peningkatan
Posrate = nilai sesudah diberikan tindakan
Baserate = nilai sebelum tindakan
100% = bilangan tetap

Apabila diketahui hasil akhir kemampuan anak, maka peningkatan kemampuan berhitung pada anak dapat dikategorikan sebagai berikut : Zainal Aqip (2007) :

Tabel 2
Interval dan Kategori Peningkatan Perkembangan

Interval	Kategori
0% - 25%	BB (Belum Berkembang)
26% - 50%	MB (Mulai Berkembang)
51% - 75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76% - 100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat pelaksanaan penelitian diadakan di KB Bunga Teratai Kecamatan tapung Kabupaten kampar. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kelompok usia 4-5 Tahun. Laporan umum penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Dimana analisis kualitatif data mengacu pada konsep teori yang ada, analisis tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh dari objek penelitian. Pertanyaan-pertanyaan, informasi, peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan, hasil observasi, refleksi dan evaluasi, sedangkan analisis kuantitatif yaitu analisis persentase anak secara individual maupun klasikal dengan tujuan mengetahui peningkatan **kemampuan pengenalan konsep warna melalui strategi bermain kartu domino warna pada anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten kampar**.

Proses Perolehan dan Analisis Data

Berdasarkan hasil refleksi dan catatan lapangan selama siklus berlangsung diperoleh temuan – temuan yang telah dicatat, untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siklus I apabila dibandingkan dengan rata-rata kemampuan pengenalan konsep warna anak yang diperoleh dari sebelum diberi perlakuan dapat digambarkan dalam tabel 4.24 dibawah ini:

Tabel 2. Data kemampuan pengenalan konsep warna anak sebelum diberikan tindakan dan siklus I

Data	Kemampuan Mengenal Konsep Warna Anak	
	Sebelum Tindakan	Siklus I
Jumlah	475	571,68
Rata-rata	36,53%	43,97%

Berdasarkan tabel 4.24 dapat dilihat sebelum diberi tindakan melalui strategi bermain kartu domino warna, nilai rata-rata anak berjumlah 36,53% kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui strategi bermain kartu domino warna dapat dilihat nilai rata-rata anak meningkat menjadi 43,97%. Untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut ini:

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

$$P = \frac{43,97 - 36,53}{36,53} \times 100\%$$

$$P = \frac{7,44}{36,53} \text{ X } 100\%$$

P = 0,203 X 100%

P = 20,3%

Dari perhitungan analisis data diatas dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus I adalah sebesar 20,3%. Peningkatan yang terjadi pada siklus I ini belum mengalami peningkatan yang berarti oleh karena itu penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi dan catatan lapangan selama siklus II berlangsung diperoleh temuan-temuan yang terjadi pada siklus II apabila di bandingkan dengan kemampuan pengenalan konsep warna anak pada siklus I. Hal ini dapat digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel. 3. Data kemampuan pengenalan konsep warna anak setelah diberikan tindakan, siklus I dan siklus II

Data	Kemampuan Mengenal Konsep Warna Anak	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	571,68	925
Rata-rata	43,97%	71,15%

Dari tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kemampuan pengenalan konsep warna anak pada siklus I adalah sebesar 43,97%. Setelah dilakukan siklus II maka nilai rata-rata kemampuan pengenalan konsep warna anak mengalami peningkatan menjadi 71,15%. Maka untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siklus II apabila dibandingkan dengan siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut ini:

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

$$P = \frac{71,15 - 43,97}{43,97} \times 100\%$$

$$P = \frac{27,18}{43,97} \times 100\%$$

P = 0,618 X 100%

P = 61,8%

Peningkatan secara umum dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut ini:

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

$$P = \frac{71,15 - 36,53}{36,53} \times 100\%$$

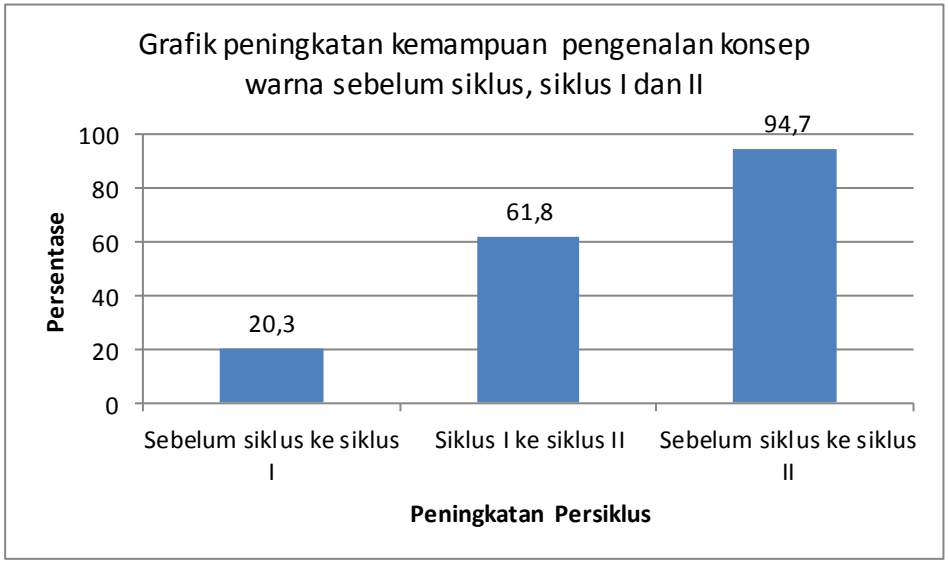
$$P = \frac{34,62}{36,53} \times 100\%$$

P = 0,947 X 100%

P = 94,7%

Dari hasil perhitungan data diatas pada siklus II yaitu sebesar 61,8% apabila dibandingkan dengan peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna anak pada siklus I yaitu 20,3%, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan dengan siklus I. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjtkan ke siklus selanjutnya.

