

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Match Colors Di TK Kartika Siliwangi

Silvani Ruhiyat,

silvani.ruhiyat@upi.edu

Rr. Deni Widjayatri

deniwidjayatri@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Efforts to improve understanding of geometric shapes and colours in children aged 3-4 years at Kartika Siliwangi Kindergarten, Serang City, Banten, are carried out through the application of Match Colors Educational Game Tools (APE). This research has the main objective to develop Match Colors game with the intention of improving cognitive development of early childhood. The research method used is a development method with a qualitative approach. Data collection was done through observation, documentation and interviews. Data analysis was carried out using a sample of instruments. The results of the analysis showed that APE Match Colors proved to be quite effective in helping to improve the cognitive development of children aged 3-4 years. Thus, this study concludes that the Match Colors game is valid and effective as a tool to develop and stimulate early childhood cognitive development.

Keywords: *Early Childhood, Cognitive Development, Match Colors*

ABSTRAK

Upaya untuk meningkatkan pemahaman mengenai bentuk geometri dan warna pada anak usia 3-4 tahun di TK Kartika Siliwangi Kota Serang, Banten, dilakukan melalui penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Match Colors. Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan permainan Match Colors dengan maksud meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan sampel instrumen. Hasil analisis menunjukkan bahwa APE Match Colors terbukti cukup efektif dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan Match Colors valid dan efektif sebagai alat untuk mengembangkan dan merangsang perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif, Match Colors.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam kemajuan suatu negara, sehingga setiap warga negara diharapkan untuk mengikuti berbagai tingkat pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan lanjutan. Di Indonesia, istilah pendidikan anak usia dini disebut PAUD, yang merupakan tingkat pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar, ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun. Fase ini dianggap sebagai masa The Golden Age, di mana potensi, wawasan dan hakikat tingkah laku seseorang mulai terbentuk. Hal ini penting karena bertujuan agar pendidikan anak usia dini dapat menjadi dasar bagi perkembangan dan kemajuan anak di masa depan. Signifikansi pendidikan anak usia dini terletak pada perannya yang kritis dalam membentuk karakter anak dan membantu mereka menjadi individu yang bermoral tinggi pada masa yang akan datang (Sianipar, A. et al., 2022).

Menurut ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terdapat keterangan terkait pendidikan anak usia dini sebagaimana dijelaskan dalam pasal 28 ayat 1. Pasal ini menyatakan bahwa "pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk anak mulai dari saat lahir hingga usia 6 tahun dan tidak dijadikan sebagai persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar." Keberhasilan pendidikan setiap anak dimulai dari kualitas pendidikan yang diterimanya pada masa dini. Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai dasar pembelajaran yang dapat mengoptimalkan seluruh potensi anak. Prinsip ini sesuai dengan isi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan PAUD sebagai usaha memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di tahap pendidikan selanjutnya (Nasional, n.d.).

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan beberapa aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Dari ke 6 aspek tersebut, salah satu yang krusial bagi anak usia dini adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan hal-hal tertentu (Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, 2019). Di antara berbagai kemampuan kognitif, penting bagi anak untuk mengembangkan pemahaman konsep bentuk, warna dan ukuran. Pengenalan konsep ini dianggap penting karena warna, bentuk dan ukuran adalah karakteristik yang sangat terlihat dalam lingkungan sekitar, membantu anak memecahkan masalah dan beradaptasi dengan dunia di sekitarnya.

Dalam rangka mengembangkan APE Match Colors, fokus pengembangan kognitif mencakup pemahaman konsep bentuk geometri dan pengenalan warna (Wahyuningrum et al, 2020). Standar pencapaian perkembangan untuk anak usia 3-4 tahun mencakup kemampuan anak untuk mengorganisir warna dan bentuk geometri dalam permainan Match Colors, kemampuan menghubungkan bentuk geometri dengan objek-objek di sekitar, serta kemampuan anak dalam berpikir kritis, sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini. Mengatasi kesulitan dalam mencocokkan warna dalam konstruksi ruang pada permainan Match Colors merupakan suatu tantangan.

Dalam hal kreativitas, anak dapat melakukan pengaturan ulang dalam menentukan atau menyusun bentuk geometri pada permainan Match Colors, sementara kemampuan anak dalam mengkategorikan bentuk dan warna geometri pada permainan tersebut juga menjadi aspek penting. Selanjutnya, dalam konteks indikator kolaboratif, anak mampu membandingkan berbagai bentuk dan warna geometri dalam permainan Match Colors, dan mereka memiliki kemampuan untuk mengurutkan bentuk geometri sesuai dengan keinginan mereka. Setiap pendidik berharap agar anak didiknya mencapai prestasi yang baik dalam proses pembelajaran. Namun, mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, karena keberhasilan belajar seorang anak dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi internal (yang berasal dari diri siswa) seperti kesehatan mental, tingkat kecerdasan, minat, motivasi, dan lain sebagainya, serta eksternal (yang berasal dari luar diri anak) seperti kondisi kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, serta sarana dan prasarana pembelajaran.

