



Implementasi Media Balok Warna terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Adduriyah 3

*Rahmawati¹, Maimon Sumo²

^{1,2}Universitas Islam Madura

Email: rw9266914@gmail.com¹; maimonsumo@uim.ac.id²

Abstract

The cognitive development of early childhood requires appropriate stimulation, one of which is through color recognition. Color block media serves as an educational tool that not only introduces various colors but also familiarizes children with geometric shapes, numerical concepts, and trains their thinking and memory skills. This study aims to implement color block media as an innovative learning method to effectively improve early childhood abilities in color recognition. Early childhood is a stage of exploration, where the learning process must be concrete, engaging, and enjoyable. Color block media combines visual and manipulative approaches that can foster curiosity and active involvement in the learning process. This learning-through-play activity encourages children to naturally identify, differentiate, and name colors. The study used a quantitative method with a pretest-posttest design to determine the effectiveness of the media. The research was conducted at KB Adduriyah 3 on October 29, 2024, and data analysis was performed using a t-test through SPSS 18 for Windows. The results showed a significance value (2-tailed) of 0.00. Since this value is smaller than the significance level ($\alpha = 0.05$), the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted. The results of the study demonstrate that color block media has a significant impact on improving children's color recognition skills. Additionally, the media also enhances children's active participation in learning activities. Therefore, color block media is highly recommended as a creative and effective learning strategy for educators and parents in supporting the cognitive development of early childhood.

Keywords: *Implementation; Color Block Media; Color Recognition Skills.*

Abstrak

Perkembangan kognitif anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui pengenalan warna. Media balok warna hadir sebagai alat bantu edukatif yang tidak hanya memperkenalkan berbagai warna, tetapi juga mengenalkan bentuk geometri, konsep bilangan, serta melatih daya pikir dan daya ingat anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media balok warna sebagai metode pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal warna secara efektif. Anak usia dini berada dalam tahap eksploratif, di mana proses belajar harus bersifat konkret, menarik, dan menyenangkan. Media balok warna memadukan pendekatan visual dan manipulatif yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Aktivitas bermain sambil belajar ini mendorong anak untuk mengidentifikasi, membedakan, dan menyebutkan warna secara alami. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif

dengan desain pretest-posttest untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Kegiatan penelitian dilaksanakan di KB Adduriyah 3 pada tanggal 29 Oktober 2024, dengan analisis data menggunakan uji t melalui aplikasi SPSS 18 for Windows. Hasil menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00. Karena nilai ini lebih kecil dari taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol ditolak, dan hipotesis alternatif diterima. Hasil penelitian membuktikan bahwa media balok warna memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal warna. Selain itu, media ini juga meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media balok warna sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata-kata Kunci: Implementasi; Media Balok Warna; Kemampuan Mengenal Warna.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase awal yang sangat menentukan dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh, sejak lahir hingga usia enam tahun. Melalui rangsangan yang tepat, anak didorong untuk tumbuh dan berkembang secara optimal dalam aspek kognitif, fisik, emosional, dan sosial. Tahap ini menjadi fondasi utama bagi kesiapan anak dalam menghadapi proses belajar di jenjang pendidikan selanjutnya.¹ Sejak dalam kandungan hingga usia empat tahun, otak anak mengalami lonjakan perkembangan yang luar biasa. Tahap awal ini berperan sebagai pondasi utama yang akan membentuk kemampuan belajar, berpikir, dan berinteraksi anak di masa depan.²

Perkembangan anak usia dini merupakan proses bertahap yang memerlukan dukungan dan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pada fase ini, setiap anak memiliki masa keemasan yang menjadi peluang strategis untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Lingkungan belajar, baik di rumah maupun di sekolah, berperan sentral dalam memfasilitasi proses eksplorasi dan aktualisasi diri anak. Implementasi metode pembelajaran yang tepat akan mendorong peningkatan kualitas perkembangan anak secara menyeluruh. Dalam hal ini, Hidayana et al. menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.³

¹ Maisyarah dan Desi Ismawati, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Bermain Balok," *Gahwa* 2, no. 1 (2023): 67–83, <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/gahwa/article/view/333>.

² Mohammad Fauziddin dan Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 162–169, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/76>.

³ Dina Hidayana, Ismatul Izzah, dan Ivonne Hafidlatil Kiromi, "Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini," *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 1097–1104, <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1002>.

