



**PENGARUH PERMAINAN ENKLEK WARNA TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ILMU AL-QUR'AN
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019-2020**

SKRIPSI

Oleh:

Yuni Ernawati

160210205030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2021



**PENGARUH PERMAINAN ENKLEK WARNA TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ILMU AL-QUR'AN
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019-2020**

SKRIPSI

Oleh:

Yuni Ernawati

160210205030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2021

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur keridhoan Allah SWT atas segala rahmad dan hidayah-Nya sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Semoga untaian kata dalam karya tulis ini menjadi persembahan rasa hormat dan terimakasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Babun Irianto, dan Ibu Titin Suhartatik yang telah mendoakan, memberi dukungan, dan semangat yang tiada henti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak TK (Taman Kanak-Kanak) sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ
لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka
mengubah diri mereka sendiri”. (QS. Ar-Ra’d:11)*)



*)Al-Qur'an dan Terjemahan. 1978. Yayasan Penyelenggaraan Peterjemahan/Penafsiran Al-Qur'an. Jakarta: Departemen Agama RI.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuni Ernawati

Nim : 160210205030

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020” adalah benar- benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institut manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Desember 2020

Yang menyatakan,

Yuni Ernawati

NIM. 160210205030

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN ENKLEK WARNA TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ILMU AL-QUR'AN
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019-2020**

Oleh:

Yuni Ernawati

NIM 160210205030

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN ENGGLEK WARNA TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN WARNA PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK ILMU AL-QUR'AN
KABUPATEN JEMBER TAHUN
AJARAN 2019-2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (SI) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Yuni Ernawati
NIM : 160210205030
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 26 Juni 1996
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Luh Putu Indah Budyawati S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871211205042001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun ajaran 2019-2020”. Karya Yuni Ernawati telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Januari 2021

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198712112015042001

Anggota I

Anggota II

Drs. Misno A. Latif, M.Pd
NIP. 19550813 198103 1 003

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800718201504 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan
Universitas jember,

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd
NIP. 19006121987021001

RINGKASAN

Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020, Yuni Ernawati, 160210205030; 61 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu penyelenggara pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan melalui berbagai kegiatan atau permainan yang menyenangkan disusatu proses belajar pembelajaran sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi, nilai moral agama, seni, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan kognitif. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan anak usia dini adalah aspek kognitif yang mencakup kemampuan pengenalan warna, kemampuan pengenalan warna ini dapat dikembangkan melalui permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan yang menyenangkan yang bersal dari berbagai daerah yang memiliki aturan serta nama yang berbeda-beda, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan engklek warna yang memiliki warna-warna di setiap kotaknya dan cara memainkannya telah dimodifikasi agar dapat mengembangkan kemampuan pengenalan warna pada anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Adakah pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020?”. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 Tahun Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan desain penelitian pra eksperimental Menggunakan Pola Penelitian *One Group Pretest-Posttest Desingn*. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu di TK

Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi dan analisis datanya manual dengan menggunakan uji-t atau uji t_{test} . Langkah awal dalam penelitian, penelitian menggunakan *pretest* dengan menggunakan LKA(Lembar Kerja Anak) untuk mengetahui kemampuan pengenalan warna anak sebelum diberi *treatment/* perlakuan, langkah kedua melakukan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan engklek warna sebanyak 4 kali, selanjutnya peneliti melakukan *posttest* dengan menggunakan LKA yang sama digunakan untuk *posttest*. Hasil penelitian dapat diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 63,25, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 89. Hasil perhitungan dengan rumus t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh $t_{hitung} = 78,66$. Hasil penghitung t_{test} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 1,725. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($78,66 > 1,725$) sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

Saran yang disampaikan dari hasil penelitian ini adalah bahwa guru hendaknya menerapkan permainan engklek warna dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pengenalan warna pada anak, manajemen kelas diperlukan untuk menjaga fokus anak selama pemberian contoh pengerjaan LKA (lembar kerja anak), pemberian contoh aturan bermain dan pada saat pengerjaan tugas LKA (lembar kerja anak). Saran untuk penelitian lain, hendaknya permainan engklek warna dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian sejenis, hendaknya media permainan engklek warna yang digunakan lebih menarik dan lebih kokoh, sehingga anak-anak yang diteliti lebih antusias bermain dan peneliti mendapatkan nilai yang optimal.

PRAKATA

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi atas Beasiswa Bidikmisi yang telah membantu saya sejak awal hingga masa akhir kuliah;
2. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. Selaku Rektor Universitas Jember;
3. Prof Bambang Soepeno, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Mutrofin, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
5. Dra. Khutobah, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
6. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Luh Putuh Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk penulisan skripsi ini;
7. Drs. Misno A. Latif, M. Pd selaku Dosen Penguji I dan Laily Nur Aisiyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
8. Seluruh Bapak Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Anak Usia Dini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan kebanggaan penulis;
9. Kedua adik tersayang saya Devy Dwi Utami dan Riky Muhammad Zulkarnain serta keluarga besar saya, terimakasih selalu mendoakan dan memberi semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini;
10. Terimakasih kepada tunangan ku sekaligus calon suami saya Fiky Irawan telah mendoakan dan memberi semangat sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini;
11. Kepala Sekolah TK Ilmu Al-Qur'an, guru-guru dan siwa-siswi TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember;

12. Sahabat-sahabat yang sangat penulis cintai selama penyelesaian strata satu (SI) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, irawati, Siti Nur Kholipa, Honis Marsela, Diana Hafida, Dwi Ekasari, Chindy, Safrida, Mita;
13. Sahabat SD-SMP ku yang setia sampai sekarang Rovikotul Istikomah dan Yogi Eka Prabowo terimakasih atas bantuan dan semangatnya;
14. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2016 yang telah banyak memberi dukungan;
15. Semua pihak yang membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Akhirnya penulis berharap semoga karya ilmiah (skripsi) ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

Jember, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bagi Peneliti	5
1.4.2 Bagi Anak.....	5
1.4.3 Bagi Guru	5
1.4.4 Bagi Sekolah.....	6
1.4.5 Bagi Peneliti Lain	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	7
2.1.2 Kemampuan Pengenalan Warna	8

	Halaman
2.1.3 Pengertian Warna	9
2.1.4 Jenis Warna	10
2.1.5 Fungsi Warna	12
2.1.6 Manfaat Pengenalan Warna	12
2.2 Permainan Engklek.....	13
2.2.1 Pengertian Permainan	13
2.2.2 Permainan Engklek	14
2.2.3 Manfaat Permainan Engklek.....	15
2.2.4 Bermain dan Alat Permainan Engklek.....	16
2.2.5 Permainan dan Tempat Bermain.....	17
2.2.6 Cara Bermain Engklek	17
2.2.7 Peraturan bermain Engklek	19
2.3 Implementasi Permainan Engklek Warna	20
2.3.1 Rancangan Dan Pembuatan Permainan Engklek Warna	20
2.3.2 Peraturan Bermain Engklek	21
2.3.3 Langkah-langkah Bermain Engklek Warna.....	21
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	22
2.5 Kerangka Berfikir.....	23
2.6 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Tempat dan Waktu	27
3.2.1 Tempat Penelitian	27
3.2.2 Waktu Penelitian	27
3.3 Populasi dan Sampel.....	28
3.3.1 Populasi	28
3.3.2 Sampel	28
3.4 Definisi Oprasional Variabel	28
3.4.1 Permainan Engklek Warna.....	28
3.4.2 Kemampuan Pengenalan Warna	29

	Halaman
3.5 Rancangan Penelitian	29
3.6 Sumber Penelitian	32
3.7 Metode Pengumpulan Data Penelitian	32
3.7.1 Observasi.....	32
3.7.2 Dokumentasi	33
3.7.3 Tes	33
3.8 Uji Validitas Dan Reliabilitas	33
3.8.1 Uji Validasi	33
3.8.2 Uji Reliabilitas	35
3.9 Analisis Data	36
3.10 Instrumen Penelitian	37
BAB 4. HASIL PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah.....	38
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.1.3 Analisis Data Penelitian.....	39
4.1.4 Analisis Data Hasil Penelitian	42
4.2 Pembahasan	49
BAB 5. PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
5.2.1 Bagi Guru.....	59
5.2.2 Saran Untuk Sekolah.....	59
5.2.3 Bagi Peneliti Lain	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Roda Warna.....	11
2.2 Pecahan Genteng.....	16
2.3 Variasi Bidang Engklek	17
2.4 Tangan Hompimpah.....	18
2.5 Kotak Warna/Wadah Kartu Kain Flanel.....	20
2.6 Contoh Kotak Engklek Warna Bisa Dilepas.....	20
2.7 Permainan Engklek Warna.....	21
2.8 Kerangka Berfikir.....	24
3.1 Bagan Alur Prosedur Eksperimen.....	30
4.1 Histogram Hasil <i>Pretest</i>	44
4.2 Histogram Hasil <i>Posttest</i>	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tabel Tingkat Pencapaian Kemampuan Warna dalam Aspek Kognitif	8
3.1 Hasil Validasi	34
3.2 Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian.....	35
3.3 Hasil Uji Reliabilitas	35
3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	36
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	39
4.2 Hasil Uji Normalitas	40
4.3 Nilai Uji <i>Pretest</i>	41
4.4 Nilai Uji <i>Posttest</i>	41
4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	43
4.6 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i>	45
4.7 Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
4.8 Persiapan Analisis Data T_{test}	48
4.9 Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian.....	50
4.10 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN	64
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	66
B1. Kisi-Kisi Lembar Observasi	66
B2. Treatment Penelitian	66
B3. Pedoman Dokumentasi	67
B4. Pedoman Tes.....	67
LAMPIRAN C. INSTRUMEN	68
C1. Instrumen Susunan Pelaksanan Permainan Engklek Warna....	68
C2. Instrumen Penilaian Media	69
C3. Instrumen Penilaian Penelitian Permainan Engklek Warna	75
C4. Rubrik Instrumen Penilaian.....	77
LAMPIRAN D. TABEL UJI VALIDASI	80
D1. Hasil Uji Valdasi Butir 1-5	81
LAMPIRAN E. TABEL PERSIAPAN UJI RELIABILITAS	86
LAMPIRAN F. HASIL UJI NORMALITAS	88
LAMPIRAN G. DOKUMENTASI ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN	89
LAMPIRAN H. SURAT IJIN PENELITIAN	91
LAMPIRAN I. DOKUMENTASI DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK A1	92
I 1. Daftar Nama Anak Kelompok A1.....	92
I 2. Profil Sekolah.....	93
I 3 Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik TK Ilmu AL-Qur'an	94
LAMPIRAN J. KEGIATAN LEMBAR KERJA ANAK (LKB) KEGIATAN PRETEST POSTTEST	95
J 1. Dokumentasi <i>Pretest</i> Lembar Kerja Anak	98
J 2. Dokumentasi <i>Posttest</i> Lembar Kerja Anak	100

LAMPIRAN K. DOKUMENTASI FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN	102
Gambar K1. Pemberian Hanz Sanitaiszer	102
Gambar K 2. Mempraktekkan Cara mencuci Tangan	102
Gambar K 3. Demonstrasi Pengerjaan Lembar Kerja Anak ...	103
Gambar K 4. Pelaksanaan <i>Pretest</i>	103
Gambar K 5. Demonstrasi Permainan Engklek Warna	104
Gambar K 6. Peneliti Memperkenalkan Macam-Macam Kartu Warna	104
Gambar K 7. Peneliti Mencontohkan Cara Bermain Permainan Engklek Warna	105
Gambar K 8. Perlakuan/ <i>Treatment</i> Permainan Engklek Warna Pada Anak.....	105
Gambar K 9. Perlakuan/ <i>Treatment</i> Permainan Engklek Warna Pada Anak.....	106
Gambar K 10. Perlakuan/ <i>Treatment</i> Permainan Engklek Warna Pada Anak.....	106
Gambar K 11. Perlakuan/ <i>Treatment</i> Pengambilan Kartu Warna Sesuai Perintah Peneliti (Guru)	107
Gambar K 12. Perlakuan/ <i>Treatment</i> Penempatan Kartu Warna Sesuai Dengan Kotak Warna.....	107
Gambar K 13. Pelaksanaan <i>Pretest</i>	108
Gambar K 14. Pelaksanaan <i>Posttest</i>	108
GAMBAR L BIODATA PENELITI	109

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai: (1) Latar belakang penelitian; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian: Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Menurut Sujiono (2012:6), anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan, karena pada masa ini anak memiliki karakteristik yang khas yang tidak sama dengan orang dewasa. Pada masa-masa ini anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, seakan-akan anak tidak berhenti untuk belajar. Pada masa ini disebut juga *golden age* karena pada masa ini tidak akan terulang lagi dalam kehidupan kita, hanya terjadi satu kali saja dalam kehidupan. Pada masa *golden age* ini aspek berkembang dan pertumbuhan anak cukup pesat. Sehingga penting sekali kita menerapkan pendidikan pada anak usia dini semenjak dini, karena dengan pendidikan dapat memberi stimulus dengan baik bagi aspek-aspek perkembangan anak dan juga menentukan keberhasilan anak di masa-masa yang akan datang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah suatu upaya pengubahan sikap dan tingkah laku seorang dalam proses pendewasaan melalui pengajaran dan pelatihan (Wiyani, 2011:31). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sebelum pendidikan dasar melalui stimulus pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan pada jenjang selanjutnya (Hasan, 2009:01).

Menurut Depdiknas, USPN (dalam Sujiono, 2012:06) menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional Berkaitan Pendidikan Anak Usia dini Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Anderson (dalam Masitoh, 2011:1.8), berpendapat pendidikan anak usia dini (TK) sebagai berikut.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh melalui berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan meliputi bahasa, sosial, emosi, fisik motorik dan kognitif.

Menurut Santrock (dalam Sit Masganti, 2017:07), menyatakan bahwa aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi kognitif konteks sosial, moral, sosial emosional, bahasa, seni, dan fisik motorik. Seluruh aspek pada dasarnya penting untuk dikembangkan, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. perkembangan kognitif yang menyangkut perkembangan berfikir, daya ingat, memecahkan masalah. Kemampuan yang dapat dicapai pada usia 4-6 tahun yaitu pada perkembangan kognitif anak dapat mengetahui pengetahuan umum dan sains, benda dan fungsinya, menggunakan benda berdasarkan permainan simbolik, mengenal konsep, bentuk, pola dan warna (Agustin, 2019:21).

Menurut Kasmini dan Purba (dalam Musyahidah dkk, 2019:02), kemampuan pengenalan warna adalah kemampuan yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif, yang dapat membantu mengembangkan otak dalam proses berfikir. Menurut Susanto (dalam Musyahidah dkk, 2019:02), mengatakan bahwa mengenal warna semenjak usia dini sangat dianjurkan karena dapat mengenal macam-macam warna dan dapat membedakannya. Seperti warna yang

dapat dikenal oleh anak warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (hijau, ungu) warna netral (putih, coklat, dan hitam).

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan suatu hal yang amat disukai oleh anak, karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga tidak ada satu permainan yang tidak disukai oleh anak, akan tetapi meski dunia anak bermain, kita sebagai orang tua juga harus mengontrol waktu dan permainan apa yang akan mereka mainkan (Susanto, 2011:04). Menurut Hurlock (dalam Iswinarti, 2017:01), menyatakan bahwa *play* atau arti bahasa Indonesia bermain adalah kegiatan yang memberikan manfaat bagi aspek perkembangan anak. Menurut Linda (dalam Nopilayanti, 2019:03), menyatakan bahwa dengan bermain merupakan peluang anak untuk melakukan berbagai hal, sehingga dengan melakukan berbagai hal membuat anak dapat belajar. Baik belajar tentang konsep, kejadian, dan pemecahan masalah di suatu kegiatan bermain dalam suatu permainan.

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada semenjak nenek moyang kita dilahirkan yang memiliki makna dan nilai, yang kemudian diturunkan dari generasi ke generasi. Salah satunya adalah Permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek adalah permainan tradisional yang ada di Indonesia yang memiliki 41 variasi nama dan 11 variasi prosedur (Iswinarti, 2017:43). Permainan tradisional Betawi engklek bisa disebut juga dengan dampu. Dampu adalah permainan tradisional Betawi yang dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan dengan cara bermain mengangkat sebelah kaki kemudian meloncat dari satu balok ke balok lain (Murtafi'atun, 2018:157).

Jadi dapat disimpulkan dari kutipan di atas yaitu pada dasarnya anak usia dini adalah masa transisi dari dunia bermain ke dunia pembelajaran. Dunia bermain ini tidak bisa dihilangkan, karena pada anak usia dini ini anak tidak bisa difokuskan pada pembelajaran saja, jika terlalu difokuskan pada pembelajaran maka anak cepat mudah bosan. Guru dalam menyampaikannya perlu menyediakan media atau permainan yang menarik agar anak tertarik dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember kelompok A1 dengan jumlah 20 anak, 35% anak masih belum bisa menyebutkan warna dengan baik, 45% anak belum bisa menyelesaikan tugas meronce sedotan berdasarkan urutan warna dengan baik, masih ada warna-warna yang sama di dalam roncean sedotan, dan 25% anak dalam mengerjakan tugas meronce sedotan masih diarahkan serta dibantu oleh orang tua. Maka kemampuan pengenalan warna anak belum memenuhi syarat STTPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomer 137 tahun 2014 yaitu dalam lingkup perkembangan logis: mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan mengurutkan warna berdasarkan 5 series warna.

