

## UJI VALIDITAS MEDIA JAM WARNA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB KASIH IBU 02 KENDURUAN TUBAN

Fitria Tanzilatul Rofiqi<sup>1\*</sup>, Ifa Aristia Sandra Ekayati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe  
\*Email: tanzilatulfitria@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui uji validasi ahli media terhadap media jam warna yang telah dikembangkan. Media jam warna adalah media yang dibuat untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu 02 Kenduruan Tuban, dimana kemampuan mengenal warna termasuk dalam aspek perkembangan kognitif. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*R&D*). Media jam warna telah di uji oleh tiga validator ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media. Nilai rata-rata skor kevalidan validator I yaitu 5, validator II yaitu 4,07 dan validator III yaitu 3,3. Dari ketiga skor tersebut diperoleh hasil akhir rata-rata kevalidan media jam warna adalah 4,12 yang masuk ke dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan untuk kelayakan media diperoleh nilai prosentase dari validator I yaitu 100%, validator II yaitu 81,53% dan validator III yaitu 66,15% , sehingga diperoleh rata-rata prosentase kelayakan media adalah 82,56% yang masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil validitas diatas dapat disimpulkan bahwa media jam warna dari segi kevalidan dan kelayakan media adalah “sangat valid” dan “sangat baik”, sehingga media jam warna dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun di KB Kasih Ibu 02 Kenduruan Tuban.

**Kata Kunci:** media jam warna; mengenal warna; kognitif

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.[1]

Masa anak usia dini sering disebut dengan masa *Golden Age* atau masa keemasan dimana pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus dan dioptimalkan karena anak berkembang dari berbagai aspek fisik, aspek kognitif, aspek sosial dan emosional.[2]

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang anak mempunyai minat terutama pada ide-ide dan proses belajar.[3]

Muslihah (dalam Laksana dkk, 2021:8) menyatakan bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.[4]

Pengembangan kognitif anak untuk mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir, atau mengembangkan kemampuan otak anak untuk berpikir. Perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada semua aspek perkembangan anak. Kemampuan anak dalam bidang kognitif yang dapat dikembangkan, yaitu mulai dari konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, lambang bilangan, huruf, dan sains.[5]

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dalam kemampuan

kognitif. Salah satu kemampuan anak usia dini dalam masa perkembangannya adalah mampu mengenal warna. Kemampuan mengenal warna merupakan aspek perkembangan kognitif yang harus dialami oleh setiap anak. Kemampuan mengenal warna dapat merangsang indra penglihatan anak usia dini untuk melihat objek-objek di lingkungan sekitarnya secara lebih peka.[6]

Mengenal warna sangat diperlukan oleh seorang anak sebelum memasuki pra sekolah, karena kemampuan mengenal warna akan berhubungan dengan kemampuan anak untuk berfikir secara logis.[7]

Menurut Kimie menjelaskan bahwa “Melatih konsentrasi penglihatan (warna) anak dapat melalui berbagai jenis kegiatan aktivitas bermain seperti mewarnai, melukis dengan jari menirukan dan mengeksplorasi.[8]

Kemampuan mengenal warna dapat merangsang indra penglihatan anak usia dini untuk melihat objek-objek di lingkungan sekitarnya secara lebih peka.[9]

Menurut Susanto dikutip dalam Muliani, mengenalkan warna sejak usia sangat dianjurkan agar anak dapat membedakan dan mengetahui macam-macam warna dasar dan komplemennya.[10]

Berdasarkan data yang diambil oleh peneliti di lembaga KB Kasih Ibu 02 Kenduruan Tuban, pada umumnya anak-anak masih sulit untuk menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan warna secara benar dan tepat. Pada kegiatan sehari-hari masih ada beberapa anak yang menyebutkan warna dengan nama buah, misal warna merah maka anak akan menyebutnya dengan warna strawberry, warna oranye dengan warna jeruk. Saat kegiatan mewarnai anak masih kebingungan untuk mengambil atau menunjuk warna crayon sesuai dengan instruksi guru, seperti saat guru mengatakan warna merah maka anak masih ragu dengan menunjuk lebih dari 1 warna. Beberapa anak juga masih kebingungan untuk menjawab nama warna ketika kegiatan tanya jawab dengan pendidik. Anak masih kebingungan membedakan nama-nama warna. Selain itu, dalam kegiatan mengelompokkan warna menggunakan bola anak masih kurang tepat dalam mengambil bola. Seperti seharusnya anak mengelompokkan 3 warna biru tetapi anak mengambil 2 warna biru dan 1 warna lainnya.

Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang digunakan oleh pendidik

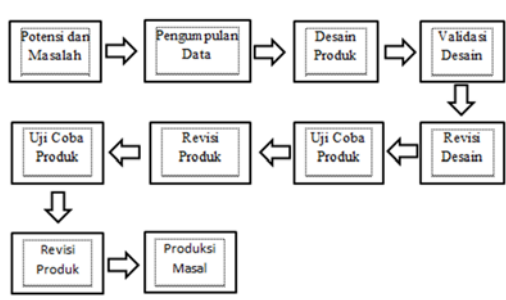
masih monoton, hanya terbatas pada LK dan kartu warna buatan sendiri sehingga anak mudah bosan dan kurang tertarik dengan adanya pembelajaran yang berlangsung. Masih belum terlaksana dengan sepenuhnya kegiatan belajar sambil bermain, Kegiatan pengenalan warna yang dilakukan oleh guru yaitu menggunakan kegiatan mewarnai lembar kerja yang terdiri dari beberapa tema, kartu warna sebagai sarana mengenalkan warna kepada anak ketika kegiatan belajar mengajar.

Media jam warna adalah salah satu media yang dibuat untuk membantu menstimulasi kemampuan mengenal warna anak. Media jam warna di desain dalam penampakan fisik luarnya menyerupai bentuk rumah yang terbuat dari bahan utama karton tebal, terdapat lingkaran jam warna yang dapat di putar oleh anak ketika bermain, laci untuk menyimpan bentuk geometri dan gambar buah. Lingkaran jam warna terdiri dari 8 bagian warna yaitu (merah, biru, kuning, hijau, ungu, hitam, putih, dan oranye/jingga), 3 bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan persegi), gambar buah dan kotak warna yang masing-masing terdiri dari 8 macam warna.

Dengan adanya jam warna diharapkan anak lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal warna. Media jam warna sebagai sarana untuk menstimulus kemampuan mengenal warna dengan 3 kegiatan yaitu : 1.) anak memutar lingkaran jam dan menyebutkan warna yang ditunjuk oleh jarum jam warna ketika berhenti, 2.) anak menunjukkan warna geometri/buah yang sama sesuai warna yang ditunjuk oleh jarum jam warna, dan 3.) anak mengelompokkan bentuk geometri/gambar buah sesuai warna. Dengan menggunakan media jam warna kegiatan pembelajaran mengenal warna akan lebih menarik, tidak monoton, dan anak tidak mudah merasa bosan karena bisa belajar sambil bermain. Anak akan lebih mudah menerima suatu informasi/pengetahuan jika mendapat pengalaman secara langsung dan dengan media nyata.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.[11]



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian metode R&D menurut Sugiyono.[12]

Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan pakar atau tenaga ahli dalam bidangnya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[13]

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi yang ditujukan untuk ahli media guna menentukan kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Angket kelayakan dan kevalidan media jam warna menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik.[14]

Untuk mengetahui hasil validasi ahli media digunakan analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata kevalidan media dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum i}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata per indikator

$\sum i$  = Jumlah total nilai dari responden

n = Banyaknya responden

Setelah mengetahui rata-rata tersebut, langkah selanjutnya yaitu menetapkan kriteria yang dijadikan pedoman penilaian:

Tabel 1. Kriteria validasi[15]

No	Skor rata-rata	Kriteria kevalidan
1	4,3 - 5	Sangat valid
2	3,5 - 4,2	Valid
3	2,7 - 3,4	Cukup valid
4	1,9 - 2,6	Kurang valid
5	1 - 1,8	Tidak valid

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kevalidan media adalah "Valid". Sehingga apabila hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media minimal masuk dalam kriteria penilaian "Valid", maka produk media pembelajaran jam warna yang di kembangkan sudah dianggap baik dan layak digunakan.

2. Menghitung prosentase kelayakan dengan rumus berikut:

$$\text{Prosentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Setelah mengetahui presentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menetapkan predikat yang dijadikan pedoman penilaian:

Tabel 2. Presentase tingkat kelayakan[15]

No	Rentang skor	Kategori
1	0 - 20%	Sangat kurang
2	21 - 40%	Kurang
3	41 - 60%	Cukup
4	61 - 80%	Baik
5	81 - 100%	Sangat baik

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan media adalah "Baik". Sehingga apabila hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media minimal masuk dalam kriteria penilaian "Baik", maka produk media pembelajaran jam warna yang di kembangkan sudah dianggap baik dan layak digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil kevalidan dan kelayakan media jam warna. Validasi produk pengembangan media jam warna untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun di validasi oleh 3 dosen sebagai ahli media. Setiap dosen atau validator yang telah dipilih diminta untuk memberikan nilai pada angket / instrumen validasi yang telah dibuat.

Validasi ahli media diperlukan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun.

Validasi ahli media hanya dilakukan sebanyak 1 tahap selama 2 hari. Pada tanggal 13 Juni 2022 dengan Dr. Mardi Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Unirow Tuban yang bertempat di ruang Kaprodi PPKN dan Citra Dewi Rosalina Arifin, S.Pd., M.Pd selaku Dosen PG Paud Unirow Tuban yang bertempat di halaman kampus Unirow Tuban. Selanjutnya pada tanggal 15 Juni 2022 dengan Firdausi Nuzula Apriliyana, S.Pd., M.Pd selaku Dosen PG Paud Unirow Tuban yang bertempat di ruang kepala Perpustakaan Unirow Tuban.