Menurut Palupi dalam Maisyarah dan Ismawati, perkembangan kognitif dasar sangat vital untuk mengasah kemampuan berpikir anak. Tujuan utamanya adalah agar anak mampu mengolah informasi yang diperoleh, memecahkan masalah, serta mengembangkan logika matematis dengan baik. Selain itu, perkembangan ini juga melatih anak untuk berpikir secara sistematis, teliti, dan terstruktur dalam memilah serta mengelompokkan informasi.⁴ Menurut Hakim et al., kemampuan seseorang untuk melakukan survei dan menganalisis peristiwa mencerminkan perkembangan kognitif yang signifikan. Proses ini menunjukkan peningkatan dalam cara individu memproses, memahami, dan mengevaluasi informasi. Hal ini menandakan kemajuan dalam kapasitas berpikir yang lebih kompleks dan mendalam.⁵ William dan Susanto menjelaskan bahwa kemajuan kognitif memungkinkan seseorang untuk memahami masalah dengan mengamati orang lain dalam bertindak. Pengamatan ini kemudian membantu individu dalam menjelaskan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Perkembangan kognitif memegang peranan penting dalam proses belajar dan pemecahan masalah.⁶

Kemampuan mengenali warna merupakan elemen kunci dalam perkembangan kognitif anak, karena melatih otak untuk membedakan, mengingat, dan menghubungkan informasi visual. Stimulasi ini tidak hanya memperkuat fungsi otak, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dan memahami dunia sekitarnya dengan lebih baik.⁷ Pengenalan warna pada anak merupakan salah satu pendekatan penting dalam merangsang perkembangan kognitif mereka. Dengan mengajarkan anak untuk mengenali, menyebutkan, dan mengelompokkan warna, kita tidak hanya memperkaya keterampilan visual dan bahasa mereka, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, perhatian terhadap reaksi anak saat menunjukkan wawasan berharga tentang cara mereka mengolah informasi dan merespons rangsangan, sangat penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan responsif.⁸ Pada rentang usia 18 hingga 36 bulan, anak mulai mengembangkan pemahaman awal tentang warna. Aktivitas yang melibatkan mainan berwarna, seperti balok warna, sangat efektif dalam membantu mereka memperdalam

⁴ Maisyarah dan Desi Ismawati, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenali Warna melalui Metode Bermain Balok."

⁵ Arif Rohman Hakim et al., "Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenali Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 10, no. 1 (2024): 24–36, <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/3047>.

⁶ Maisyarah dan Desi Ismawati, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenali Warna melalui Metode Bermain Balok."

⁷ Hakim et al., "Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenali Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah."

⁸ Maisyarah dan Desi Ismawati, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenali Warna melalui Metode Bermain Balok."

pengenalan warna. Melalui pendekatan yang penuh keceriaan, anak dapat dengan mudah dan cepat memperluas kemampuan mereka dalam mengenali serta membedakan warna secara menyenangkan.⁹

Potongan gambar dengan bentuk, ukuran, dan fungsi yang tepat dirancang untuk anak PAUD, aman digunakan, serta mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan imajinatif. Bermain dengan media balok dapat melatih kemampuan anak dalam mengingat, berpikir logis, dan memecahkan masalah. Selain itu, media balok juga berperan dalam mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, serta merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Secara keseluruhan, media balok sangat mendukung perkembangan komprehensif anak dalam berbagai aspek.¹⁰ Media potongan ini mampu menginspirasi anak untuk menyalurkan kreativitasnya, membentuk berbagai objek baru yang belum terbayangkan, dengan memanfaatkan keterampilan mesin yang presisi. Dibuat dari bahan kayu, media ini terdiri dari berbagai bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, serta diperkaya dengan warna-warna yang cerah dan menarik, yang semakin memicu daya imajinasi.¹¹

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di KB Adduriyah 3 pada 29 Oktober 2024 tentang penggunaan media balok warna menunjukkan bahwa stimulus yang diberikan melalui media ini memiliki peran penting dalam memperkenalkan warna kepada anak. Selain merangsang perkembangan kognitif secara optimal, media balok warna juga membantu anak memahami berbagai konsep dasar, seperti bentuk geometri, bilangan, dan ukuran. Pemahaman tentang warna tidak hanya sebatas pada nilai estetika, tetapi juga sebagai pondasi untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak secara menyeluruh.

Penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, karena lebih mengutamakan pengembangan keterampilan spesifik, seperti kemampuan berpikir dasar, kapasitas kognitif, dan kreativitas anak melalui pemanfaatan media kotak warna. Sementara itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih terfokus pada pengenalan warna yang terbatas pada penyebutan nama warna dan identifikasi visual dengan pendekatan yang bersifat mekanistik. Pendekatan ini biasanya mengadopsi hipotesis pembelajaran behavioristik, yang menempatkan siswa sebagai subjek pasif,

⁹ Dila Tiva Amanda dan Rista Sundari, "Pengembangan APE 'Super Pyramid' dalam Menstimulus Kemampuan Berhitung dan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2024): 453–467, <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/896>.

¹⁰ Hidayana, Ismatul Izzah, dan Ivonne Hafidlatil Kiromi, "Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini."

¹¹ Hakim et al., "Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah."

sehingga lebih menekankan pada hafalan verbal dan kurang memperhatikan pengembangan pemahaman mendalam serta keterampilan berpikir kritis yang lebih tinggi.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, penting bagi peneliti untuk memahami bagaimana pengenalan warna memengaruhi kemampuan anak dalam mengenali warna, dengan memanfaatkan pendekatan yang merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu, yang diterapkan oleh instruktur. Salah satu media yang efektif dalam hal ini adalah media pilar kehati-hatian, yang berfungsi sebagai sarana interaksi yang menarik antara instruktur dan anak, sekaligus menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar anak. Dengan menyajikan rangsangan visual yang kaya akan variasi bentuk dan warna, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam, yang membantu anak mengenali warna dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media balok warna dalam memperkenalkan konsep warna pada anak, serta untuk menilai sejauh mana media ini dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif di KB Adduriyah 3. Di harapkan, penerapan balok warna dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan menyeluruh, yang tidak hanya membantu anak mengenali warna, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, anak-anak diharapkan dapat memahami konsep warna dengan cara yang lebih menyenangkan melalui aktivitas yang melibatkan indra penglihatan dan peraba. Selain itu, balok warna diharapkan dapat merangsang kreativitas, imajinasi, dan daya ingat anak terhadap warna, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam membedakan dan mengenali berbagai warna dengan lebih baik. Penggunaan balok warna juga diyakini dapat memperkuat perkembangan motorik halus anak, karena mereka dapat secara langsung mengelompokkan dan menyusun balok berdasarkan warna yang ada. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif, mempercepat pemahaman anak tentang warna, dan memfasilitasi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

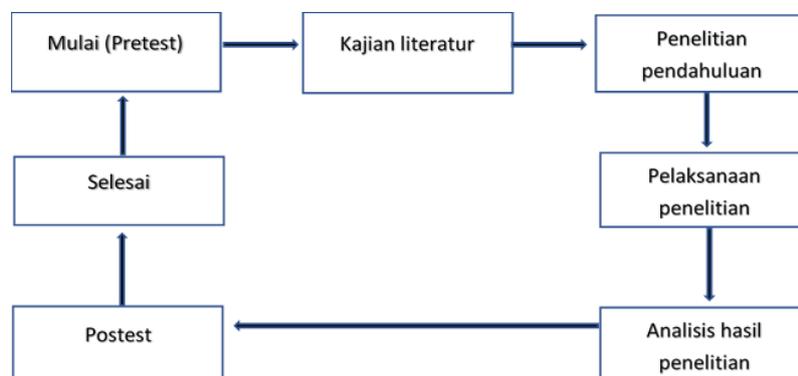
Penelitian ini mengaplikasikan metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang fokus pada pengumpulan dan analisis data numerik atau angka untuk memahami fenomena tertentu.¹²

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Selanjutnya menurut Creswell, desain pretest-posttest adalah salah satu jenis desain penelitian eksperimental yang digunakan untuk mengukur perubahan atau dampak yang terjadi pada variabel yang diteliti setelah suatu perlakuan atau intervensi diberikan.¹³ Subjek penelitian melibatkan anak-anak berusia 3 hingga 4 tahun yang terdaftar di KB Adduriyah 3, dengan jumlah total 15 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, di mana 8 anak akan diberikan stimulus melalui media balok warna. Data dikumpulkan melalui metode survei, observasi, dan dokumentasi yang berfungsi sebagai data pendukung untuk analisis.

