

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF SMART BOX TERHADAP
PENGENALAN WARNA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DESA SILANTOM
JULU KECAMATAN PANGARIBUAN**

Silvia Yohanna Elisabet Tambunan

Emmi Silvia Herlina

Adiani Hulu

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

silviaelisabet58@gmail.com

emmisilvia@iakntarutung.ac.id

adianihulu4@gmail.com

Abstrak

Pengenalan warna merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *Smart Box* terhadap kemampuan pengenalan warna pada anak di TK Desa Silantom Julu, Kecamatan Pangaribuan. *Smart Box* dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang melibatkan berbagai aktivitas visual dan manipulatif untuk membantu anak mengenali, membedakan, dan menyebutkan warna. Anak-anak yang menggunakan *Smart Box* lebih cepat mengenali warna, mampu membedakan variasi warna, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *Smart Box* tidak hanya meningkatkan pemahaman warna, tetapi juga mendukung perkembangan motorik halus, konsentrasi, dan keterampilan sosial anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Smart Box* merupakan alat permainan edukatif yang efektif dan inovatif dalam membantu pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini memberikan rekomendasi kepada pendidik di Taman kanak-kanak (TK) untuk memanfaatkan alat permainan edukatif seperti *Smart Box* dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru terkait penggunaan alat edukatif ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : alat permainan edukatif, *Smart Box*, pengenalan warna, perkembangan anak.

Abstract

Color recognition is an important aspect in the cognitive development of early childhood, especially in children aged 5-6 years. This study aims to analyze the effect of using Smart Box educational game tools on color recognition skills in children at Silantom Julu Village Kindergarten, Pangaribuan District. Smart Box is designed as an interactive learning media that involves various visual and manipulative activities to help children recognize, differentiate, and name colors. Children who use Smart Box recognize colors faster, are able to differentiate color variations, and are more active in learning activities. effective and innovative educational games in helping color recognition in children aged 5-6 years. This study provides recommendations to educators in Kindergartens (TK) to utilize educational

game tools such as Smart Box in teaching and learning activities. In addition, training is needed for teachers related to the use of this educational tool to improve the quality of learning in the classroom. This shows that the use of Smart Box educational game tools not only improves color understanding, but also supports the development of children's fine motor skills, concentration, and social skills. The conclusion of this study is that Smart Box is a tool

Keywords : educational game tools, Smart Box, color recognition, child development.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini 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. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan agama.

Tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak atau jalur pendidikan nonformal.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kepribadiannya. Pada masa ini sering disebut masa “*Golden Age*” dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Montessori dalam Harlock mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.¹

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Dan alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) sangat berguna untuk proses pembelajaran bagi anak usia dini serta

1 Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: PT. Indeks, 2013), h. 54

meningkatkan pemahaman terhadap materi. Alat permainan edukatif dapat membantu guru TK dalam memperjelas materi yang diberikan kepada anak serta melatih konsentrasi anak, yang merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki anak usia dini, sehingga mereka dapat memahami lebih baik apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Menurut Bichler dan Snowman mengatakan bahwa anak usia dini adalah mereka antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan- 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak.²

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 14 ditegaskan 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”.³ Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa Anak usia dini merupakan fase perkembangan awal dalam kehidupan anak, anak usia dini sering mengalami periode sensitif dalam perkembangan otak, di mana mereka lebih mudah menyerap informasi dan keterampilan baru. Interaksi positif, stimulasi, dan perhatian pada masa ini dapat memiliki dampak besar pada kemampuan belajar dan perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terdiri dari beberapa aspek, salah satu aspek penting yang harus dimiliki anak adalah kognitif. Aspek ini dikatakan penting karena akan berhubungan dengan kreativitas dan imajinasi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.⁴

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Faktor kognitif memiliki peranan