Hal ini terjadi karena selama observasi kegiatan proses penerapan pengenalan warna masih kurang efektif diterapkan, dan dalam proses pembelajaran hanya terfokus pada pembelajaran, tidak ada kegiatan permainan yang diterapkan dikelas. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin menggunakan permainan engklek warna terhadap pengenalan warna, engklek warna adalah suatu permainan yang digunakan untuk pengenalan warna yang dimodifikasi menggunakan bahan-bahan dari kardus, kain flanel berwarna yang digambar *petak-petak*/kotak engklek yang bisa dilepas dan dirangkai pada saat memainkannya serta dilengkapi kartu kain flanel dan wadah tempat kartu kain flanel berwarna.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, judul yang diambil dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu AL-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu AL-Qur'an Tahun Ajaran 2019-2020?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020”.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Dapat mengetahui adanya pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia dini;
- b. Menambah wawasan mengenai kemampuan pengenalan warna pada anak melalui permainan engklek warna;
- c. Menambah referensi mengenai kemampuan pengenalan warna untuk masa yang akan datang;
- d. Dapat menambah wawasan tentang pembuatan media permainan sesuai dengan usia dan perkembangan;
- e. Menjadi bekal dalam proses mengajar di sekolah;
- f. Menjalin kerjasama dengan sekolah dalam bidang pendidikan.

1.4.2 Bagi Anak

- a. Dapat mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya kognitif;
- b. Dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal warna;
- c. Anak-anak memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan engklek.

1.4.3 Bagi Guru

- a. Sebagai kegiatan inovatif untuk meningkatkan kognitif pengenalan warna;

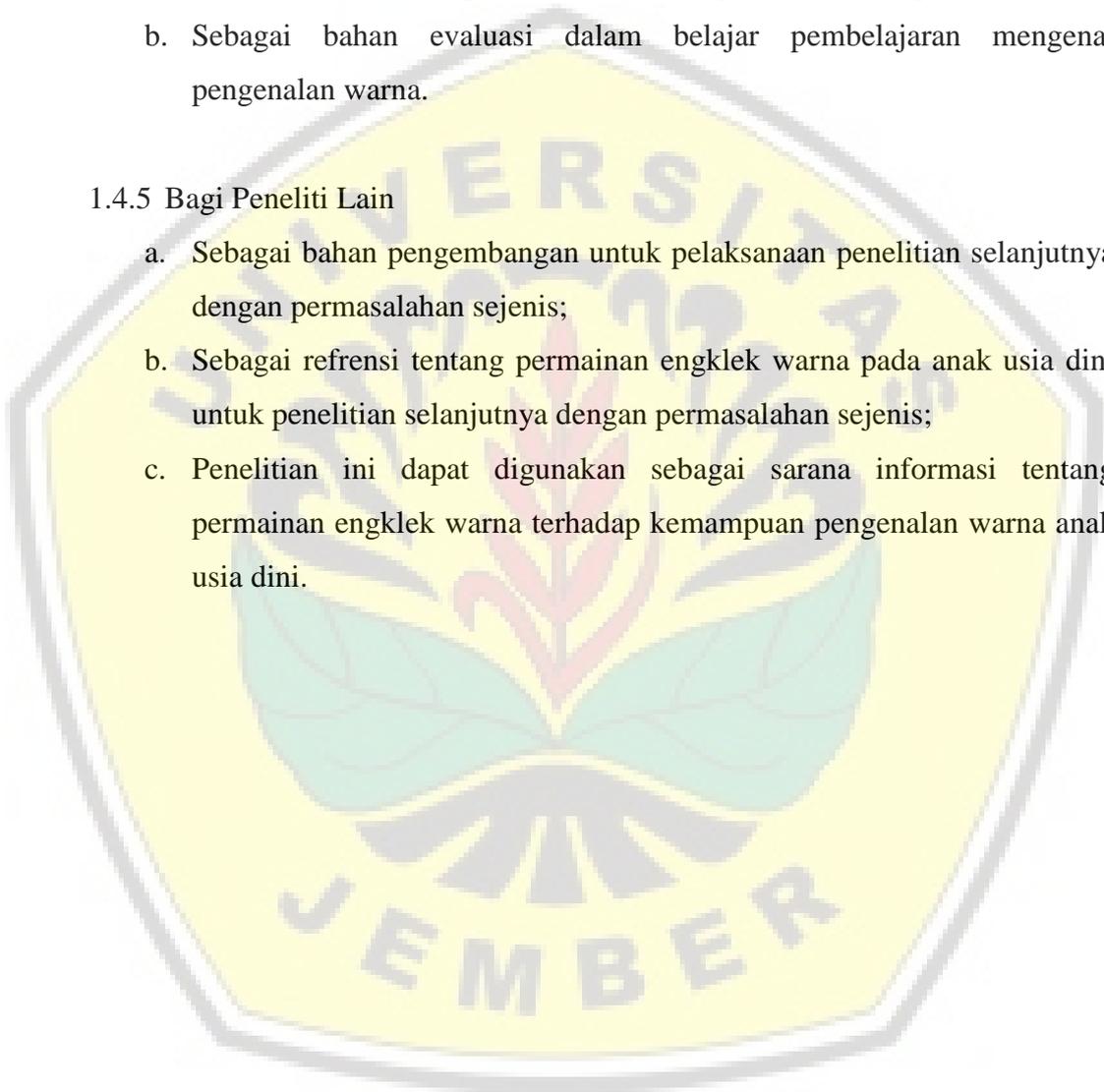
- b. Dapat menjadi sumber informasi dan refrensi bahan ajar;
- c. Sebagai masukan dalam pemilihan kegiatan dalam pengenalan warna.

1.4.4 Bagi Sekolah

- a. Memberi kontribusi pada sekolah meningkatkan kualitas pendidikan;
- b. Sebagai bahan evaluasi dalam belajar pembelajaran mengenai pengenalan warna.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis;
- b. Sebagai refrensi tentang permainan engklek warna pada anak usia dini untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis;
- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana informasi tentang permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna anak usia dini.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut antara lain mencakup: (1) Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia Dini; (2) Permainan Engklek; (3) Implementasi Permainan Engklek Warna; (4) Penelitian Yang Relevan; (5) Kerangka Berfikir; (6) Hipotesis Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1 Kemampuan Pengenalan Warna pada Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) (dalam Susanto, 2017:01), menyatakan bahwa anak yang berada pada usia 0-8 tahun merupakan anak usia dini. Menurut undang-undang sistem pendidikan nasional yang ada di Indonesia no. 20/2003 ayat 1 (dalam Fadillah, 2016:18), menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang termasuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut Berk (dalam Sujiono, 2012:6), menyatakan bahwa pada anak usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.

Menurut Susanto (2017:05), anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, bisa disebut juga masa *the golden age* (usia emas). Masa *the gold age* adalah masa penting dan berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya, karena pada usia dini masa untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhannya.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan, anak usia dini adalah anak yang berda pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini bisa disebut juga dengan *golden age* (usia emas), yaitu di mana usia dan masa yang tidak dapat terulang lagi dalam kehidupan. Masa ini disebut juga masa penting untuk mengoptimala perkembangan dan pertumbuhan anak.

2.1.2 Kemampuan Pengenalan Warna

Menurut Munawar (dalam Lestari, 2016:02), menyatakan bahwa kemampuan adalah potensi yang dibawa semenjak lahir kemudian diperkuat melalui pembiasaan dan latihan, sehingga anak mampu melakukan sesuatu melalui tindakan. Menurut Ingsih (2018:50), kemampuan mengenal warna adalah kemampuan yang penting diterapkan pada peserta didik khususnya pada anak usia dini, karena warna sangatlah berpengaruh pada kehidupan kita dan seharusnya pada peserta didik anak usia dini dapat mengidentifikasi warna-warna dasar seperti hijau, kuning, merah, biru, hitam, coklat, ungu, dan orange. Bagi peserta didik dalam penerapan pengenalan warna ada tiga aspek yang perlu di ketahui yaitu penanaman, pencocokan, mengidentifikasi.

Menurut Wiyana (dalam Lestari, 2016:02), menyatakan bahwa pengenalan warna pada anak usia dini merupakan kemampuan kognitif khususnya dalam bidang visual. kognitif adalah proses berfikir yang berhubungan dengan intelegensi anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendiknas) Nomer 137 Tahun 2014 mengenai standar pencapaian perkembangan anak mengenai kemampuan pengenalan warna yang termasuk dalam aspek kognitif pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Kemampuan Warna Dalam Aspek Kognitif

Lingkup perkembangan	Tingkat Pencapaian Kognitif Pengenalan Warna
Berfikir logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna ; 2. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna.

Tabel di atas dapat diuraikan menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendiknas) nomer 137 tahun 2014 mengenai standar pencapaian perkembangan anak, kemampuan pengenalan warna yang termasuk dalam aspek kognitif pengenalan warna, dalam lingkup berfikir logis dijelaskan bahwa, yang pertama pada usia 4-5 tahun anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Kedua, anak sudah mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna (5 warna).

Berdasarkan menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan uraian mengenai kemampuan pengenalan warna merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang berkaitan dengan daya ingat atau pengetahuan anak usia dini terhadap macam-macam nama warna. Pengenalan warna sangat penting diterapkan pada anak usia dini, karena dapat mengasah kemampuan mengingat, keterampilan kognitif serta pola pikir yang kreatif. Selain itu kemampuan pengenalan warna juga sangat berkaitan dengan kelangsungan hidup. Contoh alasan pentingnya penerapan dan penanaman pengenalan warna pada anak usia dini, yaitu pada rambu-rambu lampu lalu lintas menggunakan peraturan berdasarkan warna.

Guru dalam penerapan pengenalan warna pada anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dalam proses belajar pembelajaran, harus menyesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif pengenalan warna. Agar pada saat guru mengenalkan warna, anak dengan mudah dalam memahami macam-macam warna dengan baik.

2.1.3 Pengertian Warna

Menurut Hakim dan Dameira (dalam Fatmawati, 2016:02), warna adalah yang berhubungan dengan indera penglihatan, sama halnya seperti indera penciuman dengan bau. Warna dihasilkan karena ada interaksi antara warna dengan indera penglihatan, sehingga mata dapat menyimpulkan jenis nama warna. Jenis warna tersebut dapat disimpulkan karena adanya tiga unsur fenomena yaitu cahaya, objek dan observer, di mana mata (observer) menangkap warna melalui cahaya yang dipantulkan oleh benda (objek) ke mata dan ditangkap oleh retina kemudian disampaikan ke otak, sehingga ditarik kesimpulan jenis warna yang ditangkap.

Menurut Sukardi. S (dalam Putri, 2016:02), berpendapat bahwa warna merupakan hal yang sangat menarik pada anak usia dini, karena dengan warna akan menambah minat belajar mengamati suatu objek yang ada di hadapannya. Contohnya anak mengamati media buku cerita berwarna maka dengan pemberian warna pada gambar-gambar tersebut akan menambah minat belajar anak. Menurut

Bernad Rouillet dan Oliver Droulers (dalam Rustan 2019b:101), menyatakan bahwa warna sangat berperan penting di dalam dunia kesehatan khususnya pada kemasan obat yang memberi kesan tertentu pada pasiennya. Contohnya anak melihat warna kemasan obat berwarna putih akan mengangapnya pahit, karena pada hari sebelumnya anak telah meminum obat yang kemasannya sama berwarna putih, sehingga menyimpulkan warna pada obat yang sama akan merasakan pahit.

Berdasarkan menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan mengenai pengertian warna yakni warna dihasilkan karena adanya suatu indra penglihatan yang menangkap cahaya, kemudian dipantulkan oleh suatu objek kemata melalui retina dan kemudian disampaikan keotak, sehingga otak dapat menyimpulkan benda apa yang di lihat, serta warna apa yang di lihat. warna merupakan suatu hal yang penting diterapkan pada anak usia dini, karena warna sangat penting dan berpengaruh sekali dalam kehidupan. Contoh pentingnya penerapan pengenalan warna diterapkan pada anak usia dini yang berkaitan dikehidupan yaitu contoh yang pertama rambu-rambu lalu lintas yang menggunakan peraturan berdasarkan warna. Contoh kedua yaitu memakan buah-buahan dapat bedakan mana warna yang busuk dan yang tidak busuk agar dapat bisa di makan.

2.1.4 Jenis Warna

Menurut Rustan (2019a:22), menyatakan bahwa warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang langsung masuk kemata melalui retina. Sedangkan *subtractive* merupakan warna-warna yang berasal dari pantulan cahaya. Menurut Nugroho (2008:8-9), menyatakan bahwa jenis-jenis warna sebagai berikut.

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna-warna yang paling kuat. Ia merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya. Warna pokok terdiri dari 3 yaitu merah, biru, dan hijau;

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dari dua warna primer, dan warna-warna sekunder terdapat tiga warna sebagai berikut;

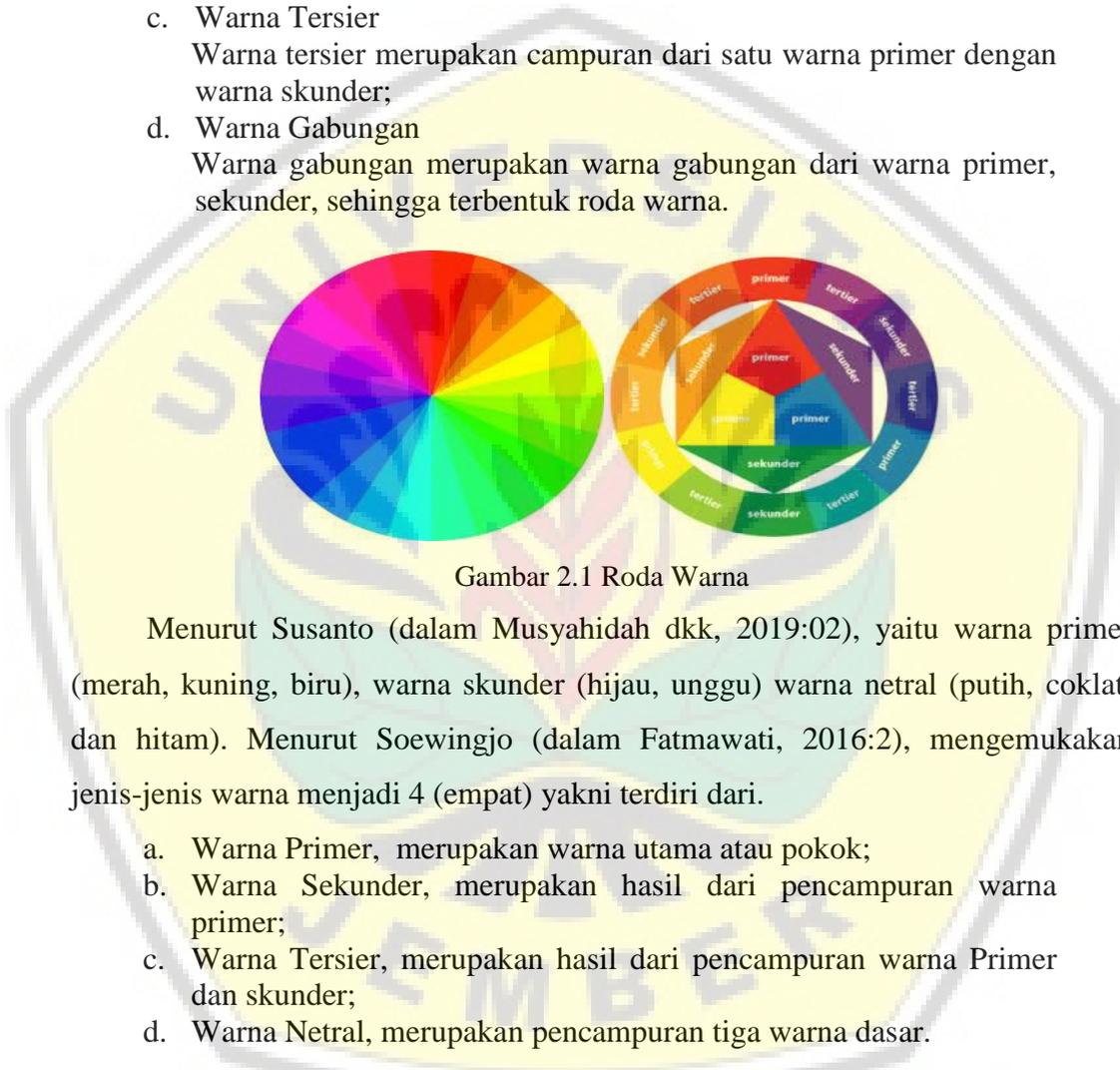
- 1) Merah + hijau = kuning
- 2) Hijau + biru = cyan
- 3) Biru + merah = magenta

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran dari satu warna primer dengan warna sekunder;

d. Warna Gabungan

Warna gabungan merupakan warna gabungan dari warna primer, sekunder, sehingga terbentuk roda warna.



Gambar 2.1 Roda Warna

Menurut Susanto (dalam Musyahidah dkk, 2019:02), yaitu warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder (hijau, ungu) warna netral (putih, coklat, dan hitam). Menurut Soewingjo (dalam Fatmawati, 2016:2), mengemukakan jenis-jenis warna menjadi 4 (empat) yakni terdiri dari.

- a. Warna Primer, merupakan warna utama atau pokok;
- b. Warna Sekunder, merupakan hasil dari pencampuran warna primer;
- c. Warna Tersier, merupakan hasil dari pencampuran warna Primer dan sekunder;
- d. Warna Netral, merupakan pencampuran tiga warna dasar.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa warna terdiri dari warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer merupakan warna pokok atau warna yang tidak dihasilkan dari pencampuran warna. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. sedangkan warna tersier merupakan pencampuran dari warna primer dan sekunder.