Berdasarkan adanya peningkatan persentase pada siklus, maka hal ini menunjukkan bahwa strategi bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun di KB. Bunga Teratai Tapung. Peningkatan ini juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan pengenalan konsep warna anak sebelum Siklus, setelah Siklus I dan Siklus II

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data dan melalui hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan strategi bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun. Setelah mengambil data siswa sebelum perlakuan maka peneliti dapat menarik kesimpulan ternyata kemampuan pengenalan konsep warna anak sebelum diadakannya perlakuan didapat beberapa fakta bahwa ternyata kemampuan pengenalan konsep warna anak masih sangat rendah dari lima indikator yang ada, ada dua indikator yang mendapatkan skor paling rendah yaitu pada indikator kemampuan mengenal pola AB-AB dab ABC-ABC dan menyebutkan warna dengan benar. Dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh adalah 36,53% dengan kriteria mulai berkembang. Hal ini dimungkinkan karna anak belum mengenal warna. Maka untuk meningkatkan pengetahuan pengenalan konsep warna anak ini peneliti melanjutkan pada siklus I.

Peningkatan terus terjadi persiklus yang dilakukan. Dari data sebelum perlakuan di dapat nilai rata-rata sebesar36,53% meningkat pada siklus I menjadi 43,97%. Dari data sebelum perlakuan pada data siklus I terjadi peningkatan sebesar 20,3%. Dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 71,15% dibandingkan dengan siklus I dengan nilai rata-rata 43,97% terjadi peningkatan sebesar 61,8%. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata prasiklus yaitu 36,53% dengan rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 71,15% maka dapat diketahui peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna anak sebesar 94,7%. Dengan demikian bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun di KB. Bunga Teratai Tapung sesuai dengan harapan yang diinginkan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus dilakukan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar melalui strategi bermain kartu domino warna dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut :

1. Penerapan kartu domino warna untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna pada anak usia 4-5 tahun dilaksanakan secara berkelompok. Setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan dan diperoleh nilai 71,15%. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Jadi bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten kampar.
2. Kegiatan bermain kartu domino warna pada siklus I dan II yaitu pertemuan I dan II bermain kartu domino warna dengan cara mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna 2 variasi, mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna dan menyebutkan warna dengan benar. . bahwa dengan bermain kartu domino warna dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan tapung Kabupaten kampar.
3. Persentase peningkatan kemampuan pengenalan konsep warna anak usia 4-5 tahun melalui strategi bermain kartu domino warna di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar adalah 61,8% dari siklus I ke siklus II dan 94,7% dari sebelum siklus ke siklus II.

Berdasarkan hasil hipotesis tindakan, menyatakan hasil tersebut dapat diterima dan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain kartu domino warana dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna anak usia 4-5 tahun di KB Bunga Teratai Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Rekomendasi

1. Bagi guru jika ditemukan permasalahan yang sama pada kemampuan pengenalan konsep warna anak maka bisa dilakukan dengan kegiatan bermain kartu domino warna dan diharapkan bagi guru lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna anak serta memberikan variasi dan kreativitas dalam permainan yang menyenangkan bagi anak.
2. Bagi sekolah diharapkan hasil peneltian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak. Khususnya dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna.
3. Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan aman serta dapat memperhatikan anak dalam bermain juga dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep warna, baik dilingkungan keluarga maupun dilingkungan sekolah.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam melakukan peneltian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Wibowo. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini*.Yogyakarta.Pustaka Pelajar.

Daryanto. 2012. *Panduan Operasional Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta. Pt. Prestasi Pustakaraya.

Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Group .

Enjah Takari R. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas. Bandung*. PT Genesindo.

Fathor Rachman Utsman. 2013. *Panduan Statistika Pendidikan*. Jogjakarta. DIVA Press.

Haryono. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK).* Yogyakarta. Amara Book.

Hesti Hernia. 2013. "Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Segugus III Kecamatan Penjantan Kabupaten Kulonprogo". Skripsi. Fakulatas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. Journal. student. uny.ac.id/jurnal/artikel/5107/16/563.

Luluk Asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Ria Novianti. 2013. "Modul Mata Kuliah Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini". Pekanbaru. Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Rita Kurnia. 2013. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Riau.

V. Wiratna Sujarweni. 2014. *Metodologi Penelitian*.Yogyakarta. Pustakabarupress

Wilson dan Ria Novianti. 2012. *Panduan.Panduan Penulisan Skripsi*. Pekanbaru. Universitas Riau Press.