2 Soemiarti Patmonodewo, Pendidikan Anak Prasekolah, (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2013), h.19

3 Kemendiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 (Jakarta:

4 Faishal Rahmat, “Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11 Edisi 2 (November 2017), h. 239.

yang penting bagi keberhasilan peserta didik belajar, karena sebagian besar aktifitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.⁵

Memahami perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari tokoh terkemuka Jean Peaget. Menurut Piaget dalam Djaali kognitif adalah suatu proses berpikir merupakan aktivitas gradual dan fungsi intelektual, yaitu dari proses berpikir konkret menuju abstrak. Berarti perkembangan kapasitas mental memberikan kemampuan yang sebelumnya tidak ada.⁶

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelompok waktu pembelajaran mengenal lambang bilangan peneliti menemukan permasalahan dalam kemampuan mengenal warna pada anak, anak belum bisa memahami tentang warna. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak pada waktu pembelajaran saat menyebutkan berbagai warna secara acak.

Secara kognitif, pengenalan warna adalah bagian dari pengembangan pemahaman konsep-konsep abstrak dan membedakan antara atribut visual. Ketidakmampuan ini bisa mempengaruhi cara anak memahami dunia di sekitarnya dan kemampuan mereka dalam berbagai aktivitas. Menurut observasi yang saya lakukan anak yang tidak bisa mengenal warna dapat memiliki dampak yang signifikan tergantung pada konteksnya yaitu kurangnya interaksi sosial anak serta keterbatasan dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan untuk mengenal warna bukan hanya sekadar kemampuan estetika atau dekoratif, tetapi juga penting dalam banyak aspek perkembangan anak, seperti pengenalan objek, belajar di sekolah, serta interaksi sosial.

Salah satu faktor yang paling mendasar yakni tidak adanya kegiatan yang eksploratif yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif serta penggunaan metode yang tidak variatif sehingga membuat anak merasa bosan sehingga mengabaikan kegiatan di dalam kelas.

Peneliti memilih permainan media *Smart Box* karena media ini memiliki beberapa kelebihan dari media yang lainnya. Menurut BKKBN, media *Smart Box* dapat meningkatkan keterampilan jari jemari anak, belajar mengenal dan membedakan bentuk-bentuk dasar geometri, dan belajar mengenal bentuk geometri. Media *Smart Box* tidak hanya meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak, akan tetapi juga mengembangkan motorik

5 Mulyasa, Manajemen PAUD (Bandung: PT. Rosda Karya Offset, 2014), h. 25

6 Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h. 76

halus serta kreatifitas anak dalam mengenal bentuk geometri. Pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan permainan media *Smart Box* untuk meningkatkan pengenalan geometri anak.⁷

Smart Box merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, yang berbentuk kubus dan di dalamnya terdapat puzzle geometri, berbagai jenis-jenis warna, dengan berbagai macam warna yang mampu menarik perhatian anak ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Smart Box atau alat permainan edukatif anak usia dini dimana alat permainan ini mengenalkan warna pada anak usia dini. Alat permainan edukatif *Smart Box* merupakan alat yang dikembangkan untuk membantu anak usia dini dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, kami akan mengkaji pengaruh alat permainan edukatif *Smart Box* terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6.

Jadi, permainan media *Smart Box* penting digunakan di PAUD karena dapat melatih pengenalan dan kemampuan anak dalam mengenal berbagai jenis warna, memahami perbedaan antara warna yang satu dengan yang lain. Dengan demikian, maka permainan media *Smart Box* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan berbagai warna.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *Kuantitatif* yang menggunakan rumusan masalah *deskriptif*.