2.1.5 Fungsi Warna

Menurut Rustan (2019a:16-18), berpendapat bahwa warna berperan penting disegala aspek kehidupan manusia dan memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Berfungsi untuk mengenal objek merupakan fungsi yang paling primitif dari warna yang tujuannya untuk mempertahankan hidup sebagai berikut.
 - 1) Warna dapat mengenali bentuk atau konstur fisik objek yang dapat membedakan objek satu dengan objek yang lainnya. Contohnya: mengenali jenis-jenis hewan, mengenali jenis buah yang bisa dimakan atau tidak dan lain sebagainya;
 - 2) Warna dapat membedakan tekstur, motif, dan corak. Contohnya dapat membedakan corak jamur yang beracun dan yang aman;
 - 3) Warna dapat mengetahui suasana hati, emosi dan keadaan fisik (sehat atau sakit).
- b. Warna berfungsi sebagai indentitas/tanda pengenalan/pembeda. Pada jaman purba warna berfungsi sebagai tanda pengenalan melalui tato-tato yang ada di tubuh seseorang, sehingga pada jaman purba dapat membedakan mana teman dan mana musuhnya. Pada jaman modern warna berfungsi untuk mewakili indentitas yang lebih komplek contohnya mengetahui negara seseorang dengan melihat bendera.
- c. Warna berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan/informasi tertentu melalui komunikasi visual contohnya rambu-rambu lalu lintas.
- d. Warna berfungsi untuk membangkitkan perasaan, suasana hati, emosi tertentu yang banyak didunia seni/desain, marketing dan pedagang. Contohnya di dunia seni, warna berfungsi untuk mengekspresikan perasaan seniman melalui karya lukisnya.
- e. Fungsi warna di bidang sains yakni untuk mendeteksi temperatur dan mengukur kondisi suatu wilayah.

2.1.6 Manfaat Pengenalan Warna

Montolalu (dalam Hasanah, 2016:5), menyatakan bahwa manfaat pembelajaran pengenalan warna sebagai berikut.

- a. Menyesuaikan bentuk dan warna;
- b. Mengkombinasikan warna;
- c. Melihat hubungan antara bentuk, ukuran, dan warna;

- d. Menggoreskan dan menggambar sesuatu sesuai petunjuk guru;
- e. Mengembangkan kreativitas anak;
- f. Mengembangkan kemampuan sensoris;
- g. Mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan;
- h. Anak menjadi sangat senang jika ada warna , sehingga warna dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada saat pembelajaran pengenalan warna;
- i. Memberikan variasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan menurut pendapat 1(satu) ahli diatas dapat disimpulkan, dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan manfaat pembelajaran pengenalan warna yakni, warna memiliki banyak manfaat dan saling berkaitan bagi kehidupan. Penting sekali guru menerapkan pengenalan warna semenjak dini, karena pada usia dini anak mengalami masa *golden age* (masa emas). Masa *golden age* ini adalah di mana masa anak memiliki tingkat perkembangan dan menyerap (mengingat) pengetahuan dengan baik, sehingga cocok sekali diterapkan pengetahuan atau pengenalan warna semenjak dini.

2.2 Permainan Engklek

2.2.1 Pengertian Permainan

Menurut Hans Daeng (dalam Musfiroh, 2015:7.7), menyatakan bahwa permainan adalah, suatu hal yang sangat melekat di dalam kehidupan anak sehingga permainan tidak dapat dipisahkan di dalam kehidupan anak. Melalui permainan dapat membentuk unsur penting di kehidupan anak yaitu berupa unsur *intelegen* dari kepribadian anak. Menurut Santrock (dalam Fadilah, 2014:26) permainan adalah suatu alat (media) yang di dalamnya ada kegiatan bermain yang menyenangkan yang berfungsi untuk melepaskan perasan yang terpendam, sehingga permainan ini sangat cocok sekali diterapkan di dalam proses pembelajaran karena menimbulkan perasaan senang bagi anak.

Menurut Selamat Suryanto (dalam Susanto, 2017:97-98), menyatakan bahwa permainan itu baik sekali diterapkan disuatu proses belajar pembelajaran, akan tetapi permainan tersebut didalamnya harus memuat pendidikan agar anak dapat belajar.

Menurut Mentasori (dalam Suryadi, 2014: 183), merupakan dokter saraf yang menyatakan bahwa kemampuan berfikir anak usia dini seperti spons yang

mudah menyerap informasi. Kemampuan berfikir ini terjadi apabila proses pembelajaran diterapkan permainan, yang di dalamnya ada kegiatan bermain yang mengandung pengetahuan atau informasi yang akan di sampaikan pada anak.

Berdasarkan uraian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan permainan yakni, suatu alat atau media yang digunakan dalam suatu kegiatan bermain yang dapat menimbulkan rasa senang bagi anak. Permainan juga tidak dapat dilepaskan dan dipisahkan di dalam kehidupan anak, karena kegiatan bermain adalah kegiatan yang berulang-ulang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan rasa senang. Permainan jadi sangat penting sekali diterapkan pada saat proses kegiatan pembelajaran karena dapat mestimulus aspek-aspek perkembangan anak dengan baik dan tidak menimbulkan rasa bosan (menarik bagi anak), sehingga di dalam penelitian ini menggunakan permainan engklek warna. Memilih permainan engklek warna, karena dunia anak adalah dunia bermain maka anak tidak akan mudah bosan dan dapat mengingat informasi yang disampaikan dengan baik.

2.2.2 Permainan Engklek

Menurut Iswinarti (2017:97-98), permainan engklek merupakan permainan tradisional yang ada di Indonesia yang memiliki banyak variasi nama serta prosedur yang berbeda-beda. Permainan engklek ini dilakukan dengan cara mengangkat satu kaki dan melompat dari kotak satu kekotak yang lain. Permainan engklek ini dapat melatih keseimbangan tubuh, koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif, melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan.

Menurut Mulyani (2016:111-112), menyatakan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengn satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek mempunyai makna tentang manusia yang meraih wilayah kekuasaannya. Namun tanpa saling *serunduk* (melalui kekerasan), melainkan mengikuti aturan tertentu untuk mendapatkan tempat berpijak.

Menurut Sujarno (2011:49), Sunda manda di daerah Yogyakarta bisa disebut juga dengan permainan engklek. Nama sunda manda ini berasal dari

bahasa Belanda yakni, *zondang* dan *mandang* yang memiliki arti minggu dan senin, dalam memainkan permainan engklek ini membutuhkan kelincahan, keseimbangan, dan ketangkasan dalam bermain.

Berdasarkan uraian kutipan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan permainan engklek merupakan permainan yang memiliki nama, bentuk, dan aturan bermain yang berbeda-beda di setiap daerah. Permainan engklek ini dalam memainkannya membutuhkan kelincahan dan keseimbangan, dan pada umumnya menggunakan media yang cukup sederhana dan mudah ditemui dilingkungan sekitar yakni berupa pecahan kerikil dan gambar petak-petak engklek di tanah. Akan tetapi di dalam penelitian ini permainan engklek dimodifikasi menggunakan bahan-bahan yang tidak berbahaya bagi anak.

2.2.3 Manfaat Permainan Engklek

Menurut Iswinarti (2017:98) manfaat permainan engklek sebagai berikut.

- a. Melatih perkembangan motortik anak;
- b. Keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, mengatur energi, dan stamina tubuh dengan baik, melatih koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif;
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif;
- d. Melatih konsentrasi meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal langkah-langkah angka-angka, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan problem solving;
- e. Meningkatkan perkembangan sosial;
- f. Melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, memupuk anak untuk berkompetisi;
- g. Meningkatkan perkembangan kepribadian;
- h. Meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportivitas, melatih empati, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab.

Menurut Mulyani (2016:116-117), mengemukakan tentang manfaat permainan engklek sebagai berikut.

- a. Manfaat permainan engklek dapat melatih fisik anak, karena pada saat memainkan engklek anak melakukan gerakan melompat dari kotak satu ke kotak yang lain;
- b. Permainan engklek juga melatih kemampuan komunikasi, mengajarkan kerjasama, dan bersosialisai dengan teman sebayanya;

- c. Permainan engklek juga dapat melatih kreativitas anak. Ini dilihat pada saat menggambar petak-petak engklek dan memanfaatkan benda-benda sekitar pada saat memainkan permainan.

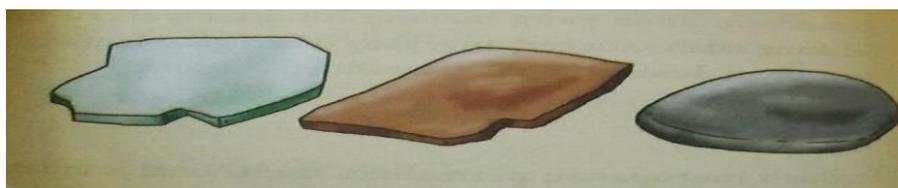
Berdasarkan uraian pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan manfaat permainan engklek bagi anak yakni dapat melatih kognitif, sosial emosional, fisik motorik, kreativitas dan serta menumbuhkan jiwa kompetisi pada anak. Permainan engklek ini selain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Permainan engklek juga sangat cocok dimodifikasi menggunakan bahan-bahan yang tidak berbahaya bagi anak, sehingga untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh “Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020”.

2.2.4 Bahan dan Alat Permainan Engklek

Menurut Prana (2010:53) menyatakan bahwa permainan Engklek yaitu.

Permainan engklek dengan nama lain Sundah mandah memerlukan garis-garis arena permainan yang bisa dibuat dengan cara misalnya membuat garis dengan menggunakan *uthik-uthik* atau menaburkan batu kapur sehingga tercipta garis putih atau jika permainan dilakukan di lantai, maka garis-garis dibuat dengan menggoreskan batu kapur di lantai.

Menurut Mulyani (2016:112), alat yang digunakan dalam permainan ini yakni berupa batu datar, pecahan keramik, pecahan genting dan lain sebagainya. Menurut Iswinarti (2017:75), menyatakan bahwa peralatan dan bahan untuk permainan engklek yakni berupa pecahan genting, koin, batu granit sebagai gacuk. Sedangkan untuk membuat garis gambar petak pada permainan engklek menggunakan kapur, genting serta peralatan lain yang bisa membuat garis.



Gambar 2.2 Pecahan Genteng

Berdasarkan beberapa uraian kutipan di atas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa, bahan dan alat permainan engklek merupakan bahan dan alat yang sering dijumpai dan ditemui di lingkungan sekitar. Pada saat melakukan penelitian menggunakan bahan dan alat permainan engklek yang dimodifikasi, agar pada saat memainkannya anak merasa nyaman dan aman.

2.2.5 Pemain dan Tempat Bermain

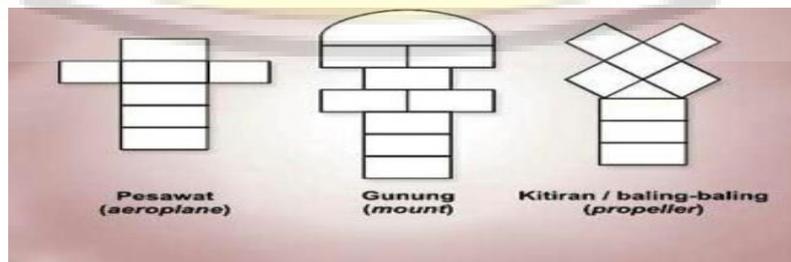
Menurut Prana (2010:53), menyatakan bahwa pemain dalam permainan engklek ini dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan. Biasanya permainan ini diminati dan banyak dilakukan oleh anak perempuan. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan anak laki-laki juga memainkannya. Tempat bermain permainan engklek ini memerlukan tempat yang luas di halaman rumah atau dilakukan di lantai rumah yang agak luas. Mulyani (2016:113), menyatakan bahwa permainan engklek ini berjumlah 2-5 orang sesuai dengan jumlah anak, dan permainan engklek ini biasanya dimainkan pada saat pagi sampai sore hari.

Berdasarkan uraian kutipan di atas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa, permainan engklek bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan sesuai dengan kesepakatan bersama pada saat memainkannya. Permainan engklek ini juga memerlukan tempat yang luas, sedangkan jumlah dan waktu memainkannya juga disepakati bersama.

2.2.6 Cara Bermain Engklek

Menurut Mulyani (2016:113), cara bermain engklek sebagai berikut.

- a. Menggambar bidang engklek;



Gambar 2.3 Variasi Bidang Engklek

- b. Melakukan hompimpah untuk menentukan urutan bermain;



Gambar 2.4 Tangan Hompimpah

- c. Setiap anak untuk bermain harus mempunyai gacuk yang biasanya terbuat dari pecahan genting, koin dan batu yang datar;
- d. Anak harus melompat dengan satu kaki pada setiap gambar petak;
- e. Gacuk dilempar pada salah satu petak yang digambar ditanah, kemudian gacuk yang ada dipetak tersebut tidak boleh diinjak oleh setiap pemain;
- f. Anak pada saat melempar gacuk pemain tidak boleh melebihi gambar petak pada permainan engklek, jika melebihi maka pemain tersebut dianggap gugur dan kemudian diganti oleh pemain selanjutnya;
- g. Pemain yang menyelesaikan satu putaran permainan engklek maka pemain tersebut mengambil gacuk dengan cara membelakangi gunung, mata tertutup dan tidak boleh menyentuh garis;
- h. Setelah pemain bisa mengambil gacuk di gunung maka selanjutnya pemain tersebut keluar dari bidang engklek dengan cara melompat-lompat dengan satu kaki;
- i. Tahap selanjutnya untuk mendapatkan rumah atau sawah pemain harus melewati rintangan dengan cara gacuk diletakkan di atas tangan kemudian melompat dengan satu kaki dari petak satu kepetak yang lainnya;
- j. Setelah selesai melewatinya maka selanjutnya anak melempar gacuk kepada petak dengan posisi membelakangi petak, jika berhasil maka anak tersebut memiliki sawah atau rumah.

Berdasarkan menurut ahli di atas dapat disimpulkan cara memainkan permainan engklek dimulai dari menggambar bidang engklek, melakukan hompimpah untuk menentukan urutan bermain, memiliki gacu atau pecahan genting, anak melompat menggunakan satu kaki, melempar gacu pada salah satu kota engklek dan tidak boleh melebihi garis di engklek. Tahapan selanjutnya untuk

mendapatkan rumah atau sawah pada bidang engklek harus melalui rintangan dengan cara meletakkan gacu di atas tangan dan melompat dengan menggunakan satu kaki. Setelah selesai maka selanjutnya anak membelakangi engklek dan melempar gacu pada bidang engklek, jika tidak melebihi garis maka dinyatakan berhasil dan memiliki sawah.

2.2.7 Peraturan Bermain Engklek

Menurut Prana (2010:54-55) menyatakan bahwa peraturan bermain engklek sebagai berikut.

- a. Setiap pemain harus sesuai dengan nomer urutan;
- b. Setiap memulai permainan gacuk diletakkan pada petak pertama;
- c. Para pemain harus melewati dengan urut pada petak permainan engklek;
- d. Para bermain harus bergiliran untuk meminkannya dengan cara menunggu pemain melakukan kesalahan.

Selanjutnya menurut Iswinarti (2017:75), menyatakan aturan bermain engklek sebagai berikut.

- a. Kaki tidak boleh menyetuh atau keluar dari garis yang sudah ditentukan;
- b. Permainan hanya boleh melompat dengan menggunakan 1 kaki saja;
- c. Saat melempar gacu (pecahan genting) tidak boleh terkena atau keluar dari garis yang telah dibuat sesuai dengan bentuknya;
- d. Pemain tidak boleh menginjak petak yang bterdapat gacuk;
- e. Pada saat membuat rumah gacuki tidak boleh keluar dari dengking atau batasan-batasan garis yang sudah dibuat sesuai dengan jenis yang dibuat;
- f. Pemain yang sudah mempunyai rumah, maka ketika bermain pemain harus menginjak rumah miliknya dengan kedua kaki;
- g. Permain tidak boleh menginjak petak rumah lawan;
- h. Saat otang-ating beling ditangan tidak boleh jatuh pada saat melangkah kepetak.

Berdasarkan dari kutipan menurut para ahli di atas disimpulkan mengenai aturan bermain engklek yakni permainan engklek memiliki aturan bermain yang berbeda-beda disetiap daerah sesuai dengan kesepakatan bersama. Sehingga jika kita memainkan engklek maka kita harus mengikuti aturan bermain sesuai dengan kesepakatan bersama.

2.3 Implementasi Permainan Engklek Warna

2.3.1 Rancangan dan Pembuatan Permainan Engklek Warna

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kotak-kotak permainan engklek ini yakni menggunakan bahan-bahan yang aman berupa kardus kaku dan warna-warna dari kain flanel untuk kotak engklek .

Ukuran yang digunakan pada kotak engklek yaitu dengan lebar 40 cm, tinggi 40 cm dan dengan puncak bulan engklek berbentuk setengah lingkaran berukuran 40 cm. Warna-warna yang digunakan pada petak engklek ini yaitu merah, kuning, biru, hijau, ungu, coklat, hitam, putih, orange, dan merah muda.

Berikut ini desain yang digunakan dalam permainan engklek warna ditunjukkan pada gambar 2.5, 2.6 dan 2.7.



Gambar 2.5 Kotak Warna/Wadah dan Kartu Kain Flanel



Gambar 2.6 Contoh Kotak Engklek Warna Bisa Lepas



Gambar 2.7 Permainan Engklek Warna

2.3.2 Peraturan Bermain Engklek Warna

Peraturan permainan engklek berwarna sebagai berikut.