Tabel 3. Data hasil penilaian ahli media

No	Validator	Jumlah skor	Rata-rata skor kevalidan	Kategori
1	Validator 1	65	5	Sangat valid
2	Validator 2	53	4,07	Valid
3	Validator 3	43	3,3	Cukup valid
<b>Rata-rata skor kevalidan</b>			4,12	
<b>Kategori kevalidan media</b>			Sangat valid	

Berdasarkan tabel 3 maka dapat dikonversikan ke dalam data kualitatif kevalidan dan kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4. Kevalidan menurut ahli media

No	Indikator	Butir Penilaian	Skor		
			Val 1	Val 2	Val 3
1	Tampilan	1. Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak	5	4	4
		2. Kontras warna dapat menarik perhatian anak	5	4	3
		3. Bentuk menarik dan sesuai dengan kebutuhan menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun	5	5	3
		4. Ukuran geometri sesuai dengan kebutuhan anak	5	4	3
		5. Kecerahan pemilihan warna	5	4	4
2	Penyajian	6. Kesesuaian media dengan materi	5	4	3
		7. Media dapat menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun	5	4	3
		8. Kemenarikan media	5	4	3
3	Efisiensi	9. Media mudah digunakan	5	4	4
		10. Pengemasan konsep media dapat menarik minat belajar anak	5	4	3
4	Keakuratan media	11. Desain warna, geometri dan jam warna	5	4	3
		12. Kesesuaian penggunaan bahan yang digunakan	5	4	3
		13. Keamanan untuk anak	5	4	4
<b>Jumlah Skor</b>			65	53	43
<b>Rata-rata skor kevalidan</b>			5	4,07	3,3
<b>Prosentase kelayakan</b>			100	81,53	66,15

Tabel 5. Kelayakan menurut ahli media

No	Validator	Jumlah skor	Kelayakan (%)	Kategori
1	Validator 1	65	100	Sangat baik
2	Validator 2	53	81,53	Sangat baik
3	Validator 3	43	66,15	Baik
<b>Rata-rata prosentase kelayakan (%)</b>			82,56	
<b>Kategori kelayakan media</b>				Sangat baik

Berdasarkan tabel 4 dan 5 maka dapat disimpulkan kategori kevalidan media adalah “Sangat valid” dengan rata-rata skor kevalidan yaitu 4,12 dan kategori kelayakan materi adalah “Sangat baik” dengan rata-rata prosentase kelayakan yaitu 82,56%.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media jam warna mendapatkan skor akhir kevalidan 4,12 yang masuk ke dalam kategori sangat valid dan skor kelayakan media 82,56 yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Dari hasil tersebut media jam warna sudah sesuai dengan kebutuhan untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna anak usia 3-4 tahun. Media jam warna dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak dalam kegiatan mengenal warna. Anak akan merasa senang karena bisa belajar sambil bermain. Dengan media jam warna diharapkan bisa menjadi inovasi dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi ketika pembelajaran sedang berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

[1] P. RI, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia, 2003.  
 [2] M. Khaironi, “Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Golden Age*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2018.  
 [3] E. Yanti and B. P. Azwir, “Mengetahui Warna Melalui Permainan Klasifikasi Mampu Meningkatkan Kemampuan Kognitif di TK Al-Bayhaqi Lhokseumawe,” *J. Pendidik. Guru Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 17–22, 2020.  
 [4] D. N. L. Laksana *et al.*, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding

Management, 2021.

[5] L. Kasmini and N. Purba, “Pengaruh Eksperimen Sains pada Materi Mencampur Warna terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 pada TK Pertiwi Banda Aceh,” *J. Buah Hati*, vol. 3, no. 1, pp. 31–42, 2016.  
 [6] E. H. Mulyana, I. Nurzaman, and N. A. Fauziyah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna,” *J. PAUD Agapedia*, vol. 1, no. 1, pp. 76–91, 2017.  
 [7] N. S. Sari and I. Syafi’i, “Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021.  
 [8] S. N. Dewi, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan,” UIN Raden Intan Lampung, 2018.  
 [9] Kamtini, S. H. Tanjung, and E. Eriani, “Mengetahui Warna Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture pada Anak Usia Dini,” *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 2, pp. 81–90, 2021, doi: <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.233>.  
 [10] N. M. Muliani, I. K. Gading, and L. P. P. Mahadewi, “Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Taman Kanak-Kanak,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Udiksha*, vol. 5, no. 3, pp. 263–272, 2017, doi: <https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.11493>.  
 [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.  
 [12] Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *Saintifika Islam. J. Kaji. Keislam.*, vol. 4, no. 2, pp. 129–150, 2017.  
 [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.  
 [14] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2020.  
 [15] N. S. Fitriana, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik,” UIN Raden Intan Lampung, 2018.