1. Uji Hubungan

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan nilai simpangan yang dikemukakan oleh Sugiyono sebagai berikut:⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

7 BKKBN. 2014. Media Interaksi Orang Tua dan Balita sebagai Alat Bantu Pendidikan Anak Balita. Jakarta: Direktorat Bina Keluarga Anak dan Balita

8 Nur Adiyah Yuliasri, "Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun Jurnal CARE 8 (2) Januari 2021

9 Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. (Jakarta: Alfa Beta, 2013). hal.183

untuk melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus di atas diperlukan nilai ΣXY , ΣX^2 , ΣY^2 pada tabel dibawah ini:

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai:

$$\begin{aligned}\Sigma X &= 580 \\ \Sigma Y &= 431 \\ \Sigma X^2 &= 16990 \\ \Sigma Y^2 &= 9387\end{aligned}$$

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{20.12572 - (580)(431)}{\sqrt{\{20.16990 - (580)^2\} \{20.9387 - (431)^2\}}} \\ r_{xy} &= \frac{201440 - 249780}{\sqrt{\{229800 - 336400\} \{187740 - 185761\}}} \\ r_{xy} &= \frac{1460}{\sqrt{229800 - 336400} \sqrt{187740 - 185761}} \\ r_{xy} &= \frac{1460}{58,31 \times 44,486} \\ r_{xy} &= \frac{1460}{2593,95} \\ r_{xy} &= 0,563\end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai (r_{xy}) sebesar 0,563 dikonsultasikan dengan $r_{hitung} (\alpha=0,05, n=20) = 0,444$ (lampiran 5). Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa ternyata harga r_{hitung} lebih besar dari harga r_{tabel} yaitu $0,563 > 0,444$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan

2. Uji Signifikan Hubungan

Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan, dilakukan uji signifikan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30.10780 - (105)(3034)}{\sqrt{\{30.397 - (105)^2\} \{30.311414 - (3034)^2\}}}$$

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

$$t = \frac{0,563\sqrt{20-2}}{1-0,563^2}$$

$$t = \frac{0,563\sqrt{18}}{1-0,317}$$

$$t = \frac{0,563 \times 4,2426}{1-0,317}$$

$$t = \frac{2,3886}{0,683} = 2,890$$

Dengan demikian didapat nilai t_{hitung} sebesar 2,890 dan diketahui t_{tabel} dalam $\alpha = 0,05$, untuk uji dua pihak dengan derajat kebebasan $n-2=20-2=18$ adalah 2,086 (lampiran 6). Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa ternyata harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,890 > 2,086$. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan.

3. Uji Regresi Linier

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Berdasarkan rumus di atas, diperlukan beberapa nilai yang perlu untuk menghitung koefisien regresi linier. Dibawah ini disajikan tabel untuk mendapatkan nilai-nilai tersebut:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{(431)(16990) - (580)(12572)}{20 \cdot 16990 - 580^2}$$

$$a = \frac{7322690 - 7291760}{339800 - 336400}$$

$$b = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{20 \cdot 12572 - (580)(431)}{20 \cdot 16990 - 580^2}$$

$$b = \frac{251440 - 249980}{339800 - 336400}$$

$$a = \frac{30930}{3400}$$

$$a = 9,097$$

$$b = \frac{1460}{3400}$$

$$b = 0,429$$

Dengan demikian maka harga

$\hat{Y} = \alpha + bx = 9,097 + 0,429X$. Persamaan ini berarti ada hubungan fungsional antara variabel X dan Y, yang berarti terdapat hubungan yang fungsional antara alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan sebesar $9,097 + 0,429X$.

4. Uji Pengaruh (Determinasi)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, yaitu besarnya pengaruh alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan maka dilakukan uji pengaruh dengan rumus:

$$R = r^2 \times 100\%$$

$$R = 0,563 \times 100\% = 0,317 \times 100$$

$$R = 31,7\%$$

Hal ini berarti pengaruh alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan sebesar 31,7% dan sebagian lagi dipengaruhi oleh faktor lain sebagaimana tercantum dalam identifikasi masalah.