Observasi di TK Kartika Siliwangi Kota Serang Banten mengungkapkan adanya masalah dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penyesuaian bentuk dan warna geometri pada dua anak. Ditemukan ketidakcocokan antara bentuk dan warna dalam pencocokan yang dilakukan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, karena penggunaan media yang menarik dapat sangat mendukung pembelajaran anak. Anak-anak yang masih berpikir konkrit lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti pengenalan angka dan waktu jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran.

Guslinda dan Kurnia menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan beragam perlengkapan atau objek yang digunakan untuk kegiatan bermain, di mana perlengkapan tersebut dapat merangsang dan mengembangkan berbagai keterampilan anak (Rita, 2018). APE diartikan sebagai sarana bermain yang sambil belajar, mencakup baik alat bermain yang memberikan kebebasan kepada anak maupun kegiatan yang dipandu oleh guru. Dalam konteks ini, salah satu alat permainan edukatif yang menarik dan dapat digunakan adalah Match Colors, yang bertujuan untuk membantu anak mengenal bentuk dan warna geometri dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, Match Colors yang dirancang semenarik mungkin bertujuan untuk

merangsang minat belajar anak-anak. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, diharapkan anak-anak akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar anak-anak (Jazariyah, J., et al., 2021).

Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang menarik, diharapkan APE Match Colors dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartika Siliwangi. Evaluasi kemampuan anak dalam menilai instrumen indikator juga menjadi fokus penelitian pengembangan ini untuk mengukur efektivitas APE Match Colors dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bentuk dan warna geometri pada anak usia 3-4 tahun di TK Kartika Siliwangi melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Match Colors. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, dengan produk utama berupa permainan Match Colors sebagai media peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode penelitian yang dipilih adalah metode deskriptif kualitatif, dengan fokus pada upaya menghasilkan solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan aspek teoritis. Pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara sebagai alat pengumpulan informasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan instrumen sampel.

KAJIAN TEORI

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan dalam memecahkan masalah maupun untuk mencipta karya. (Liana, 2019). Menurut Keat, perkembangan mental atau perkembangan kognitif dikaakan sebagai proses-proses mental

yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir dan mengerti.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan berpikir anak dan kemampuan anak dalam memberikan alasan. Dengan perkembangan kognitifnya, anak diajak untuk berpikir dan mengingat supaya anak dapat mempunyai ide, gagasan, jalan keluar, cara memecahkan masalah dan menyusun strategi yang kreatif (Gardner, 2014). Pada penelitian ini, kemampuan kognitif anak dilihat dari kemampuan anak dalam mengelompokkan benda, membedakan benda sesuai warna. Media yang digunakan adalah bola berwarna, hal ini dimaksudkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak (Hapsari, 2020).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang aktivitas bahkan dapat mempengaruhi psikologis pada peserta didik dikarenakan perannya yang penting dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran, maka penting juga untuk seorang guru dapat lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk anak. Media pembelajaran digunakan sebagai alat penunjang saat pembelajaran yang mempunyai nilai edukasi dan membantu tumbuh kembang anak usia dini serta mampu untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan aspek kognitif pada anak (Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini adalah dengan pengembangan dan pengenalan konsep sains *match color* dengan menyesuaikan dengan bentuk alat permainan edukatif pada anak usia dini. Pengembangan dan pengenalan konsep sains pada anak usia dini yang bersifat mendasar dan mengenalkan suatu kegiatan belajar yang dikemas menyenangkan, menyelidik, dan melakukan suatu percobaan untuk mencari tahu kenyataan di lingkungan alam. Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran yang berbasis fakta/kongkrit, dimana dalam pembelajarannya mengasah logika berpikir, menganalisis, mampu mengidentifikasi dan memahami bagaimana memecahkan masalah (Filsa Era Sativa, 2024).

Menurut Susanto kemampuan motorik anak usia 3 tahun ditandai dengan anak bisa mewarnai memakai krayon atau pensil, mampu memakai suatu benda serta bisa meniru suatu bentuk (Ahmad Susanto, 2011). Terdapat beberapa hal yang membuat motorik halus anak usia 3 tahun terganggu diantaranya kurangnya peluang bagi anak saat eksplorasi pada lingkungan sejak dini, pola asuh orang tua yang overprotektif, kurangnya fasilitas, rangsangan belajar yang kurang dan anak tidak bebas melakukan aktifitas individu. (Agus, R. M., et al., 2021)

Menurut Kimie menjelaskan bahwa dengan melatih konsentrasi penglihatan (warna) anak dapat melalui berbagai jenis kegiatan aktivitas bermain seperti mewarnai, melukis dengan jari menirukan dan mengeksplorasi (DEWI, 2018).