- a. Anak menentukan urutan bermain dengan cara hompimpah;
- b. Anak yang melompat pada *petak* (kotak) tidak boleh mengenai garis;
- c. Anak pada saat melompat pada petak berwarna kuning, biru, merah dan merah muda anak memposisikan kaki diangkat satu;
- d. Anak pada saat melompat pada petak berwarna orange, hijau ungu dan coklat anak memposisikan dua kaki sebagai tumpuhan;
- e. Pada saat melompat anak harus urut dari warna pertama sampai warna terakhir dan menyebutkan warna pada *petak* (kotak);
- f. Setelah selesai melewati kotak pertama dan terakhir anak mengambil warna yang ada dibulan sesuai dengan perintah guru, selanjutnya anak menyimpan kartu warna sesuai dengan warna di kotak (wadah) yang telah disediakan.

2.3.3 Langkah-langkah Bermain Engklek Warna

Permainan engklek warna di dalam penelitian ini dilakukan secara sederhana dan bahan-bahan yang digunakan dimodifikasi agar menarik, nyaman, dan aman pada saat digunakan. Permainan engklek ini juga di sesuaikan dengan tingkat perkembangan motorik anak agar pada saat memainkannya anak tidak

mengalami kesulitan. Menurut Sujiono (2015: 3.23), kemampuan motorik anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak dapat melompat sejauh 20-25 cm dan kemampuan melompat anak menggunakan satu kaki 4-6 kali lompatan. Maka dalam permainan ini tidak menggunakan gacuk/tembikar dikarenakan ukuran pada petak melebihi dari 25 cm.

Berikut ini cara bermain permainan engklek warna.

- a. Melakukan *hompimpah* sebelum melakukan permainan;
- b. Setelah melakukan *hompimpah* anak melompat dari warna petak/kotak pertama sampai terakhir serta menyebutkan warna pada *petak* engklek;
- c. Setelah sampai petak terakhir anak ambil 5 kartu warna yang ada di setengah lingkaran sesuai dengan perintah guru;
- d. Setelah selesai ambil kartu warna, anak melompat kembali dari *petak*/kotak terakhir sampai ke petak warna pertama;
- e. Setelah selesai, anak menyimpan kartu warna sesuai dengan warnanya di wadah yang telah disediakan sambil menyebutkan kartu warna dari kain flanel;
- f. Tahapan terakhir dalam permainan ini dilanjutkan dengan nomer urut berikutnya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Terdapat Penelitian yang relevan terkait dengan penelitian pengaruh permainan engklek warna terhadap pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun. Berikut ini penelitian yang terdahulu yang menggunakan permainan engklek dalam implementasi di dalam penelitian:

Penelitian pertama yaitu dilakukan oleh (Zahrok, 2018), Mahasiswa Universitas Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun”. Tujuan penelitian ini (1) untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik yang motorik kasar anak usia 4-5 tahun; 2) untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik yang motorik halus anak usia

4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, serta menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi *rating scale* kecerdasan kinestetik, dan dokumentasi. Hasil pengelolaan data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kecerdasan anak usia 4-5 tahun ($= 0,000 < 0,05$ atau $t_{hitung}=7,709 > t_{tabel}=2,993$). Hasil nilai signifikansi pada uji t-tes tersebut menyatakan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik usia 4-5 tahun dapat diterima.

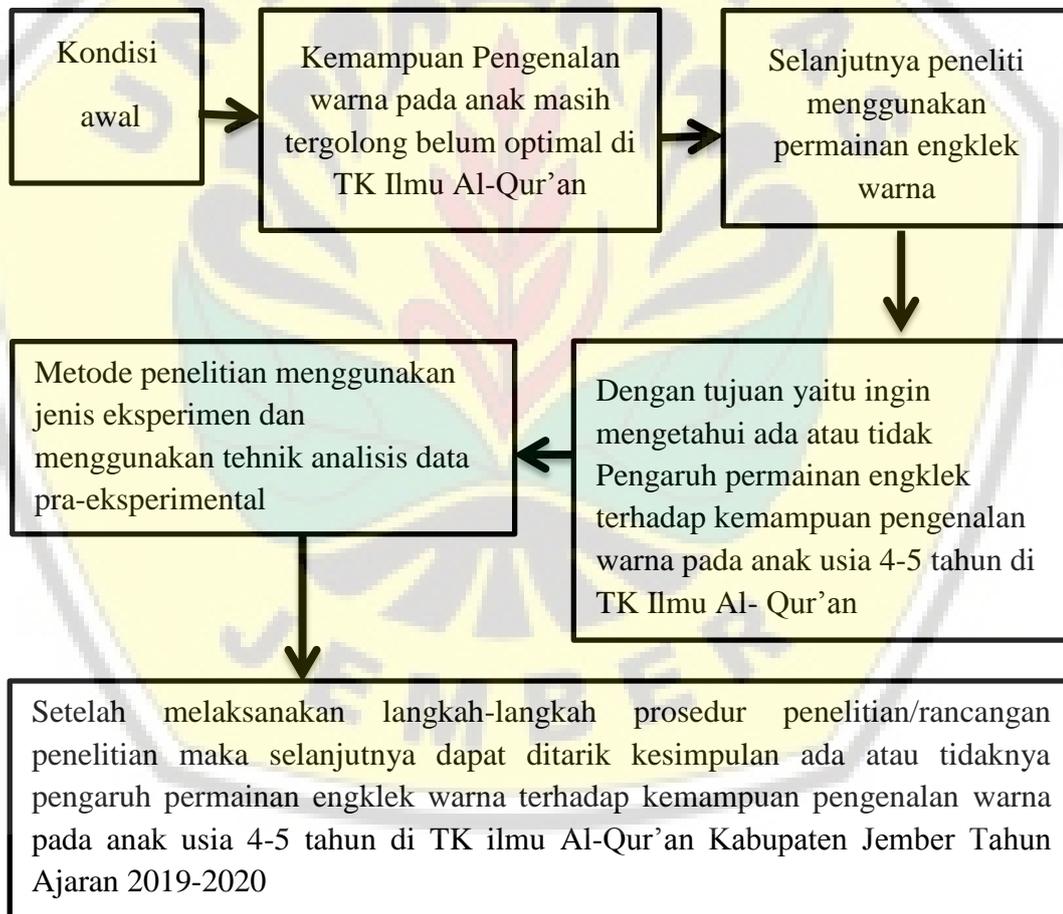
Penelitian kedua dilakukan oleh (Sugiarti, 2017), dengan judul “Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Pladaan Jombang”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Pladaan Jombang”. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes *performence*. Teknik analisis menggunakan Test dengan rumus $Tt_{hitung} < Tt_{tabel}$. Dan penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Pladaan Jombang termasuk kategori baik.

Berdasarkan penerapan kedua penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan engklek sehingga baik diterapkan dalam proses pembelajaran, sedangkan penelitian yang saya terapkan adalah “Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020”.

2.5 Kerangka Berfikir

Kemampuan pengenalan warna anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat selama proses observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat dari beberapa anak yang masih belum bisa menyebutkan warna dengan baik, anak belum bisa menyelesaikan tugas meronce

sedotan berdasarkan urutan warna dengan baik, masih ada warna-warna yang sama di dalam roncean sedotan, dan sebagian anak dalam mengerjakan tugas meronceh sedotan masih diarahkan serta dibantu oleh orang tua. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur’an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020”. Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, dapat dilihat dalam bangunan kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.8 Kerangka Berfikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

Ha: ada pengaruh permainan engklek warna terhadap pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-qur'an Kabupaten Jember tahun ajaran 2019-2020;

Ho: tidak ada pengaruh permainan engklek warna terhadap pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-qur'an Kabupaten Jember tahun ajaran 2019-2020.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan tentang: (1) Jenis Penelitian; (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Populasi dan Sampel Penelitian; (4) Definisi Operasional Variabel; (5) Rancangan Penelitian; (6) Sumber Data; (7) Metode Pengumpulan Data; (8) Uji Validitas dan Uji Reliabilitas; (9) Analisa Data; (10) Instrumen Penelitian. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Menurut Mahsyud, (2014:13) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penelitian dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan. Penelitian ekspremental ini dilakukan untuk untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020. Pendekatan yang digunakan dalam penelitaian ini yakni menggunakan pendekatan kuantitatif, karena sebagian besar data yang dianalisis didalam penelitian ini menggunakan angka (numerik) yaitu data interval.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Eksperimental design* dengan pola penelitian *One-Group Pretest-Posttest Desing* (Masyhud, 2016:146). Berikut ini pelaksanaan dari pola eksperimen.

$O_1 X O_2$

Keterangan:

- O_1 : *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
- X : *Treatment*, atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
- O_2 : *Posttest*, yaitu test yang dilakukan setelah *treatment*.

3.2 Tempat dan Waktu

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020, dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun kelompok A1. Alasan peneliti mengambil tempat ini untuk dijadikan penelitian sebagai berikut.

- a. Kesedianya lembaga TK Ilmu Al- Qur'an Kabupaten Jember untuk dijadikan tempat penelitian;
- b. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember kelompok A1, sebagian anak masih belum mengetahui berbagi warna dengan baik. Hal ini terjadi karena kurangnya penerapan pengenalan warna serta media yang kurang menarik, sehingga kegiatan proses pembelajaran cenderung terfokus pada pembelajaran saja. Berdasarkan permasalahan yang sudah ada, maka ingin melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan *treatment* yang berupa permainan engklek warna, dengan tujuan ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tersebut. Judul yang di angkat dalam penelitian ini yaitu "Pengaruh Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna pada anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.
- c. Belum pernah dilakukan penelitian tentang permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna di TK Ilmu Al-Qur'an;
- d. Mengetahui lokasi, kondisi, dan tempat TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember memudahkan untuk melakukan penelitian.

3.2.2 Waktu penelitian

Pelaksanaan Penelitian eksperimen di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember dilakukan pada semester ganjil/gasal Tahun Ajaran 2019-2020, ini dilakukan selama 2 minggu 6 kali pertemuan.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Masyhud (2014:90-91), mengemukakan tentang populasi adalah himpunan atau sekelompok dari individu-individu yang karakteristiknya yang akan dikaji atau diteliti. Menurut Musfiqon (2012:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang berbeda-beda.

Berdasarkan kutipan para ahli di atas dapat disimpulkan populasi menurut para ahli mengenai populasi yakni sekelompok manusia yang terdiri dari individu-individu yang memiliki karakteristik dan kualitas yang berbeda-beda, kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini, yang digunakan adalah anak di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:136), mengemukakan tentang sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Masyhud (2014:90-91), sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau yang mewakili populasi yang diperlukan dalam penelitian. Berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan sampel merupakan sebagian dari sekelompok anggota dari populasi yang memiliki keterangan yang diperlukan dalam penelitian, dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu anak usia 4-5 tahun di kelompok A1 yang berjumlah 20 siswa di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Berikut ini merupakan penjelasan dari definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul Penelitian sebagai berikut.

3.4.1 Permainan Engklek Warna

Permainan engklek warna adalah suatu media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dipenelitian ini. Media permainan engklek warna ini dirancang agar pada saat proses pembelajaran anak tidak bosan, dan dapat

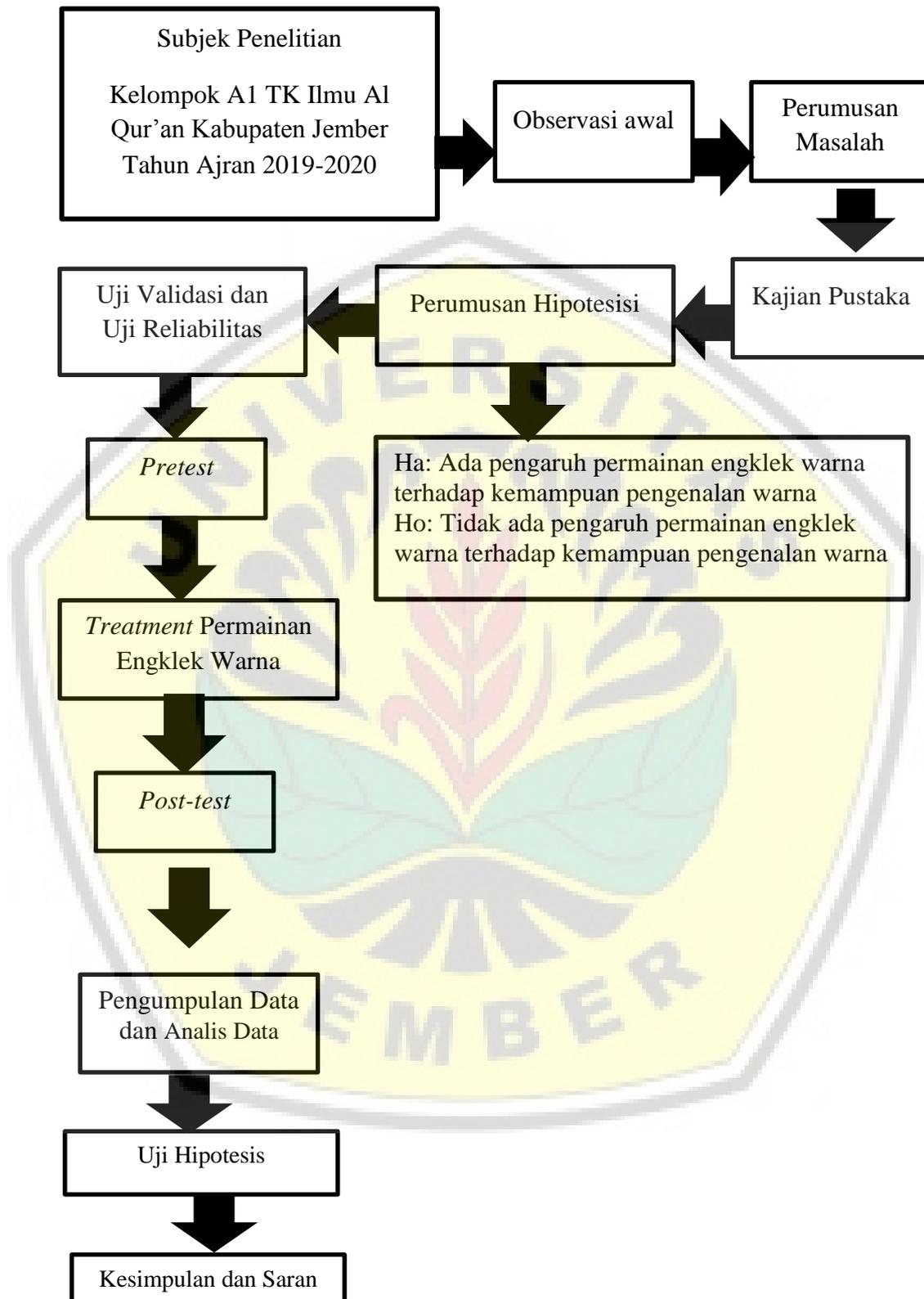
mempengaruhi kemampuan pengenalan warna anak pada kelompok A1 di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

3.4.2 Kemampuan Pengenalan Warna

Kemampuan pengenalan warna adalah kemampuan yang berhubungan dengan aspek kognitif yang berkaitan dengan daya ingat atau kurangnya pengetahuan anak terhadap macam-macam warna di TK Ilmu Al-Qur'an usia 4-5 kelompok A1 Kabupaten Jember. Penilaian dalam penelitian ini mengacu pada Permendiknas nomer 137 tahun 2014 mengenai standar pencapaian perkembangan anak mengenai kemampuan pengenalan warna yang berbunyi sebagai berikut: anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan anak mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 (lima) series warna.

3.5 Rancangan Penelitian

Pelaksanaan dalam dari penelitian ini menggunakan satu kelas yang akan diteliti, kemudian diberi perlakuan yang sama. Hal yang pertama dilakukan saat penelitian adalah menentukan subjek peneliti dan melakukan observasi awal. Observasi yang dilakukan di TK tersebut akan mendapatkan permasalahan, yang kemudian dibuatlah kajian pustaka dan merumuskan hipotesis yang berkaitan dengan permasalahan tersebut. Setelah dibuat kajian pustaka dan merumuskan hipotesis, maka selanjutnya menguji instrumen penelitian dengan menguji validitas dan reliabilitas guna untuk mengetahui apakah instrumen-instrumen penelitian tersebut sudah valid digunakan penelitian. Setelah menguji validitas dan reliabilitas dilakukanlah *pretest* setelah selesai *pretest* maka selanjutnya diberi *treatment* atau perlakuan berupa permainan engklek warna, selanjutnya diberi *posttest* untuk mendapatkan sebuah hasil. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dan di uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh/perubahan setelah atau sebelum diberi *treatment*. Prosedur penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Prosedur Eksperimen

Prosedur penelitian pada gambar 3.2 dapat disajikan sebagai berikut.

- a. Subjek penelitian ini yaitu Kelompok A1 TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- b. Observasi awal dilakukan disemester ganjill, observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan anak kelompok A1 usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-Qur'an kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- c. Perumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui permasalahan secara detail tentang permasalahan kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 Tahun khususnya kelompok A1 di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- d. Kajian pustaka ini digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi secara detail terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- e. Perumusan hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna terhadap anak usia 4-5 tahun Kabupaten Jember;
- f. Uji validitas dan uji reliabilitas, bertujuan untuk mengetahui kevaliditan permainan yang digunakan;
- g. Tahapan selanjutnya memberi *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa kelompok A1 di TK ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- h. Setelah *pretest* tahapan selanjutnya memberi *treatment* atau perlakuan berupa permainan engklek warna;
- i. Setelah memberi *treatment* selanjutnya memberikan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan engklek warna pada anak usia 4-5 tahun khususnya kelompok A1 di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020;
- j. Pengelolaan analisis data digunakan untuk menguatkan hasil dari *pretest* dan *posttest*, setelah hasil dari uji hipotesis bisa diuji dan kemudian kesimpulan bisa diketahui.