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada pendekatan eksperimen semu, di mana peneliti akan menyajikan kepada anak-anak berbagai potongan warna yang berbeda untuk diuji. Pendekatan ini menggunakan desain kuasi-eksperimen, yang menggabungkan beberapa tahapan penting untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif. Tahapan pertama adalah pemilihan subjek penelitian, di mana anak-anak yang menjadi peserta dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, dilakukan pengukuran kemampuan awal (pretest) untuk menilai tingkat pemahaman atau keterampilan anak-anak sebelum diberikan intervensi. Setelah itu, intervensi dilakukan, yaitu pengenalan warna menggunakan balok warna, yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak dalam mengenali dan membedakan warna. Terakhir, kemampuan anak-anak diukur kembali setelah intervensi melalui posttest untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan atau peningkatan terjadi akibat pemberian intervensi tersebut. Dengan mengikuti urutan langkah-langkah ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dampak pengenalan warna terhadap perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengenali warna.¹⁴

Untuk lebih jelasnya alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar:



Gambar 1. Alur penelitian

¹³ John W. Creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

¹⁴ Sumanto, *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2006).

Penelitian ini dimulai dengan pemberian pretest kepada siswa untuk mengumpulkan data awal yang akan menjadi acuan sebelum perlakuan diterapkan. Setelah itu, tahap berikutnya adalah kajian literatur yang mendalam, yang bertujuan untuk membangun landasan teoritis yang kuat sebagai dasar dalam melakukan analisis lebih lanjut. Penelitian pendahulu kemudian dianalisis untuk melihat hasil-hasil sebelumnya yang relevan dan dapat memberikan perspektif tambahan dalam konteks penelitian ini. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan penelitian utama secara cermat dan terencana, diikuti dengan analisis data untuk memastikan temuan yang diperoleh valid dan objektif. Setelah proses analisis, posttest dilakukan untuk mengukur sejauh mana perubahan terjadi setelah perlakuan. Setiap langkah dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran informasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media kotak warna terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di KB Adduriyah 3. Tabel ini merupakan hasil perhitungan menggunakan SPSS 18 untuk Windows.

Paired Samples Test		Paired Differences				t	df	Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p	Two-Sided p	
Lower	Upper									
Pair 1	Pretes_eks – Posttest eks	-33.250	7.126	2.520	-39.208	-27.292	-13.197	7	.000	.000

Tabel 1. Hasil perhitungan SPSS

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan dalam tabel, nilai tertinggi yang tercatat adalah -13,197 dengan derajat kebebasan (df) 7, diikuti oleh kontras yang tajam sebesar 33,250 dan kesalahan standar sebesar 2,520. Untuk harga diri, nilai terendah yang tercatat adalah -39,208, sedangkan nilai tertingginya mencapai -27,292. Hasil uji signifikansi dua sisi menghasilkan nilai p sebesar 0,00. Mengingat nilai p yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), hipotesis nol (H_0) dapat ditolak, dan sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kotak warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal warna di KB Adduriyah 3.

Hasil uji t gabungan menunjukkan nilai signifikansi dua sisi sebesar 0,000, yang secara statistik berada jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Temuan ini memberikan bukti bahwa penerapan media potongan warna secara signifikan meningkatkan kemampuan pengenalan warna pada anak usia 3-4 tahun di KB Adduriyah 3.

Penelitian ini mendukung temuan Kresensiana yang menyatakan bahwa balok warna merupakan media visual edukatif berbahan kayu, berbentuk persegi panjang, dan terdiri dari sepuluh unit dengan variasi warna yang menarik. Keberagaman warna, bentuk, dan ukuran pada balok ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berperan penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif, motorik halus, serta daya imajinasi anak. Dengan desain yang sederhana namun fungsional, balok warna menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menunjang tumbuh kembang anak secara menyeluruh.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni et al. menunjukkan bahwa potongan warna memainkan peran krusial dalam mendukung pemahaman anak terhadap berbagai konsep dasar, merangsang kreativitas, serta membentuk sikap toleransi. Lebih jauh lagi, interaksi anak-anak dengan mainan berwarna dapat memperkaya kemampuan sosial mereka melalui proses bermain bersama teman-teman sebaya. Namun demikian, penelitian ini juga menegaskan bahwa agar potensi manfaat tersebut dapat terealisasi secara optimal, anak-anak memerlukan bimbingan yang terarah dalam memanfaatkan objek-objek berwarna dalam konteks pembelajaran mereka.¹⁶

Selanjutnya menurut Mala dan Sari, penggunaan media balok dalam pembelajaran dapat memperdalam kemampuan anak dalam mengingat dan berpikir, yang berkembang melalui pengalaman yang mereka alami. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, perkembangan aspek kognitif, motorik, kreativitas, dan imajinasi anak dapat terstimulus secara optimal, yang pada akhirnya mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Kognitif mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep dasar seperti bilangan, ukuran, bentuk, dan warna, yang saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran yang menggunakan media tersebut.¹⁷

¹⁵ Kresensiana Nou et al., "Pendampingan Kegiatan Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Stik Angka dari Bahan Alam untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti," *JCMP: Jurnal Citra Magang dan Persekolahan* 1, no. 4 (2023): 178–191, <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcmp/article/view/2572>.

