

ABSTRAK

Wardatul Asliyyah (1202100073): Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia dini.

Pada hakikatnya, anak-anak memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Berdasarkan standar Tingkat pencapaian perkembangan anak tentang mengenal warna bahwa perkembangan anak pada usia 5-6 tahun di antaranya: anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ciri warna dan mengenal warna sekunder melalui kegiatan eksploratif. Kebanyakan anak kelompok B di RA Ash Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung mampu menyebutkan berbagai macam warna dengan sangat baik. Namun pada kenyataannya beberapa capaian perkembangan kognitif dalam mengenal warna masih belum optimal, anak kelompok B di RA Ash Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, masih kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan ciri warna dan mengenal warna sekunder.

Tujuan penelitian yang dilakukan di kelompok B RA Ash Shiddiq adalah untuk menilai: 1) Kapasitas kognitif anak usia dini dalam pengenalan warna melalui permainan pencampuran warna di kelas eksperimen. Kapasitas kognitif anak usia dini untuk mengidentifikasi warna melalui media konvensional, yaitu dengan cat air. 3) Analisis perbandingan kemampuan kognitif anak usia dini dalam pengenalan warna dengan menggunakan media permainan game marbel dan media cat air.

Penelitian ini menyatakan bahwa media digital tidak hanya memfasilitasi metodologi pembelajaran yang efektif, tetapi juga meningkatkan daya ingat yang lebih lama. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media digital berdasarkan permainan edukatif yang dijuluki Marbel "ayo belajar" untuk membantu anak-anak mengenali warna.

Pendekatan penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* melalui pola *pretest*, perlakuan yang berbeda dan *posttest* pada dua kelompok untuk mengetahui kemampuan mendeteksi warna pada anak. Kelas B1 sebanyak 15 anak (kelas kontrol) dan kelas B2 sebanyak 16 anak (kelas eksperimen). Data yang diperoleh dari hasil tes kemudian dikaji secara kuantitatif.

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 55,5 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,5, sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,5 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 74,5. Terdapat perbedaan kemampuan mendeteksi warna pada anak yang cukup signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media game "marbel" dan media cat air. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,855$ melebihi $t_{tabel} = 2,045$ pada tingkat signifikansi 5%.

Kata Kunci: Game Marbel, Kemampuan Mengenal Warna, Kognitif