3.6 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian diperoleh dari beberapa sumber sebagai berikut.

- a. Anak kelompok A1 TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun ajaran 2019-2020 Semester Ganjil/Gasal.

3.7 Metode Pengumpulan Data Penelitian

Menurut Masyhud (2014:214), menyatakan bahwa instrumen pengumpulan data dalam penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data penelitian yang mengukur atau yang mengungkapkan suatu keadaan variabel penelitian yang telah ditetapkan penelitian sebelumnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.7.1 Observasi

Menurut Dimiyati (2013:92) metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian yang melalui pengamatan yang akan diteliti. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa perilaku, kegiatan atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020 Semester Ganjil. Observasi yang dilakukan bersifat nonpartisipan atau hanya melakukan pengamatan saja. Selain itu untuk memperoleh data kegiatan anak selama perlakuan, maka alat yang digunakan dalam observasi ini yaitu lembar observasi yang telah dibuat. Penilaian dalam observasi ini dengan cara memberi gambar bintang ada lembar observasi. Gambar bintang ini kemudian dikonversikan kedalam angka. Observasi ini dilakukan di kelompok A1 TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020 Semester Ganjil.

3.7.2 Dokumentasi

Menurut Sukardi (2013:81), dokumentasi adalah tehnik memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen pada responden atau tempat di mana responden melakukan kegiatan. Dokumentasi yang diperlukan dari penelitian ini yaitu berupa gambar atau foto seperti foto profil lembaga TK Ilmu Al- Qur'an , data jumlah anak kelompok A1, jumlah *pretest* dan nilai *posttest* anak, dan serta foto pelaksanaan atau kegiatan penelitian.

3.7.3 Tes

Menurut Masyhud (2014:215), menyatakan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan mengukur sejauh mana potensi atau kemampuan anak, dalam penelitian ini hasil belajar atau tes dilakukan pada saat kegiatan *pretest* dan *posttes*. Kegiatan *pretest* diberi LKA atau lembar kerja anak yang berhubungan dengan kemampuan pengenalan warna.

Kegiatan selanjutnya yaitu *treatment* dan *posttest*, pemberian *treatment* berupa kegiatan permainan engklek berwarna. Setela guru mendemonstrasikan cara bermain dan mengenalkan warna, maka selanjutnya anak untuk memainkan permainan tersebut. Setelah selesai memainkannya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tersebut terhadap kemampuan pengenalan warna maka anak di beri tes berupa kegiatan pada *pretest* yang akan gunakan lagi di kegiatan *posttest*, kemudian hasi dari nilai *pretest* maupun *posttest* kita bandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember”.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Musfiqon (2012:147), menyatakan bahwa validitas adalah instrumen yang dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil pengukuran pada data yang dikumpulkan pada saat penelitian. Masyhud (2014:230), menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas apabila dapat mengukur semua

yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur yang hendak diukur.

Tabel 3.1 Hasil Validasi

No	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1	Reski Yulina Widiastuti, S.Pd., M. Pd (Dosen PG PAUD Universitas Jember)	100	Sangat Baik
2	Mamik Puji Lestari S.Pd (Guru kelompok A di TK PGRI 01 Mayang)	100	Sangat Baik

Setelah instrumen media permainan dinyatakan baik oleh ahli, selanjutnya dilakukan pengujian validasi/validitas butir dengan cara menguji cobakan butir instrumen penelitian. Uji validasi butir instrumen dilakukan TK PGRI 03 Kabupaten Jember, dengan jumlah 20 peserta didik. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi tata jenjang dari *Sperman's rho* dengan rumus sebagai berikut.

$$Rho_{xy} = \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

(Masyhud, 2016:372)

Keterangan:

ρ_{xy} : Koefesien korelasi tata jenjang

D :Beda,yaitu selisih nilai rangking skor butir dengan skor total, nilai B dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil

1&6 : Bilangan konstan

N : banyaknya subyek

Pada penentuan setiap butir instrumen valid atau tidak valid pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 sedangkan butir yang dikatakan tidak valid dan apabila r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 (Masyhud, 2014:244).

Tabel 3.2 Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian

Nomer Item	Hasil Validasi	R – Tabel	Keterangan
1	0,894	0,506	Valid
2	0,894	0,506	Valid
3	0,697	0,506	Valid
4	0,928	0,506	Valid
5	0,769	0,506	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa semua butir instrumen dinyatakan valid yang selanjutnya akan digunakan sebagai penelitian.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Masyhud (2014:231) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika instrumen tersebut mampu menghasilkan pengukuran yang benar-benar dipercaya. Uji reliabilitas penelitian ini, menggunakan teknik belah dua (*Split-half*) dan dengan menggunakan rumus tata jenjang. Penelitian ini menggunakan taraf signifikan 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan reliabel apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir yang dikatakan tidak reliabel apabila r_{hitung} kurang dari nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05, dengan rumus sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2r_{xy \text{ Splithalf}}}{1+r_{xy \text{ Splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} : Koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ Splithalf}}$: Hasil korelasi belah dua (Mahsyud, 2016:304)

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan metode belah dua atau *splithalf* yang dijelaskan melalui tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Splithalf</i>	Keterangan
Kemampuan Pengenalan Warna	0,910	Reliabel

Berdasarkan tabel uji reliabilitas di atas menghasilkan nilai *Split-half* sebesar 0,910. Berikut ini adalah tabel penafsiran dalam instrumen menyatakan bahwa uji reliabilitas ditafsirkan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori reabilitas
$0 < r \leq 0,8$	Tidak reliabel
$0,8 < r \leq 0,85$	Reliabilitas cukup
$0,85 \leq 0,9$	Reliabilitas tinggi
$0,9 < r \leq 1$	Reliabilitas sangat tinggi

Masyhud (2016:302).

Berdasarkan pada hasil uji perhitungan uji reliabilitas di atas diperoleh nilai *Split-half* sebesar 0,910. Nilai tersebut kemudian ditafsirkan pada tabel uji reliabilitas, sehingga dikategorikan reliabilitas tinggi. Kemudian dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat digunakan untuk mengukur pengaruh kemampuan pengenalan warna pada anak.

3.9 Analisis Data

Data yang diperoleh merupakan data yang masih mentah sehingga perlu diolah dan dianalisis terlebih dahulu. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian data kuantitatif, yaitu mengelola sekor hasil lembar observasi dan tes. Kemudian selanjutnya data dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan dan kemudian ditarik kesimpulan berupa angka. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik *t-test* untuk sampel berhubungan. Sedangkan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Paired sampel T Test*. Berikut ini rumus uji-t).

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{n \sum D^2 - (\sum D)^2 / (N-1)}}$$

Keterangan :

D : Devinisi skor antara X1 dan X2

D²: Kuadrat dari D

n : Jumlah subjek penelitian (Mahsyud, 2016:38)

- a. Penentuan hipotesis ditolak apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) dan signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p \geq 0,05$); artinya tidak ada pengaruh peningkatan antara dua kelompok sampel tersebut;
- b. Penentuan hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p \geq 0,05$); ada pengaruh peningkatan antara kedua sampel tersebut.

3.10 Instrumen Penilaian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian metode observasi bentuk *checklist* yang berupa nilai gambar bintang kemudian akan dikonversikan dalam bentuk angka. Penilaian dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara mengamati kemampuan pengenalan warna pada anak usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020 dengan melihat tingkat kemampuan warna anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan mengurutkan benda berdasarkan 5 series warna. Instrumen penelitian yang dibuat telah merumuskan kisi-kisi observasi, kemudian dilanjutkan dengan perumusan rubrik penelitian. Kisi-kisi observasi, instrumen penelitian dan rubrik penilaian terdapat pada lampiran.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan ada pengaruh permainan engklek warna terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020. Hasil dari uji hipotesis perhitungan t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 63,25, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 89. Hasil perhitungan dengan rumus t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh $t_{\text{hitung}} = 78,66$. Hasil penghitung t_{test} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 1,725. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($78,66 > 1,725$) sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru hendaknya menerapkan permainan engklek warna dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pengenalan warna pada anak;
- b. Manajemen kelas diperlukan untuk menjaga fokus anak selama pemberian contoh pengerjaan LKA (lembar kerja anak), pemberian contoh aturan bermain dan pada saat pengerjaan tugas LKA (lembar kerja anak).

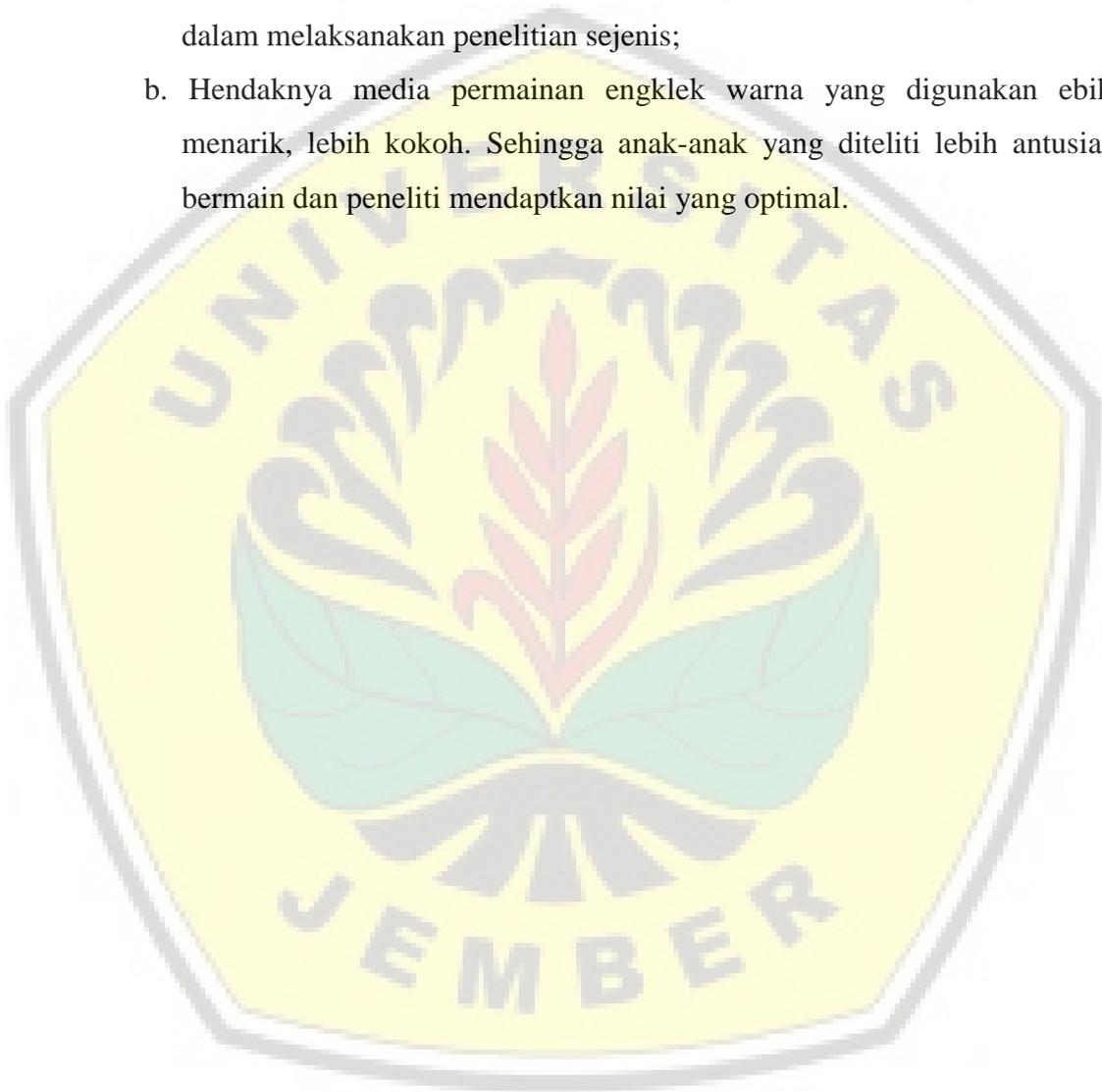
5.2.2 Saran Untuk Sekolah

- a. Sekolah hendaknya memfasilitasi dan menyediakan media permainan engklek warna;
- b. Sekolah hendaknya menggunakan permainan engklek warna dalam proses pembelajaran di kelompok A atau kelompok lainnya;

- c. Permainan engklek warna yang digunakan hendak lebih difariasikan lagi bentuknya.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Hendaknya permainan engklek warna dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian sejenis;
- b. Hendaknya media permainan engklek warna yang digunakan lebih menarik, lebih kokoh. Sehingga anak-anak yang diteliti lebih antusias bermain dan peneliti mendapatkan nilai yang optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Andi Dan Jane Manopa. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Metode*. Jawa Barat: Edu Publisher Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Darmadi, H. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain Menelusik Nilai-Nilai Permainan Edukatif Dan Manfaatnya Dan Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Lampung Tengah:Guepedia.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Fadilah, M. 2014. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenadamedia.
- _____, M. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta:AR-Ruzz media.
- _____, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatmawati, R., Dan S. Widayati. 2016. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Permainan Balon Pada Anak Kelompok Bermain. *Jurnal PAUD Teratai*. 05.(03): 109-113
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasanah, Nor Izatil dan Hardiyanti Pratiwi. 2016. *Pengembangan anak melalui Permainan Tradisional*. Banjarmasin: Asswaja Pressindo.
- Ingsih, kusni dkk. 2018. *Pendidikan karakter Alat praga edukatif Media interaktif*. Yogyakarta. Deepublish.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lestari, R. D. E., dan R. Fitri. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Outdoor Learning Bermedia Lingkungan Alam Pada Kelompok A. *Jurnal Paud*. 5(03):182-186.
- Masitoh. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Masyhud, S. M. 2014. *Metode Penelitian*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan profesi Kependidikan (LPMPK).
- _____, S. M. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntut Teori dan Praktik Bagi Calon Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Seleman Yogyakarta: Solusi Distribusi.
- Musfigon. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka karya.
- Musfiroh, Tadkirotun dan Sri Tatminingsih. 2015. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Musyahidah, U.S., Dan D. 2019. Hubungan Antara Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Di TK Frater Bakti Luhur Makasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*. 14(03): 257-258.
- Nopilayanti, A., W, dan A. O. Negara. 2019. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak kelompok A Tk Raisma Putra Denpasar. *Jurnal pendidikan Anak usia dini Ganesah*. 14(02): 03-04.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Peratura menteri Pendidikan Nasional (permendiknas) No 137 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan.
- Prana, Indiyah. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwira.
- Putri, D. E., dan R.H. 2016. Pengaruh Kolase dengan bahan Kapas Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam mengenal Warna pada Kelompok A. *Jurnal Paud Teratai*. 05(03):16-19.
- Rustan, Surianto. 2019a. *warna Buku 1*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imajinas.
- _____. 2019b. *warna Buku 2*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imajinas.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok. Kencana.

- Sugiarti, A. N. D., dan R. Hasibuan. 2017. Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Kemampuan kognitif Mengenal Bilangan Kelompok A TK Tunas Harapan Plandaan Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*. 06(03):1-4
- Sujarno, dkk. 2011. *Pemanfaatan permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogjakart:Balai Pelestarian Nilai Budaya (PBPNB).
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pt Indeks.
- _____, Bambang. 2015. *Metode Pengembangan Fisik*: Banten.Universitas Terbuka.
- Sukardi. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *The journal Art education*.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- _____, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: Sinar Grafik Offset.
- Trimulyana. A. 2017. *Studi Karakteristik Gambar Anak-Anak di Tk Negri 2 Padang*. 5(2).
- Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wiyani, Novan Ardy Dan Barnawi. 2011. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zahrok, S. A. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahu. *SKRIPS*. Tulungagung: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Zaini, Ahmad. 2015. Bermain Sebagai Metode Belajar Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Tabiyah Stain Kudus*. 03(1):118-134.

LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-Aspek Penggalan Data	Sumber Data	Metode Penelitian
Adakah Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ilmu Al-Qur'an Tahun Ajaran 2019-2020?	Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Permainan Engklek Warna terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ilmu Al-Qur'an Tahun Ajaran 2019-2020	1. Variabel (X) Permainan Engklek Warna	a. Keseimbangan Tubuh pada saat melompat menggunakan satu kaki di <i>petak</i> /kotak warna engklek Koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif b. Koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif pada saat melompat menggunakan satu kaki di <i>petak</i> /kotak warna engklek c. Melatih perkembangan motorik anak d. Melatih Konsentrasi anak pada saat di instruksikan melompat di petak	1. Subjek Penelitian: a. Anak TK Ilmu Al Qur'an Kelompok A1 b. Dokumen c. Literatur yang Relevan	1. Desain penelitian: Eksperimen 2. Lokasi penelitian: a. TK Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember b. Siswa-siswi kelompok A1 Tk Ilmu Al-Quran Kabupaten Jember 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumentasi c. Tes 4. Teknik analisis data: Pra-Eksperimental <i>Pola One-Group-Pretest-Posstest Desingn</i>

Rumusan Masalah / Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel / Fokus Kajian	Indikator / Aspek-Aspek Penggalan Data	Sumber Data	Metode Penelitian
		2. Variabel (Y) Kemampuan pengenalan Warna	engklek berwarna serta mengambil, menyimpan dan menyebutkan 5 kartu warna dari kain flanel e. Meningkatkan Kreativitas anak menyusun strategi permainan engklek warna. a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna b. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna		

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B1 Kisi-kisi Instrumen Observasi**

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan Pengenalan Warna anak usia 4-5 tahun	I. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan warna		
	Anak Mampu menyebutkan warna pada gambar benda	1	Responden
	Anak mampu menyebutkan nama pada gambar benda berdasarkan warna	2	Responden
	Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna	3	Responden
	II. Mengurutkan Benda Berdasarkan 5 Series Warna		
	Anak mampu mengurutkan 5 warna roncehan sedotan berdasarkan warna	4	Responden
	Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna	5	Responden

B2 Treatment Penelitian

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Permainan Engklek warna	Keseimbangan Tubuh pada saat melompat menggunakan satu kaki di <i>petak</i> /kotak warna engklek	1	Responden
	Koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif pada saat melompat menggunakan satu kaki di <i>petak</i> /kotak warna engklek	2	Responden
	Kemampuan motorik kasar	3	Responden
	Melatih Konsentrasi anak pada saat di instruksikan melompat di <i>petak</i> engkelk	4	Responden

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
	berwarna serta mengambil, menyimpan dan menyebutkan 5 kartu warna dari kain flanel		
	Meningkatkan Kreativitas anak menyusun strategi permainan engklek warna.	5	Responden

B3. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang Hendak Diperoleh	Sumber Data
1	Profil sekolah TK Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember	Dokumentasi
2	Data peserta didik kelompok A1 Tk Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember	Dokumentasi
3	Data pendidik Sekolah TK Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember	Dokumentasi
4	Daftar nilai kemampuan pengenalan warna sebelum <i>pretest</i> dan <i>posttes</i>	Dokumentasi
5	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

B4. Pedoman Tes

No	Data yang Hendak Diperoleh	Sumber Data
1	Hasil Penilaian kemampuan pengenalan warna berupa Tes LKA (<i>pre-tes</i>)	Responden
2	Hasil Penilaian atau unjuk kerja berupa Tes LKA kemampuan pengenalan (<i>post-tes</i>)	Responden

LAMPIRAN C. INSTRUMEN**C1 Instrumen Susunan Pelaksanaan Permainan Engklek Warna**

No	Pelaksanaan Kegiatan	Keterlaksanaan Kegiatan	
		Sudah	Belum
1.	Guru menyiapkan media permainan engklek warna		
2.	Guru mengajak anak untuk berdiri dan berkumpul		
3.	Guru mendemonstrasikan permainan engklek warna dan memberi penguatan tentang konsep warna		
3.	Guru menentukan urutan bermain dengan cara anak untuk hompimpah		
4.	Guru menjelaskan dan memberi contoh sederhana pelaksanaan permainan engklek warna		
5.	Setelah guru mencontohkan dan anak memahami cara bermain permainan engklek warna selanjutnya anak dipersilahkan bermain sesuai dengan urutan hompimpah sebelumnya		
6	Guru mengawasi jalannya bermain dan bersiap memberi arahan apabila anak kebingungan /bertanya		
7	Guru mengistrusikan bahwa bermain telah selesai apa bila anak nomer urutan terakhir telah selesai		
8	Guru memberi apresiasi kepada semua anak yang ikut seta dalam permainan		

Catatan

.....

.....

.....

C2 Instrumen Penilaian Media

Instrumen Validasi Penilaian Permainan Engklek Warna

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
	Permainan Engklek warna	Ya	Tidak
1.	Aman dilakukan oleh anak		
2.	Kegiatan permainan dapat menarik Perhatian anak		
3.	Kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan bagi anak		
4.	Permainan Engklek warna di sesuaikan dengan perkembangan motorik dan kebutuhan Kemampuan Pengenalan warna pada anak		
5.	Alat dan bahan mudah didapat disesuaikan dengan kebutuhan		
6.	Memerlukan tempat untuk bermain		
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak		

Petunjuk penilaian:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap kegiatan Permainan Engklek warna dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika pertanyaan sesuai dan “Tidak” apabila pertanyaan tidak sesuai

Hasil Validasi Oleh Validator 1

LEMBAR VALIDASI PERMAINAN ENKLEK WARNA

Judul penelitian : Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Anak usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

Nama validator : Reski Yulina Widiastuti, S. Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG PAUD

Instansi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

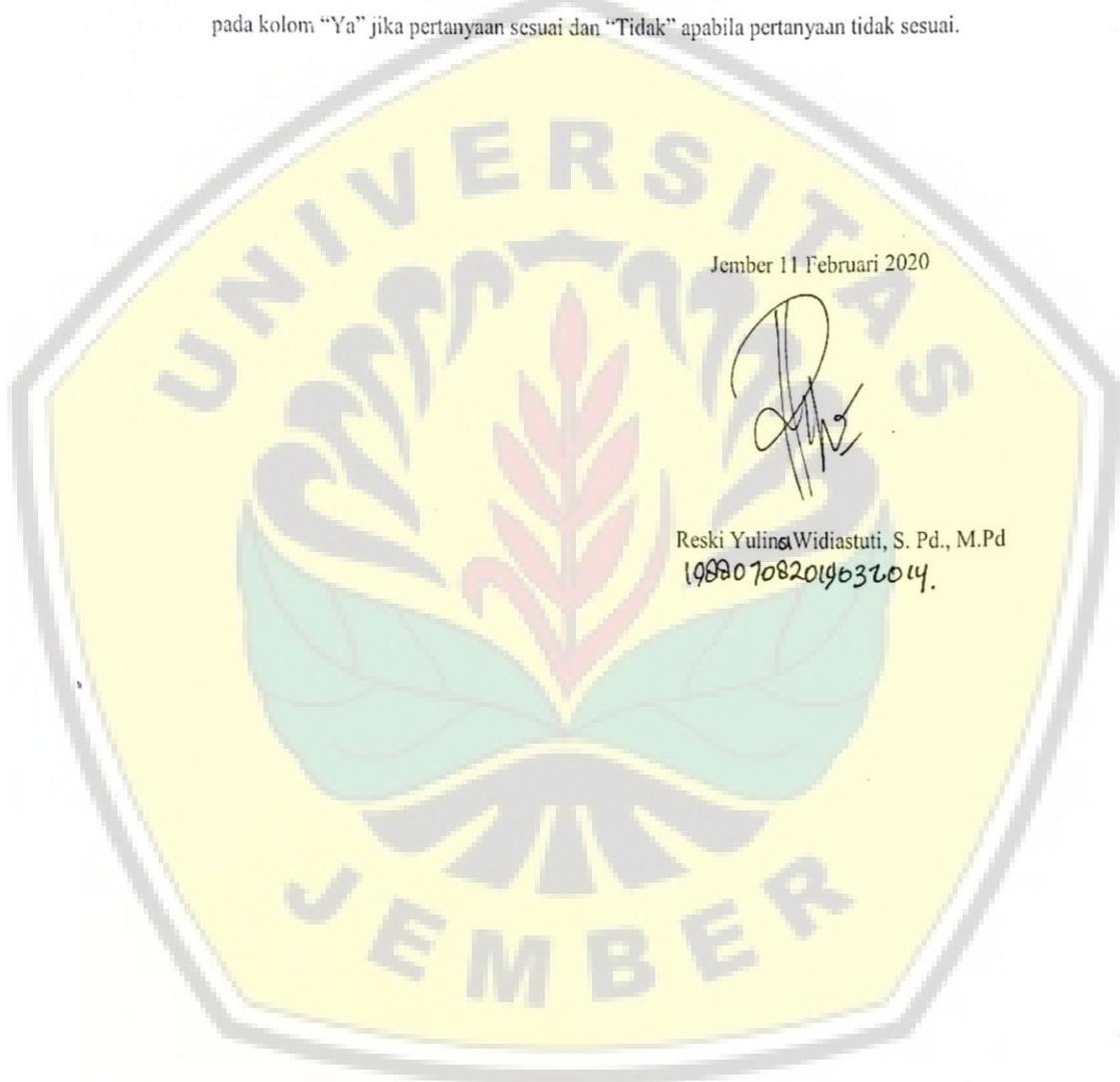
Petunjuk

- Berikanlah penilaian Bapak/Ibu terhadap Permainan Engklek Warna dengan memberi tanda Checklist (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
- Pada bagian akhir dimohon Bapak/Ibu memberikan saran-saran untuk Permainan Engklek warna.

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
	Permainan Engklek warna		
1.	Aman dilakukan oleh anak	✓	
2.	Kegiatan permainan dapat menarik Perhatian anak	✓	
3.	Kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan bagi anak	✓	
4.	Permainan Engklek warna di sesuaikan dengan perkembangan motorik dan kebutuhan Kemampuan Pengenalan warna pada anak	✓	
5.	Alat dan bahan mudah didapat disesuaikan dengan kebutuhan	✓	
6.	Memerlukan tempat untuk bermain	✓	
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	

Petunjuk penilaian:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap Permainan Engklek warna dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pertanyaan sesuai dan "Tidak" apabila pertanyaan tidak sesuai.



Jember 11 Februari 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Reski Yulina Widiastuti', is written over the logo.

Reski Yulina Widiastuti, S. Pd., M.Pd
198807082019032014.

Hasil Validasi Oleh Validator 2

LEMBAR VALIDASI PERMAINAN ENKLEK WARNA

Judul penelitian : Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020.

Nama Validator : Mamik Puji Lestari, S. Pd

Pekerjaa : Guru TK PGRI 01 Mayang

Petunjuk

- Berikanlah penilaian Bapak/Ibu terhadap Permainan Engklek Warna dengan memberi tanda Checklist (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
- Pada bagian akhir dimohon Bapak /Ibu memberikan saran-saran untuk Permainan Engklek warna.

No	Elemen yang dievaluasi	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
	Permainan Engklek warna		
1.	Aman dilakukan oleh anak	✓	
2.	Kegiatan permaian dapat menarik Perhatian anak	✓	
3.	Kegiatan belajar dan bermain yang menyenangkan bagi anak	✓	
4.	Permainan Engklek warna di sesuaikan dengan perkembangan motorik dan kebutuhan Kemampuan Pengenalan warna pada anak	✓	
5.	Alat dan bahan mudah didapat disesuaikan dengan kebutuhan	✓	
6.	Memerlukan tempat untuk bermain	✓	
7.	Dapat merangsang lebih dari aspek perkembangan anak	✓	

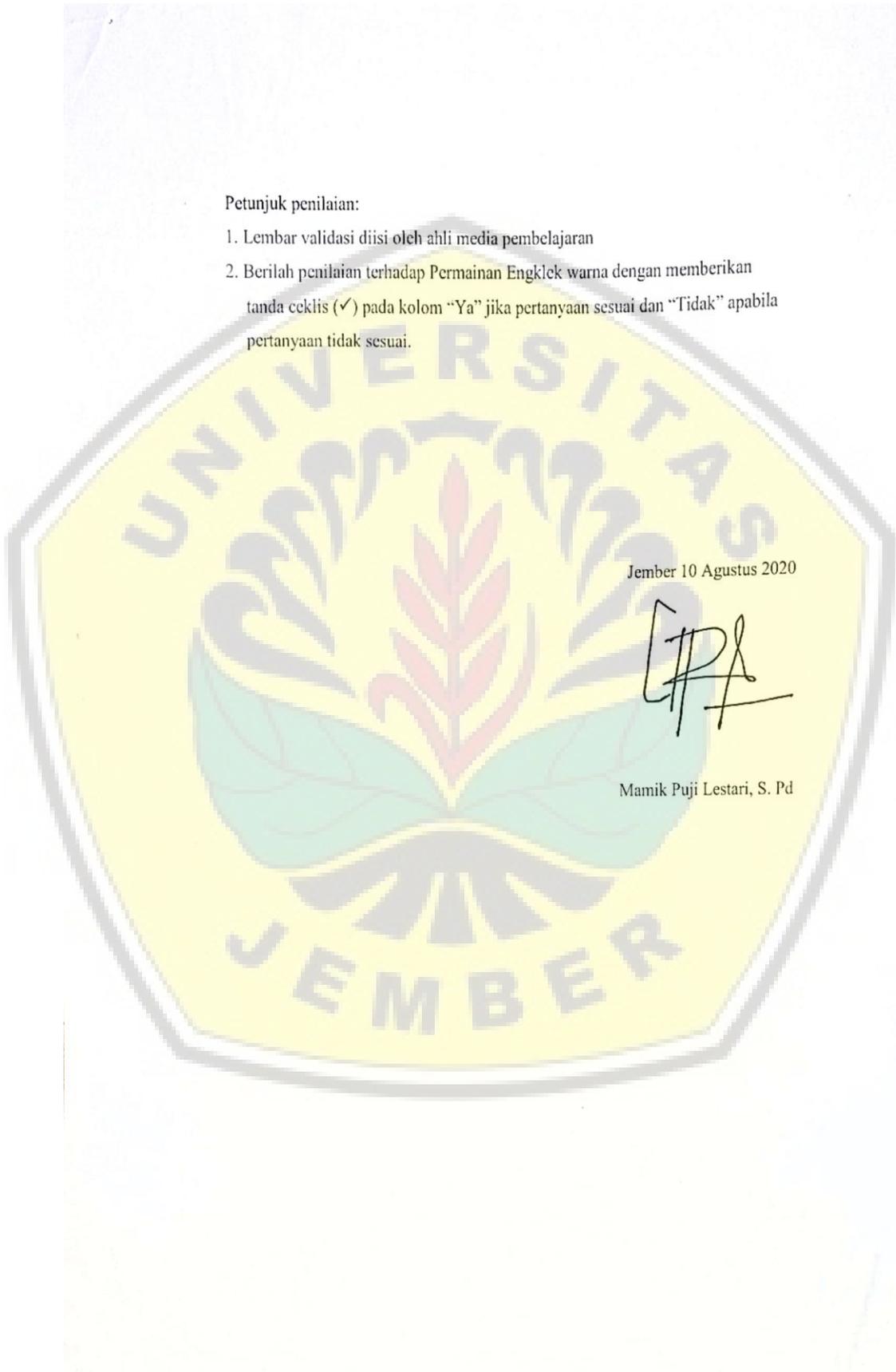
Petunjuk penilaian:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap Permainan Engklek warna dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom "Ya" jika pertanyaan sesuai dan "Tidak" apabila pertanyaan tidak sesuai.

Jember 10 Agustus 2020



Mamik Puji Lestari, S. Pd



Dari kedua validator diatas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total Sekor} = \frac{\text{Sekor tercapai}}{\text{Sekor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total skor} = \frac{70}{70} \times 100 = 100$$

b. Validator 1

$$\text{Total skor} = \frac{70}{70} \times 100 = 100$$

Total skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{validator 2}}{2} = \frac{100 + 100}{2} = 100$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa media *Bowling Number* sudah sangat baik digunakan dan sesuai dengan kriteria anak dengan kriteria penilaian berdasarkan skala penilaian 5 sebagai berikut:

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat baik	$80 \leq kr < 90$
Baik	$60 \leq kr < 80$
Cukup	$40 \leq kr < 60$
Kurang	$20 \leq kr < 40$
Sangat kurang	$0 \leq kr < 20$

(Masyhud, 2014: 289)

C3. Instrumen Penilaian Penelitian Kemampuan Pengenalan Warna

No	Kegiatan	Sekor Penilaian			
	Kemampuan Pengenalan warna	★	★★	★★★	★★★★
I. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan warna					
1.	Anak Mampu menyebutkan warna pada gambar benda				
2.	Anak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna				
3.	Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna				
II. Mengurutkan Benda Berdasarkan 5 Serias Warna					
4.	Anak mampu mengurutkan 5 warna roncean sedotan berdasarkan warna				
5.	Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna				

Keterangan:

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang sangat baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Sekor} = \frac{\text{Sekor tercapai}}{\text{Sekor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Hasil Pretest

Hasil Posttest

Instrumen Penilaian Penelitian Kemampuan Pengenalan Warna

Nama : Zavier

Kelas : A1

No	Kegiatan	Sekor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
	Kemampuan Pengenalan warna	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
I. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan warna						
1.	Anak mampu menyebutkan warna pada gambar benda			✓		
2.	Anak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna	✓				
3.	Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna				✓	
II. Mengurutkan Benda Berdasarkan 5 Series Warna						
4.	Anak mampu mengurutkan 5 warna roncean sedotan berdasarkan warna	✓				
5.	Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna				✓	

Keterangan:

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★★	4	Berkembang sangat baik
★★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Sekor tercapai}}{\text{Sekor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{10}{20} \times 100 = 50$$

Instrumen Penilaian Penelitian Kemampuan Pengenalan Warna

Nama : Zavier

Kelas : A1

No	Kegiatan	Sekor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
	Kemampuan Pengenalan warna	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
I. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan warna						
1.	Anak mampu menyebutkan warna pada gambar benda			✓		
2.	Anak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna				✓	
3.	Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna				✓	
II. Mengurutkan Benda Berdasarkan 5 Series Warna						
4.	Anak mampu mengurutkan 5 warna roncean sedotan berdasarkan warna			✓		
5.	Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna					✓

Keterangan:

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★★	4	Berkembang sangat baik
★★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Sekor tercapai}}{\text{Sekor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{16}{20} \times 100 = 80$$

C4. Rubrik Instrumen Penilaian

Rubrik Instrumen Penilaian Kemampuan Pengenalan Warna

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I. Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan warna			
1.	Anak Mampu menyebutkan warna pada benda	Anak tidak mampu menyebutkan warna pada gambar benda	1
		Anak mampu menyebutkan warna pada gambar benda namun masih belum benar dan ragu-ragu	2
		Anak sudah mampu menyebutkan warna pada gambar benda dengan bantuan guru	3
		Anak mampu dan bisa menyebutkan warna pada gambar benda dengan benar tanpa bantuan guru	4
2.	Anak mampu menyebutkan nama benda berdasarkan warna	Anak tidak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna	1
		Anak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna namun belum benar	2
		Anak mampu menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna dengan bantuan guru	3
		Anak mampu dan bisa menyebutkan nama gambar benda berdasarkan warna tanpa bantuan guru	4
3.	Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna	Anak tidak mampu mengelompokkan gambar benda	1