¹⁶ Sri Wahyuni et al., "Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Lesson Study Learning Community pada Materi 'Waktu 24 Jam' di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): 78–91, <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/10477>.

¹⁷ Nilna Farhata Wika Mala dan Ratih Permata Sari, "Media Balok untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok A RA Sunan Giri Sumberjaya Gondanglegi-Malang," *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 30–37, <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/JURALIANSI/article/view/878>.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri menunjukkan bahwa permainan balok warna memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, membantu mereka untuk lebih fokus dan terlibat dalam setiap aktivitas yang dihadapi.¹⁸ Nurdin menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan warna, bentuk, dan ukuran, mengidentifikasi serta mengkoordinasikan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, serta mengenali dan menghitung angka mulai dari 1 hingga 20.¹⁹

Menurut Amanda dan Sundari, kemampuan mengenali warna memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan indra penglihatan anak usia dini. Saat anak belajar mengenal warna, mereka tidak hanya memperdalam pemahaman tentang lingkungan sekitar, tetapi juga mengasah keterampilan visual serta memperkuat koneksi saraf di otak yang terkait dengan penglihatan. Dengan demikian, anak dapat lebih mudah membedakan objek, memahami pola, dan merangsang kreativitas serta ekspresi diri melalui seni dan berbagai aktivitas yang melibatkan warna.²⁰ Hakim et al. menyatakan bahwa permainan balok warna dapat membentuk anak menjadi pribadi yang lebih aktif. Melalui aktivitas ini, anak terlibat dalam pengembangan fisik, sosial, dan intelektualnya, yang secara keseluruhan berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal.²¹ Prihatini dan Christiana mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memicu minat dan motivasi baru pada anak, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang efektif adalah balok warna, yang tidak hanya membantu anak mengenal warna dan bentuk secara langsung, tetapi juga memberikan peluang untuk mengelompokkan benda berdasarkan warna dan menyusun objek sesuai dengan urutan tinggi-rendah atau sebaliknya.²²

Penelitian ini menunjukkan bahwa balok warna, sebagai media pembelajaran berbahan kayu dengan variasi warna dan bentuk, berperan penting dalam mendukung

¹⁸ Nuramaliah Elyanti Putri, "Hubungan antara Aktivitas Bermain Balok Berwarna dengan Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif di Kelompok B RA Al-Ihsan Karawang)," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 9 (2024): 267–276, <https://jurnal.penerbitdaaruhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/2862>.

¹⁹ Nurdin, "Pengaruh Bermain Outdoor terhadap Perkembangan Fisik Motorik dan Kreativitas Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5819–5826, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3226>.

²⁰ Amanda dan Rista Sundari, "Pengembangan APE 'Super Pyramid' dalam Menstimulus Kemampuan Berhitung dan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun."

²¹ Hakim et al., "Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah."

²² Desi Prihatini dan Elisabeth Christiana, "Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna dan Ukuran pada Anak Kelompok A di TK R.A. Kartini," *PAUD Teratai* 3, no. 3 (2014): 1–6, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7586>.

perkembangan kognitif, motorik halus, kreativitas, dan keterampilan sosial anak. Astrid Larasati et al. menekankan bahwa melalui interaksi dengan balok warna, anak tidak hanya belajar mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, dan ukuran, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, imajinasi, dan kemampuan visual mereka. Selain itu, permainan dengan balok warna membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, mengelompokkan objek, serta merangsang kreativitas dan ekspresi diri. Untuk memaksimalkan manfaatnya, balok warna harus digunakan dalam konteks pembelajaran yang bimbingannya terarah, sehingga dapat mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan optimal.²³

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media balok warna memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal warna di KB Adduriyah 3. Dengan menggabungkan pendekatan visual dan manipulatif, media balok warna berhasil menarik perhatian anak dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil analisis data menggunakan uji t dengan desain pretest-posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak mengenali, membedakan, dan menyebutkan warna setelah diberikan perlakuan menggunakan media ini. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari batas $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yang mengindikasikan bahwa media balok warna efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan warna anak usia dini. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan konkret ini, anak tidak hanya belajar tentang warna, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif dasar lainnya, seperti pemahaman terhadap bentuk geometri dan ukuran.