5. Uji Signifikan Pengaruh

Untuk menguji signifikansi pengaruh digunakan rumus regresi linier sederhana yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:327) sebagai berikut:¹⁰

Tabel 4.7. Daftar Analisis Varians (ANOVA) Untuk Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	n	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\sum Y)^2 / n$	$(\sum Y)^2 / n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk (b/a)$	$S^2_{reg} = Jk (b/a)$	
Residu	n-2			

10

		$JK_{res} = \sum (Y - \bar{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\sum (Y - \bar{Y})}{n - 2}$	
--	--	-----------------------------------	--	--

Untuk dapat melakukan uji signifikan pengaruh maka terlebih dahulu mencari persamaan regresi variabel X atas variabel Y.

Tabel 4.8. Daftar Hasil Perhitungan Analisis Untuk Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	48	$\sum Y^2 = 9387$	$\sum Y^2 = 9387$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}} = 8,34$
Regresi (a)	1	$(\sum Y)^2 / n = 9288,05$	$(\sum Y)^2 / n = 9288,05$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk (b/a) = 31,317$	$S^2_{reg} = Jk (b/a) = 31,317$	
Residu	20-2	$JK_{res} = \sum (Y - \bar{Y})^2 = 67,60$	$S^2_{res} = \frac{\sum (Y - \bar{Y})}{n - 2} = 3,756$	

Dari tabel ANAVA di atas diperoleh nilai $F = S^2_{reg} / S^2_{res} = 8,34$, dari daftar distribusi F dengan dk pembilang 1 (Satu) dan dk penyebut (n-2) didapat $F = 4,35$ (lampiran 7), ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($8,34 > 4,35$) artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan.

6. Pengujian Hipotesis

Rumus Hipotesis:

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara alat permainan edukatif "smart box" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan

Kriteria penolakan dan penerimaan hipotesis:

$H_a = F_h > F_t; 0,05$: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X dengan variabel Y

$H_0 = F_h < F_t; 0,05$: Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X dengan variabel Y

Maka hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 8,34$ yang berarti lebih kecil dari $F_{tabel} = 4,35$, maka berdasarkan pengujian hipotesis $H_a = F_h > F_t$ ($8,34 > 4,35$), hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara alat permainan edukatif "*smart box*" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan.

1. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara alat permainan edukatif "*smart box*" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan. Dengan uji hubungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,563 > 0,444$, dan hubungan yang signifikan dengan uji signifikan hubungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,890 > 2,86$, sehingga diketahui bahwa terdapat hubungan antara alat permainan edukatif "*smart box*" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan. Persamaan regresi diperoleh $\hat{Y} = \alpha + bx = 9,097 + 0,429X$. Semakin baik alat permainan edukatif "*smart box*" yang digunakan oleh guru PAK maka pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan semakin baik. Besar pengaruhnya sebesar 31,7% artinya pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan dipengaruhi oleh alat permainan edukatif "*smart box*" sebesar 31,7% dan signifikansi pengaruh $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($8,34 > 4,35$), artinya hasil penelitian ini dapat diberlakukan untuk seluruh populasi.

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang alat permainan edukatif "*Smart Box*" terdapat nilai rata-rata tertinggi pada item nomor 7 dengan skor total 72 dan nilai rata-rata 3,6 yaitu guru senantiasa mengajak peserta didik untuk menyebutkan warna yang dipegang oleh peserta didik. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 5 dengan skor 56 dan nilai rata-rata 2,8 yaitu Guru terkadang memberikan tugas menebak berbagai warna kepada peserta didik sesuai dengan gambar dan warna pada permainan "*smart box*".

Berdasarkan hasil jawaban responden tentang perkembangan kemampuan membaca anak usia dini 5-6 tahun terdapat nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari keseluruhan item angket tentang pengenalan warna pada anak usia dini adalah item nomor 12 dengan skor total 75 dan nilai rata-rata 3,75 yaitu peserta didik dapat menemukan gambar sesuai dengan warna yang ditentukan. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah item nomor 14 dengan skor 66 dan nilai rata-rata 3,3 yaitu guru terkadang menjelaskan kepada peserta didik yang termasuk ke dalam warna primer.