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		berdasarkan warna	
		Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna namun belum benar	2
		Anak mampu mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna dengan bantuan guru	3
		Anak mampu dan bisa mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna tanpa bantuan guru	4
II. Mengurutkan Benda Berdasarkan 5 Seriasi Warna			
4.	Anak mampu mengurutkan 5 warna roncean sedotan berdasarkan warna	Anak tidak bisa mengurutkan 5 warna roncean sedotan berdasarkan warna	1
		Anak mampu meronch sedotan warna namun belum benar	2
		Anak mampu mengurutkan 5 warna pada roncean sedotan berdasarkan warna dengan bantuan guru	3

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak mampu dan bisa mengurutkan 5 warna pada roncean sedotan berdasarkan warna tanpa bantuan guru	4
5.	Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna	Anak tidak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna	1
		Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna namun ada yang salah	2
		Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna dengan bantuan guru	3
		Anak mampu mengurutkan gambar benda berdasarkan urutan warna tanpa bantuan guru	4

$$\text{Total Sekor} = \frac{\text{Sekor tercapai}}{\text{Sekor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

LAMPIRAN D. TABEL UJI VALIDASI

Tabel Hasil Scoring Jawaban Uji Validasi Penelitian Observasi Kemampuan Pengenalan Warna

NO	Nama	Variabel Y (Kemampuan Pengenalan Warna)							
		Mengklasifikaikan			Faktor 1	Mengurutkan		Faktor 2	Total
		1	2	3		4	5		
1	Adila	4	4	3	11	3	4	7	18
2	Aisyah	4	4	4	12	4	4	8	20
3	Andre	4	4	4	12	3	3	6	18
4	Candra	3	3	3	9	4	4	8	17
5	Email	4	4	4	12	4	4	8	20
6	Fara	3	3	3	9	3	4	7	16
7	Intan	4	4	4	12	4	4	8	20
8	Karin	3	3	2	8	3	4	7	15
9	Lia	2	2	4	8	3	3	6	14
10	Lidia	3	3	4	10	3	4	7	17
11	Mesya	4	4	4	12	3	4	7	19
12	Naura	4	4	4	12	4	4	8	20
13	Rafan	4	4	3	11	3	4	7	18
14	Raka	4	4	4	12	3	4	7	19
15	Wildan	3	3	4	10	3	4	7	17
16	Yoga	3	3	3	9	3	4	7	16
Jumlah					169			115	284

D.1 Hasil Perhitungan Uji validasi Butir 1-5

1. Butir soal (B1)

No	Skor		Rangking		D	D ²
	B1	F1	X	Y		
1	4	11	4,5	8,5	-4	16
2	4	12	4,5	4	0,5	0,25
3	4	12	4,5	4	0,5	0,25
4	3	9	11	13	-2	4
5	4	12	4,5	4	0,5	0,25
6	3	9	11	13	-2	4
7	4	12	4,5	4	0,5	0,25
8	3	8	11	15,5	-4,5	20,25
9	2	8	13	15,5	-2,5	6,25
10	3	10	11	10,5	0,5	0,25
11	4	12	4,5	4	0,5	0,25
12	4	12	4,5	4	0,5	0,25
13	4	11	4,5	8,5	-4	16
14	4	12	4,5	4	0,5	0,25
15	3	10	11	10,5	0,5	0,25
16	3	9	11	13	-2	4
Jumlah						72,75

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\Sigma D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 72,75}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{436,5}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,106$$

$$Rho_{xy} = 0,894$$

2. Butir Soal (B2)

No	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	4	11	4,5	8,5	-4	16
2	4	12	4,5	4	0,5	0,25
3	4	12	4,5	4	0,5	0,25
4	3	9	11	13	-2	4
5	4	12	4,5	4	0,5	0,25
6	3	9	11	13	-2	4
7	4	12	4,5	4	0,5	0,25
8	3	8	11	15,5	-4,5	20,25
9	2	8	13	15,5	-2,5	6,25
10	3	10	11	10,5	0,5	0,25
11	4	12	4,5	4	0,5	0,25
12	4	12	4,5	4	0,5	0,25
13	4	11	4,5	8,5	-4	16
14	4	12	4,5	4	0,5	0,25
15	3	10	11	10,5	0,5	0,25
16	3	9	11	13	-2	4
Jumlah						72,75

$$Rho_{xy} = 1 \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 \frac{6 \times 72,75}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 \frac{436,5}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,106$$

$$Rho_{xy} = 0,894$$

3. Butir soal 3 (B3)

No	Skor		Rangking		D	D ²
	B3	F1	X	Y		
1	3	11	12	8,5	3,5	12,25
2	4	12	5,5	4	1,5	2,25
3	4	12	5,5	4	1,5	2,25
4	3	9	12	13	-1	1
5	4	12	5,5	4	1,5	2,25
6	3	9	12	13	-1	1
7	4	12	5,5	4	1,5	2,25
8	2	8	12	15,5	-3,5	12,25
9	4	8	5,5	15,5	-10	100
10	4	10	5,5	10,5	-5	25
11	4	12	5,5	4	1,5	2,25
12	4	12	5,5	4	1,5	2,25
13	3	11	12	8,5	3,5	12,25
14	4	12	5,5	4	1,5	2,25
15	4	10	5,5	10,5	-5	25
16	3	9	12	13	-1	1
Jumlah						205,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\Sigma D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 205,5}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1233}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,302$$

$$Rho_{xy} = 0,698$$

4. Butir soal 4 (B4)

No	Skor		Rangking		D	D ²
	B4	F2	X	Y		
1	3	7	11	10	1	1
2	4	8	3	3	0	0
3	3	6	11	15,5	-4,5	20,25
4	4	8	3	3	0	0
5	4	8	3	3	0	0
6	3	7	11	10	1	1
7	4	8	3	3	0	0
8	3	7	11	10	1	1
9	3	6	11	15,5	-4,5	20,25
10	3	7	11	10	1	1
11	3	7	11	10	1	1
12	4	8	3	3	0	0
13	3	7	11	10	1	1
14	3	7	11	10	1	1
15	3	7	11	10	1	1
16	3	7	11	10	1	1
Jumlah						49,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 49,5}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{297}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,072$$

$$Rho_{xy} = 0,928$$

5. Butir soal 5 (B5)

No	Skor		Rangking		D	D ²
	B5	F2	X	Y		
1	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
2	4	8	7,5	3	4,5	20,25
3	3	6	15,5	15,5	0	0
4	4	8	7,5	3	4,5	20,25
5	4	8	7,5	3	4,5	20,25
6	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
7	4	8	7,5	3	4,5	20,25
8	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
9	3	6	15,5	15,5	0	0
10	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
11	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
12	4	8	7,5	3	4,5	20,25
13	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
14	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
15	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
16	4	7	7,5	10	-2,5	6,25
Jumlah						157,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 157,5}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{945}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,231$$

$$Rho_{xy} = 0,769$$

LAMPIRAN E. TABEL PERSIAPAN UJI RELIABILITAS

Tabel Data Persiapan Reliabilitas

No	Indikator 1 (Item Ganjil)			JML X	Indikator 1 (Item Genap)		JML Y
	1	3	5		2	4	
1	4	3	4	11	4	3	7
2	4	4	4	12	4	4	8
3	4	4	3	11	4	3	7
4	3	3	4	10	3	4	7
5	4	4	4	12	4	4	8
6	3	3	4	10	3	3	6
7	4	4	4	12	4	4	8
8	3	2	4	9	3	3	6
9	2	4	3	9	2	3	5
10	3	4	4	11	3	3	6
11	4	4	4	12	4	3	7
12	4	4	4	12	4	4	8
13	4	3	4	11	4	3	7
14	4	4	4	12	4	3	7
15	3	4	4	11	3	3	6
16	3	3	4	10	3	3	6

Tabel Uji Reabilitas

No	X	Y	Rangking		D	D [^]
			X	Y		
1	11	7	9	7,5	1,5	2,25
2	12	8	3,5	2,5	1	1
3	11	7	9	7,5	1,5	2,25
4	10	7	13	7,5	5,5	30,25
5	12	8	3,5	2,5	1	1
6	10	6	13	13	0	0
7	12	8	3,5	2,5	1	1
8	9	6	15,5	13	2,5	6,25
9	9	5	15,5	16	-0,5	0,25
10	11	6	9	13	-4	16
11	12	7	3,5	7,5	-4	16
12	12	8	3,5	2,5	1	1
13	11	7	9	7,5	1,5	2,25
14	12	7	3,5	7,5	-4	16
15	11	6	9	13	-4	16
16	10	6	13	13	0	0
Jumlah						111,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\Sigma D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 111,5}{16(16^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{669}{4080}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,164$$

$$Rho_{xy} = 0,836$$

$$R_{11} = \frac{2R_{xy} \text{ splithalf}}{1+r_{xy} \text{ splithalf}}$$

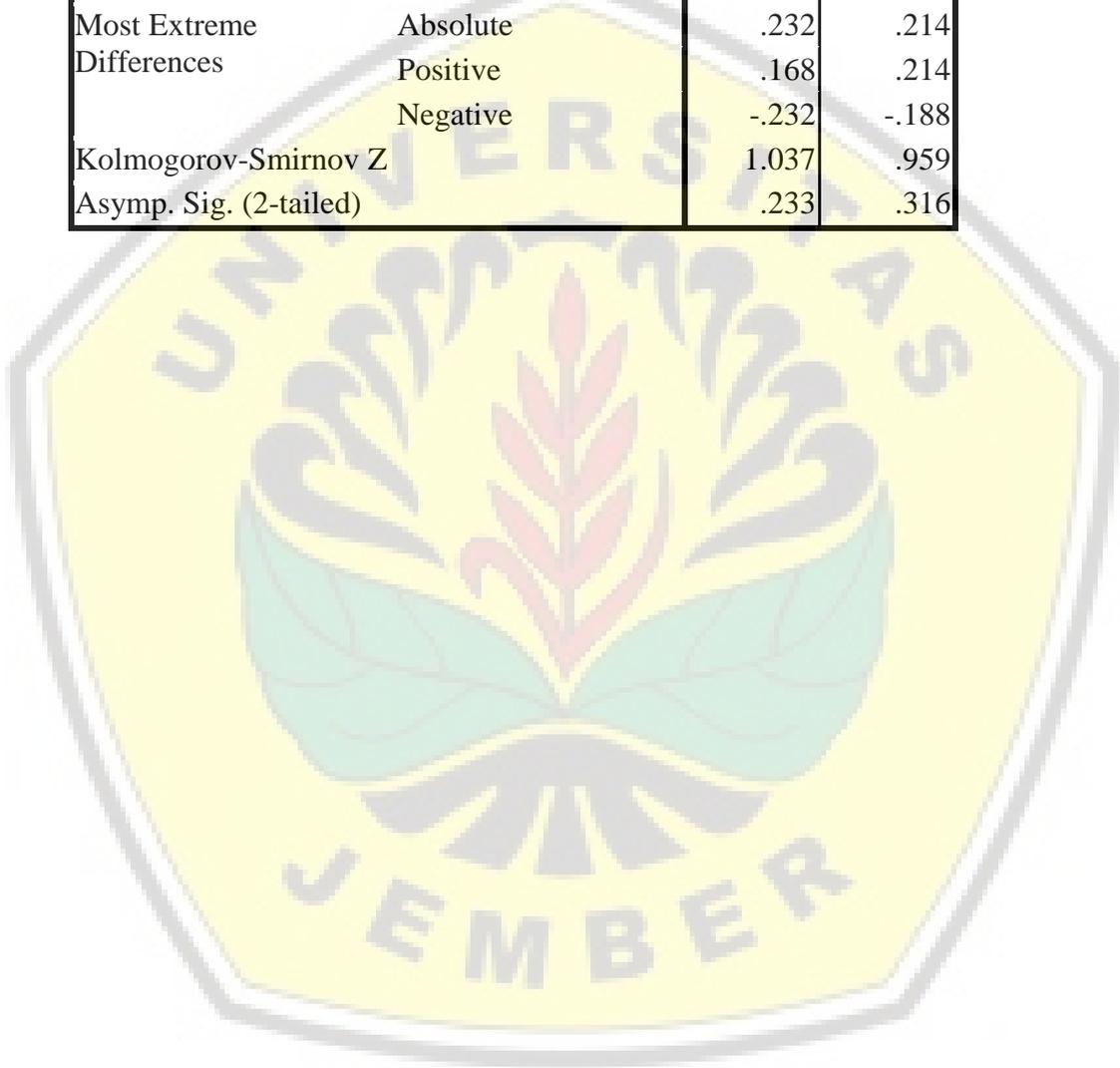
$$R_{11} = \frac{2 \times 0,836}{1+0,836}$$

$$R_{11} = \frac{0,672}{18,36} = 0,91$$

LAMPIRAN F. HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.25	89.00
	Std. Deviation	5.200	4.472
Most Extreme Differences	Absolute	.232	.214
	Positive	.168	.214
	Negative	-.232	-.188
Kolmogorov-Smirnov Z		1.037	.959
Asymp. Sig. (2-tailed)		.233	.316



LAMPIRAN G. DOKUMENTASI ANALISIS DATA HASIL PENELITIANa. Hasil *Pretest*

No	Nama	Indikator					Jumlah	Sekor
		Mengklasifikaikan			Mengurutkan			
		1	2	3	4	5		
1	Aisyah	2	2	3	2	3	12	60
2	Alif	3	2	3	3	3	14	70
3	Aliya	2	2	3	2	3	12	60
4	Ardan	2	3	3	2	3	13	65
5	Audi	3	3	3	2	3	14	70
6	Azka	3	2	3	2	3	13	65
7	Caca	2	2	3	3	3	13	65
8	Ega	2	2	3	2	3	12	60
9	Faris	3	2	2	2	3	12	60
10	Fika	3	2	3	2	3	13	65
11	Forin	1	2	3	2	3	11	55
12	Ilham	2	2	3	2	3	12	60
13	Jamal	3	2	3	2	3	13	65
14	Masa	2	3	3	3	3	14	70
15	Ninda	2	3	3	2	3	13	65
16	Radit	3	2	3	2	3	13	65
17	Safa	3	2	3	2	3	13	65
18	Selda	3	3	3	2	3	14	70
19	Tata	2	2	3	2	3	12	60
20	Zavier	2	1	3	1	3	10	50

b. Hasil *Posttest*

No	Nama	Indikator					Jumlah	Sekor
		Mengklasifikaikan			Mengurutkan			
		1	2	3	4	5		
1	Aisyah	3	3	4	4	4	18	90
2	Alif	4	3	4	4	4	19	95
3	Aliya	3	3	4	3	4	17	85
4	Ardan	3	4	4	3	3	17	85
5	Audi	4	4	4	3	4	19	95
6	Azka	4	3	4	4	4	19	95
7	Caca	3	3	4	4	4	18	90
8	Ega	3	3	4	3	4	17	85
9	Faris	4	3	3	3	4	17	85
10	Fika	4	3	3	3	4	17	85
11	Forin	3	4	4	4	4	19	95
12	Ilham	3	3	4	3	4	17	85
13	Jamal	4	3	4	3	4	18	90
14	Masa	3	4	4	4	4	19	95
15	Ninda	3	4	4	3	4	18	90
16	Radit	4	3	4	3	4	18	90
17	Safa	4	3	4	3	4	18	90
18	Selda	4	3	4	3	4	18	90
19	Tata	3	3	4	3	4	17	85
20	Zavier	3	3	3	3	4	16	80

LAMPIRAN H. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 6324 UN25.1.5/LT/2020
Hal : Permohonan Izin Penelitian

26 AUG 2020

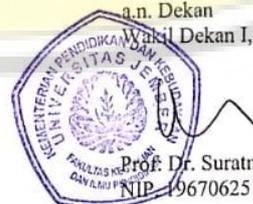
Yth. Kepala Sekolah
TK Ilmu Al-Qur'an
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Yuni Ernawati
NIM : 160210205030
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian : Bulan Agustus s.d September 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Ilmu Al-Qur'an dengan judul "Pengaruh Permainan Engklek Warna Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ilmu Al-Qur'an Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

LAMPIRAN I. DOKUMENTASI DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK**A1**

I 1. Daftar Nama Anak Kelompok A1

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	
		L	P
1	Aina Zahrani	P	
2	Aisyah Aldis Syakila	P	
3	Aisyah Cantika Ayudia Inara	P	
4	Azka Putra Ardinata		L
5	Callysta Annur Putri Fadilah	P	
6	Claudya Putri Eka Salsabila	P	
7	Ega Nazwa Salsabila	P	
8	Fikayatus Soleha	P	
9	Galih Surya Alfarisih		L
10	Griselda Aulia Carla Irawan	P	
11	Jamal Malik Ahmad		L
12	Masah Diva Sabila Andianto	P	
13	Muhammad Alkhafi Zhikrihady		L
14	Muhammad Gabril Ardanis		L
15	Muhammad Ilham Wahyudi		L
16	Muhammad Raditiyah		L
17	Ninda Martha Rahayu	P	
18	Putri Aliyah Ardani	P	
19	Raisyah Fahira	P	
20	Zavier Rojin Abdaka Elhafida		L