Selain memperkenalkan warna, media balok warna juga memberikan banyak manfaat dalam mendukung perkembangan komprehensif anak. Aktivitas bermain dengan balok warna memungkinkan anak untuk merangsang imajinasi, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan motorik halus mereka melalui manipulasi fisik balok. Selain itu, kegiatan ini juga melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis, karena mereka belajar mengelompokkan dan menyusun balok berdasarkan warna dan bentuk. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak tidak hanya memahami konsep warna dengan lebih baik, tetapi juga memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

²³ Astrid Larasati et al., "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Media Balok di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana," *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 2, no. 2023 (2M): 83–93, <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/view/7551>.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media balok warna adalah alat yang efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak, dan sebaiknya diterapkan lebih luas oleh pendidik maupun orang tua untuk memfasilitasi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak usia dini. Dengan demikian, balok warna dapat menjadi strategi pembelajaran yang kreatif dan menyeluruh dalam pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, yang terutama berupa kesehatan, kesejahteraan, serta waktu yang diberikan, sehingga tulisan ini dapat terselesaikan dengan baik. Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada para pimpinan, keluarga, dan sahabat-sahabat mahasiswa yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kontribusi yang sangat berharga selama proses penyusunan artikel ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada KB Adduriyah 3 atas izin dan bantuan yang telah diberikan, yang memungkinkan penulis menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan menyebarkan artikel ini untuk kepentingan bersama.

REFERENSI

- Amanda, Dila Tiva, dan Rista Sundari. “Pengembangan APE ‘Super Pyramid’ dalam Menstimulus Kemampuan Berhitung dan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun.” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2024): 453–467. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/896>.
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Fauziddin, Mohammad, dan Mufarizuddin. “Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 162–169. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/76>.
- Hakim, Arif Rohman, Untung Nugroho, Karlina Dwijayanti, Agustanico Dwi Muryadi, dan Rima Febrianti. “Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 10, no. 1 (2024): 24–36. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/3047>.
- Hidayana, Dina, Ismatul Izzah, dan Ivonne Hafidlatil Kiromi. “Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini.” *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 1097–1104. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1002>.
- Larasati, Astrid, Arinda Oktavia, Dewi Eka Yanti, Rita, Mardiana, dan Rabiatal Adawiyah. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Media Balok di TK Aisyah

- Bustanul Athfal 2 Anggana.” *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 2, no. 2023 (2M): 83–93. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/view/7551>.
- Maisyarah, dan Desi Ismawati. “Upaya Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Bermain Balok.” *Gahwa* 2, no. 1 (2023): 67–83. <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/gahwa/article/view/333>.
- Mala, Nilna Farhata Wika, dan Ratih Permata Sari. “Media Balok untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok A RA Sunan Giri Sumberjaya Gondanglegi-Malang.” *Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 30–37. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/JURALIANSI/article/view/878>.
- Nou, Kresensiana, Valensia Ota Beru, Maria Dela Yona, dan Elisabeth Tantiana Ngura. “Pendampingan Kegiatan Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Stik Angka dari Bahan Alam untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti.” *JCMP: Jurnal Citra Magang dan Persekolahan* 1, no. 4 (2023): 178–191. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcmp/article/view/2572>.
- Nurdin. “Pengaruh Bermain Outdoor terhadap Perkembangan Fisik Motorik dan Kreativitas Anak.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5819–5826. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3226>.
- Prihatini, Desi, dan Elisabeth Christiana. “Penggunaan Media Balok Cuisenaire dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna dan Ukuran pada Anak Kelompok A di TK R.A. Kartini.” *PAUD Teratai* 3, no. 3 (2014): 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7586>.
- Putri, Nuramaliah Elyanti. “Hubungan antara Aktivitas Bermain Balok Berwarna dengan Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini (Penelitian Kuantitatif di Kelompok B RA Al-Ihsan Karawang).” *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 9 (2024): 267–276. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/2862>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumanto. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2006.
- Wahyuni, Sri, Roro Eko Susetyarini, Wahyu Prihanta, dan Firdiani Yuliana. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Lesson Study Learning Community pada Materi ‘Waktu 24 Jam’ di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): 78–91. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/10477>.