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan Teoritis

Berdasarkan hasil pembahasan analisis deskriptif data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1.1 Alat permainan edukatif "*Smart Box*" memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 tahun pada proses belajar mengajar dikelas, dibandingkan yang sebelumnya diajar dengan tidak menggunakan alat permainan edukatif "*Smart Box*". Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil belajar yang diajar dengan menggunakan alat permainan edukatif "*Smart Box*" lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan alat permainan edukatif "*Smart Box*". Dengan demikian penggunaan alat permainan edukatif "*Smart Box*" merupakan salah satu metode yang sangat berperan dalam upaya meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan.
- 1.2 Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan mengenai penggunaan alat permainan edukatif "*Smart Box*" dalam mengembangkan kemampuan pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan, peneliti dapat simpulkan bahwa terbukti dengan penggunaan alat permainan edukatif "*Smart Box*" sangat efektif digunakan dalam mengembangkan pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan. Hal ini terlihat dari bagaimana peneliti memperhatikan indikator pencapaian kemampuan pengenalan warna yaitu anak mampu menyebutkan warna yang terdapat pada alat permainan edukatif "*smart box*", anak mampu menyebutkan mencocokkan warna dengan gambar yang ditentukan, dan anak mampu menghubungkan suku kata menjadi kata sederhana pada gambar warna yang disediakan guru.

1.3 Dalam pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 tahun umumnya dilengkapi dengan pengelompokan warna primer dimana peserta didik dapat menyebutkan warna apa saja yang termasuk ke dalam warna primer seperti warna merah, kuning dan biru. Peserta didik juga mampu menyebutkan apa saja yang termasuk ke dalam warna sekunder dan peserta didik juga mampu mencampur dua jenis warna sesuai dengan warna sekunde misanya warna orange percampuran dari warna merah dan kuning, warna hijau percampuran dari warna kuning dan biru serta mampu mencampurkan warna ungu percampuran antara biru dan merah.

1.2 Kesimpulan Akhir

Berdasarkan kesimpulan teoritis dan juga kesimpulan berdasarkan hasil penelitian serta pengolahan data, maka penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara Alat permainan edukatif "*smart box*" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan.

1. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari antara Alat permainan edukatif "*smart box*" terhadap pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun Di TK Desa Silantom Julu Kecamatan Pangaribuan. Dengan ini disarankan:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan alat permainan edukatif "*smart box*" sebagai suatu alternatif dalam upaya pengenalan warna pada anak usia dini 5-6 Tahun.
2. Kepada guru kelas maupun guru bidang studi diharapkan agar lebih memotivasi anak dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif agar anak dapat dengan mudah mengenal berbagai macam warna.
3. Untuk para anak TK agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran agar terciptanya interaksi antara guru dan anak, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- BKKBN. 2014. *Media Interaksi Orang Tua dan Balita sebagai Alat Bantu Pendidikan Anak Balita*. Jakarta: Direktorat Bina Keluarga Anak dan Balita

- Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013),
- Kemendiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 (Jakarta: Depdiknas)
- Kusumaningrum, Panca Wahyu, dkk, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur", Jurnal BeduManageRs Journal Borneo Educational Management and Research Volume 2, Nomor 2, 2021
- Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif ,(Alfabeta, Bandung, 2010)
- Mulyasa, Manajemen PAUD (Bandung: PT. Rosda Karya Offset, 2014), .
- Nur Adiyah Yuliasri, "Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun Jurnal CARE 8 (2) Januari 2021
- Rahmat,Faishal, "Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 11 Edisi 2 (November 2017)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif ,(Alfabeta, Bandung, 2010)
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Alfabeta, Bandung, 2010
- Yuliasri, NA, Fitriani, R., & Ilhami, BS (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal CARE (Penelitian dan Pendidikan Penasihat Anak) .