I. 2 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Lembaga : TK Ilmu Al-Qur'an
2. Jenis Program : Taman kanak-Kanak
3. Tahun Berdiri : 2004
4. Alamat Lembaga : Jln. Bandeng No. 1 RT. 01/RW 3
Dusun : -
Kelurahan : Sempusari
Kecamatan : Kaliwates Kode Pos 68135
Kabupaten : Jember
Propinsi : Jawa Timur
5. Identitas Pengelola :
Nama : Munifah
Alamat : Jln. MH. Thamrin No 22, RT. 03/RW. 06
Desa Ajung Kecamatan Ajung
Nomer Telepon : 081217013083
6. NPSN : 20559564
7. Nama Bank : Bank Jatim
8. Nama di Rekening : TK ILMU AL-QUR'AN
9. No rekening : 0032328121
10. Nama NPWP : TL ILMU AL-QUR'AN
11. No NPWP : 03. 214. 176. 4 – 626. 000

1.3 Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik TK ILMU AL-QUR'AN

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	NIP	Jabatan
1	Munifah	Jember, 5/8/1961	-	Kepala Sekolah
2	Bibit Rahayu	Madiun, 2/12/1969	-	Guru Kelas
3	Lilik Handayani	Lumajang, 7/27/1979	-	Guru Kelas
4	Nurul Hidayati	Jember, 4/6/1989	-	Guru Kelas
5	Nurdiana Yuni Aristiani	Jember, 6/7/1979	197906072008012019	Operator dan Bendahara
6	Nurul Cholida	Jember, 10/12/1987	-	Guru Kelas
7	Siti Fatimah	Jember, 4/4/ 1978	-	Guru Kelas



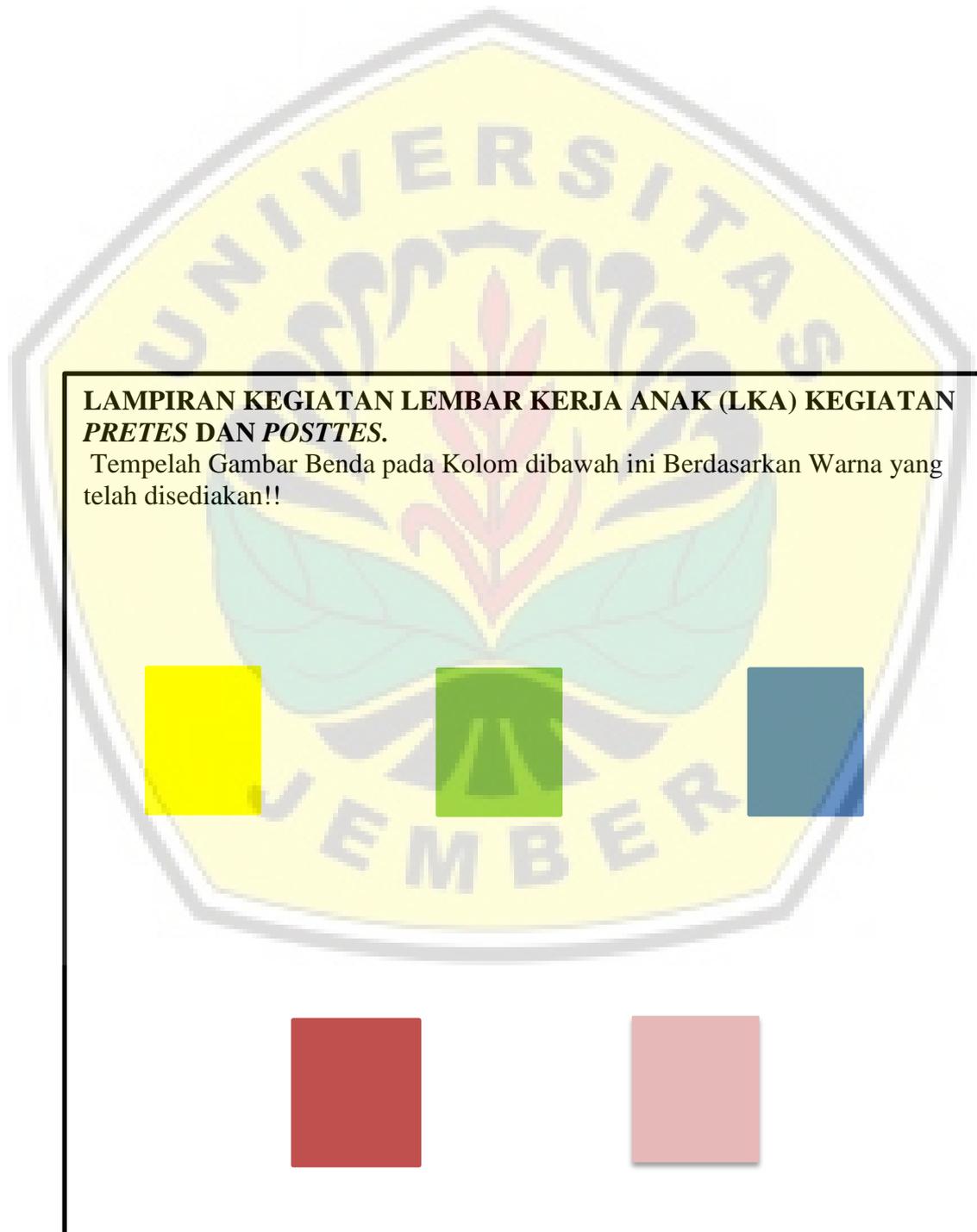
LAMPIRAN J. KEGIATAN LEMBAR KERJA ANAK (LKA) KEGIATAN PRETES DAN POSTTES.

Hubungkan Gambar Benda Dibawah Ini Dengan Warna Yang Sama Dengan Gambar Benda!!



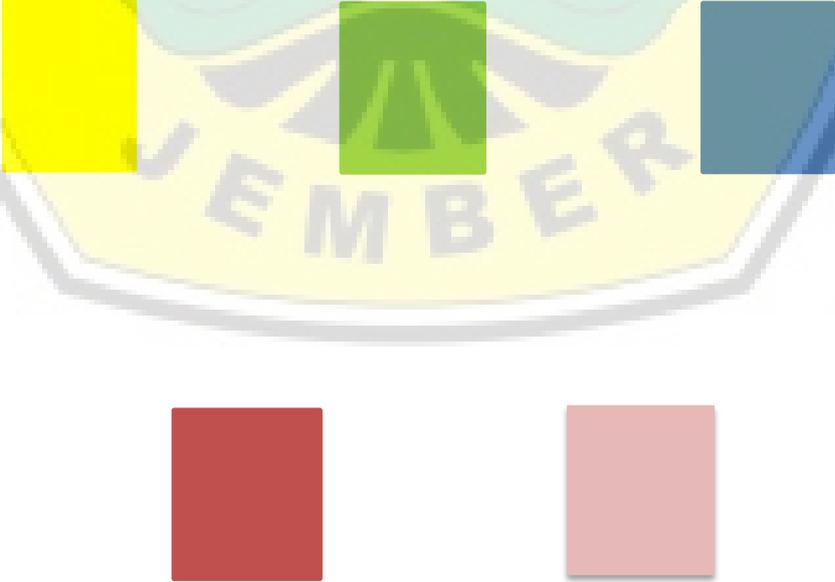
**LAMPIRAN KEGIATAN LEMBAR KERJA ANAK (LKA) KEGIATAN
PRETES DAN *POSTTES*.**

roncehlah sedotan yang telah disediakan, sesuai dengan warna yang guru perintah!



**LAMPIRAN KEGIATAN LEMBAR KERJA ANAK (LKA) KEGIATAN
PRETES DAN *POSTTES*.**

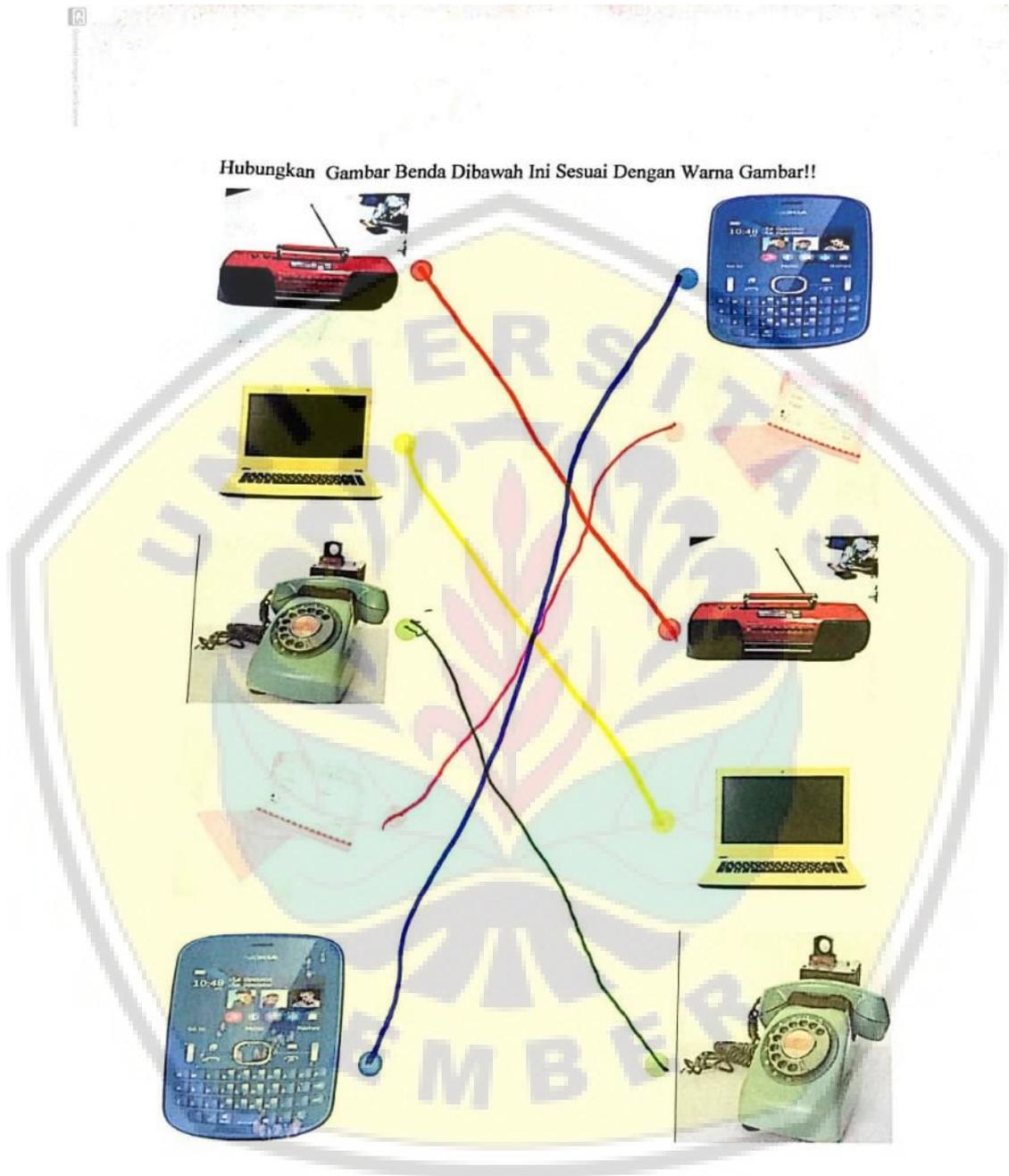
Tempelah Gambar Benda pada Kolom dibawah ini Berdasarkan Warna yang telah disediakan!!



CONTOH Gambar yang akan di tempel



J 1. Dokumentasi *Pretest* LKA Anak



Nama:
Zaifer

Nilai:

Roncelah Sedotan yang telah disediakan, Sesuai dengan Warna yang Juru Perintah!

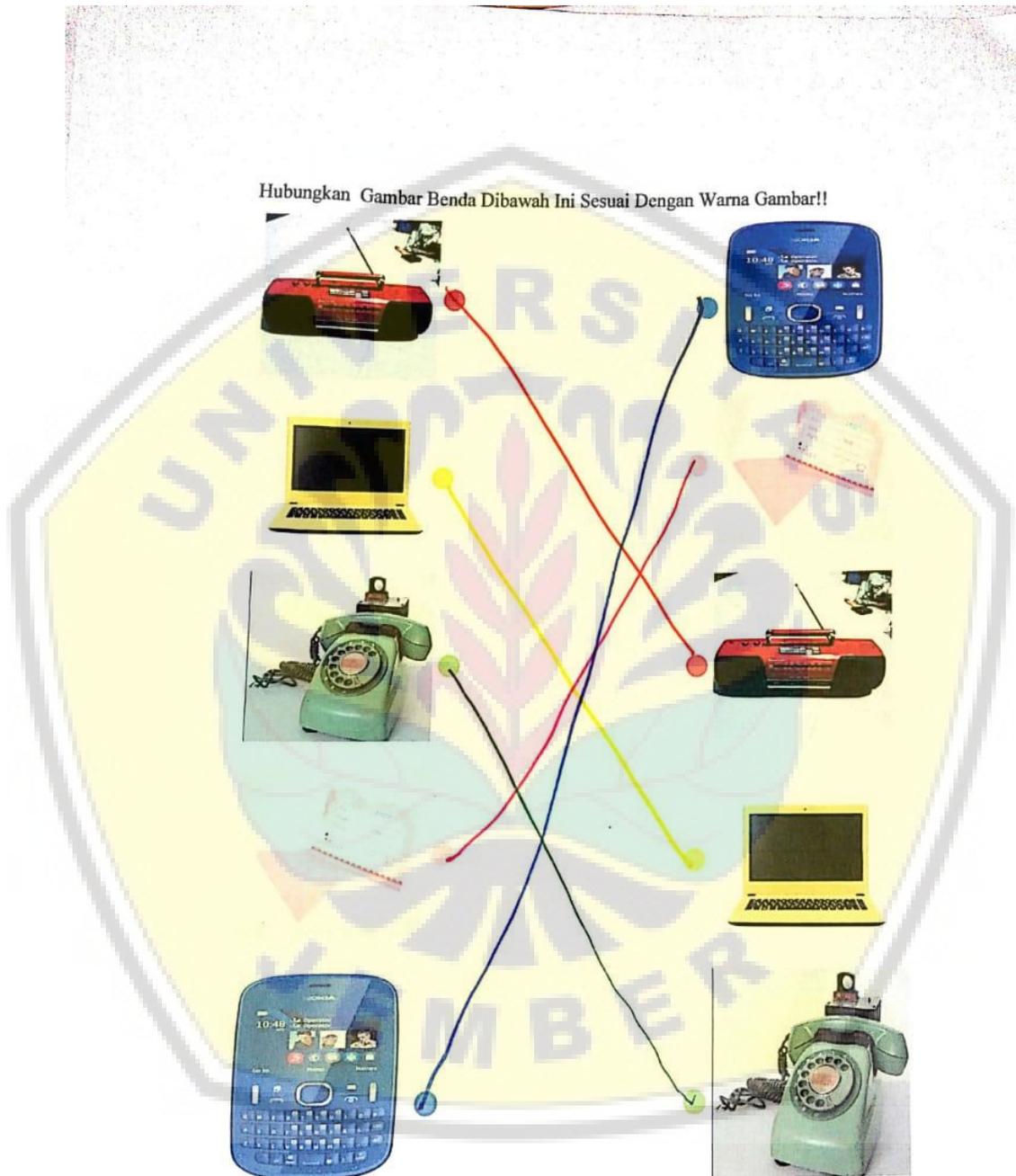
Tempel Gambar Benda pada Kolom dibawah ini Berdasarkan Warna yang telah disediakan!!



Nama: Zavier

Nilai:

J 2. Dokumentasi *Posttest* LKA Anak



Nama:
Zavier

Nilai:

Roncehlah Sedotan yang telah disediakan, Sesuai dengan Warna yang Guru Perintah!

Tempel Gambar Benda pada Kolom dibawah ini Berdasarkan Warna yang telah disediakan!!



Nama:

Zavler

Nilai:

LAMPIRAN K. DOKUMENTASI FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN



Gambar K. 1 Pemberian Handz Sanitaizer



Gambar K. 2 Mempraktekkan Cara Mencuci Tangan



Gambar K. 3 Demonstrasi Pengerjaan LKA



Gambar K 4. Pelaksanaan *Pretest*



Gambar K.5 Demonstrasi Permainan Engklek Warna



Gambar K. 6 Peneliti Memperkenalkan Macam-Macam Kartu Warna



Gambar K. 7 Peneliti Mencontohkan Cara Bermain Permainan Engklek Warna



Gambar K. 8 Perlakuan /Treatment Permainan Engklek Warna Pada Anak



Gambar K. 9 Perlakuan /Treatment Permainan Engklek Warna Pada Anak



Gambar K. 10 Perlakuan /Treatment Permainan Engklek Warna Pada Anak



Gambar K. 11 Perlakuan /*Treatment* Pengambilan Kartu Warna Sesuai Perintah Peneliti (Guru)



Gambar K. 12 Perlakuan /*Treatment* Penempatan Kartu Warna Sesuai Dengan Kotak Warna



Gambar K. 13 Pelaksanaan *Posttest*



Gambar K. 14 Pelaksanaan *Posttest*

LAMPIRAN L. BIODATA PENELITIAN

Nama : Yuni Ernawati
 Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 26 juni 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun tamanan timur Rt/Rw 021/004 Desa
 Tamanan, Kec. Tamanan, Kab. Bondowoso.
 Telopon : 085640777829
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Email : ernawatiyuni27@gmail.com

Riwayat Pendidikan

NO	PENDIDIKAN	TEMPAT	TAHUN LULUS
1	TK PANCASILA	Tamanan-Bondowoso	2003
2	SDN TAMANAN 01	Tamanan-Bondowoso	2010
3	SMPN 2 TAMANAN	Tamanan-Bondowoso	2013
4	SMAN TAMANAN	Tamanan-Bondowoso	2016
5	UNIVERSITAS JEMBER	Jember	2021