

**PENGEMBANGAN PERMAINAN SONDAH UNTUK MEMFASILITASI  
KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh  
Hanifa Marliani  
NIM 1800606

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2022**

PENGEMBANGAN PERMAINAN SONDAH UNTUK MEMFASILITASI  
KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA DINI

Oleh  
Hanifa Marliani

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Hanifa Marliani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seijin penulis.

HANIFA MARLIANI

PENGEMBANGAN PERMAINAN SONDAH UNTUK MEMFASILITASI  
KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA DINI

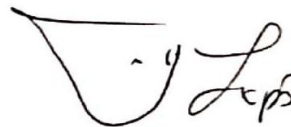
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Edi Hendri Mulyana, M. Pd.  
NIP. 196008251986031002

Pembimbing II



Taopik Rahman, M. Pd.  
NIP. 198711212015041002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi SI PGPAUD  
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Elan, M. Pd.  
NIP. 197703072008011017

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai kemampuan mengenal warna dan terbatasnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan temuan masalah di lapangan peneliti menyusun dan merancang permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan ialah pengembangan dengan model *Educational Design Research* (EDR) karya McKenney dan Reeves. Prosedur penelitian EDR terdapat 3 tahap utama yaitu, tahap analisis dan eksplorasi; tahap desain dan konstruksi; dan tahap evaluasi dan refleksi yang diakhiri dengan kelayakan produk sebagai hasil utama dari ketiga tahap. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi, angket, dan validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli permainan dan ahli pedagogik. Setelah melalui beberapa revisi sesuai saran validator kemudian dilakukan uji coba produk sebanyak dua kali di TK PGRI 1 dan RA Thoriqunnajah. Berdasarkan hasil analisis data dari uji coba produk, permainan sondah untuk memfasilitasi kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun ini telah berhasil dikembangkan dan layak digunakan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

**Kata kunci:** Kemampuan Mengenal Warna, Permainan sondah, EDR

## **ABSTRAK**

*This research is motivated by problems regarding the ability to recognize colors and the limited number of games used in learning, especially to facilitate the ability to recognize colors. The purpose of this research is to develop games to facilitate the ability to recognize colors according to the needs in the field. Based on the findings of the problem in the field, the researchers compiled and designed sonda games to facilitate the ability to recognize colors for children aged 4-5 years. The research method used is the development of the Educational Design Research (EDR) model by McKenney and Reeves. The EDR research procedure has 3 main stages, namely, the analysis and exploration stages; design and construction stage; and the evaluation and reflection phase which ends with the feasibility of the product as the main result of the three stages. Data collection techniques in this study were observation, interviews, documentation studies, questionnaires, and expert validation. Expert validation was carried out by material experts, game experts and pedagogic experts. After going through several revisions according to the validator's suggestions, the product was tested twice at TK PGRI 1 and RA Thoriqunnajah. Based on the results of data analysis from product trials, the sondah game to facilitate the ability to recognize colors for children aged 4-5 years has been successfully developed and is suitable for use in learning in Early Childhood Education (PAUD).*

**Keyword:** *Color Recognition Ability, Sondah Game, EDR*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH .....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Bermain dan Permainan Anak Usia Dini .....	8
2.2 Permainan Tradisional .....	10
2.3 Permainan Sondah .....	12
2.4 Kemampuan Mengenal Warna .....	13
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan .....	15
2.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	17
2.7 Kerangka Pikir .....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	19
3.1 Desain Penelitian .....	19
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	23
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.5 Instrumen Penelitian .....	26
3.6 Uji Validitas Instrumen .....	27
3.7 Analisis Data .....	27

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	32
4.1 Temuan dan Pembahasan Dasar Kebutuhan Pengembangan Permainan Sondah untuk memfasilitasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun .....	32
4.1.1 Temuan .....	31
1) Dasar Kebutuhan Berdasarkan Studi Literatur.....	31
2) Dasar Kebutuhan Berdasarkan Studi Lapangan .....	32
4.1.2 Pembahasan .....	34
4.2 Temuan dan Pembahasan Rancangan Permainan Sondah untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun.....	35
4.2.1 Temuan .....	35
1) Dasar Pengembangan Desain Permainan Sondah.....	35
2) Rancangan Produk Permainan Sondah.....	36
3) Pengembangan Bentuk Produk .....	37
4.2.2 Pembahasan .....	46
4.3 Temuan dan Pembahasan Uji Coba Permainan Sondah untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun.....	47
4.3.1 Temuan .....	47
1) Uji Coba Terbatas Tahap 1.....	47
2) Uji Coba Terbatas Tahap 2.....	58
4.3.2 Pembahasan .....	68
4.4 Temuan dan Pembahasan Kelayakan Produk Permainan Sondah untuk memfasilitasi Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia 4-5 Tahun.....	69
4.4.1 Temuan .....	69
4.4.2 Pembahasan .....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	72
5.1 Simpulan .....	72
5.2 Implikasi .....	73
5.3 Rekomendasi.....	73

DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	77
RIWAYAT HIDUP.....	173



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P., dan Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assyifa, F. N. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137-146.
- Aziz, M. T., & Susan, T. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sondah Gunung (Engklek). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21-33.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Chamim, M. N. (2020). Pengembangan Media Rubik's Cube Color Fuld terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(1), 1-17.
- Dewi, I. A. P. R. N. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 491-497.
- Ernawati, Y. (2021). 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. (Skripsi). Universitas Jember.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di pendidikan anak usia dini (PAUD). As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 27-36.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Hernia, H. (2013). Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK se gugus III kecamatan panjatan kabupaten kulon progo. *Universitas Yogyakarta*.
- Lidinillah, D. A. A. (2011). Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action. *Jurnal UPI*, 1
- Maghfiroh, Y. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 1-9.
- Marhumah, Z. I. (2019). *Peningkatan kemampuan melompat dengan satu kaki melalui permainan tradisional Engklek pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Pulorejo kota Mojokerto* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

- Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 50-59.
- McKenney, S., dan Reeves, T. (2012). *Conducting Educational Design Research*. Routledge.
- McKenney, S., dan Reeves, T. (2013). *Educational Design Research Part A: An introduction*. Enschede.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
- Meltzer, David E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics: A possible hidden variable in Diagnostic pretest scores. Ames: Department of physics and Astronomy, Iowa State University
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76-91.
- Musyahidah, U. (2019). Hubungan Antara Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Frater Bakti Luhur Makassar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(3), 257-261.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media.
- Ningsih, T. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif "Kartu Baca Ngaji Asyik" untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Istana Agency.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 9-14.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342-5351.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86-100.
- Rahman, T. (2018). *Model-Model Penyelenggaraan PAUD*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Ramadhani, A. (2018, November). Identifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan anak tradisional. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG) (Vol. 1, No. 1)*.

- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 42-58.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Susanti, S. S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik” Untuk Anak Usia Dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 73-86.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Van den Akker, J., dkk. (2016). “Introducing Educational Design Research” dalam *Educational Design Research*. New York: Routledge.
- Yasbiati, dan Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yuwono, C., et. al. (t. t.). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Semarang: LPPM Universitas Negeri Semarang.