Warna dapat mewakili karakter dan perasaan tertentu, merah misalnya memberi kesan agresif, gairah, panas dan cepat, hitam memberi kesan misteri, kelam dan canggih, dengan mempelajari psikologi warna kita dapat menyesuaikan desain dengan target yang dituju, komunikasi visual yang efektif dan membangun suatu kesatuan rasa kepada pembaca visual. (Wibowo, 2013)

Motorik halus pada anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting untuk tumbuh kembang. Anak perlu mengembangkan kemampuan motorik halusnya. Maka untuk mengembangkannya membutuhkan permainan yang mampu mengembangkan motorik halus anak. Salah satu permainan yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 3 tahun yaitu *match colors*. Permainan *match colors* adalah jenis permainan di mana pemain diminta untuk mencocokkan warna yang serupa atau sesuai, seringkali dengan memindahkan atau menyusun elemen-elemen berwarna dalam permainan tersebut. Ada beberapa metode juga untuk mengembangkan kemampuan anak dalam pencampuran warna yaitu dengan, melukis dengan cat air, finger painting dengan pasta, mewarna dengan pensil warna, krayon, spidol teknik mengecap dan melakukan eksperimen mencampurkan warna dengan pewarna makanan. Cara menggabungkan warna yaitu rona primer, sekunder, dan tersier. Warna primer termasuk warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Warna sekunder muncul dari warna primer (oranye, hijau, dan ungu), sedangkan warna tersier berasal dari pencampuran eksperimental warna primer dan sekunder, yang dapat menghasilkan corak berbeda

dalam jumlah tak terbatas tergantung pada komposisinya (Murhajiyah, 2012)

Terdapat sejumlah jenis media pembelajaran, misalnya: Media Lingkungan, yang mencakup tempat atau suasana yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Dalam pembelajaran anak, konsep media lingkungan melibatkan pengenalan atau pendedahan anak pada suatu tempat yang dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan edukatif merupakan permainan yang dapat mendidik anak dari sesuatu yang ada pada permainan tertentu. Permainan edukatif dapat memberikan rangsangan yang baik anak seperti meningkatkan kemampuan daya berpikir, keseimbangan kognitif dan motorik (Gusni Rahma Yani, 2020). Agar operasi pencampuran warna berjalan dengan lancar, maka harus dilakukan banyak persiapan terhadap alat dan bahan yang digunakan, serta pengawasan. Karena itu, guru biasanya memilih sistem pembelajaran tradisional atau berpusat pada guru. Selain itu, guru menggunakan lebih sedikit strategi pengajaran yang beragam, yang menyebabkan anak mudah bosan. (Lebar, 2023)

Terkait dengan media permainan yang dianggap sebagai sarana dengan minat paling mendominasi seorang anak yakni objek yang sengaja dilibatkan oleh seorang anak dalam pengadaan alat bermain yang diperuntukkan bagi pengembangan kreativitas sekaligus potensinya. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam Lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak Adapun perwujudan dari media permainan sendiri sangat beragam, diantaranya Pasir warna, batu warna, puzzle, atau alana rizqianan, dakon, dan jenis permainan lainnya yang sesuai dengan prinsip utama dalam menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yaitu memastikan keberadaan unsur keamanan dan kenyamanan dalam setiap permainan (Siti Mawaddah, 2024).

Cara memainkannya yaitu anak akan mencocokkan warna yang ada di kardus dengan warna yang sesuai tutup botol argo. Manfaat permainan *match colors* yaitu pengembangan motorik, pemahaman warna, peningkatan konsentrasi dan perhatian, pengembangan kemampuan pemecahan masalah, stimulasi kreativitas, melatih memori warna. Dalam permainan *match colors*, pemain perlu menggunakan

keterampilan motorik tangan, seperti menggeser, menyusun, atau memilih objek berwarna untuk mencocokkan dengan warna yang ditargetkan. Ini melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk mencapai tujuan dalam permainan tersebut. (Indri Ramahwanti, 2023).

Menurut Yus, salah satu indikasinya adalah mengelompokkan barang berdasarkan warna dan bentuk. Ini adalah salah satu indikator untuk mengkategorikan bentuk, warna, dan ukuran. Menurut Jamaris, seorang anak belajar tentang ukuran melalui interaksinya dengan lingkungannya, terutama melalui pengalaman yang melibatkan seperti membandingkan, mengkategorikan, dan menyusun barang (Monalisa, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar instrumen dan kategori penilaian yang digunakan peneliti dapat dilihat pada tabel 1, 2 dan tabel 3. Lembar instrumen yang telah disiapkan penulis kemudian diisi melalui permainan observasi yang telah dilakukan.

Tabel 1: Instrumen pengukuran kemampuan penilaian rata-rata kelas A TK Kartika Siliwangi melalui APE Match Colors

No	Indikator	Kemampuan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berfikir Kritis	1.1 Anak mampu mengorganisasikan warna serta bentuk geometri dalam permainan Match Colors 1.2 Anak mampu mengaitkan bentuk geometri terhadap benda-benda dilingkungan sekitarnya 1.3 Anak mampu memecahkan kesulitan dalam menyesuaikan warna serta bentuk geometri dalam permainan Match Colors		✓	✓	✓
2.	Kreatif	2.1 Anak dapat menyusun kembali dalam menentukan atau menyusun bentuk geometri dalam permainan Match Colors 2.2 Anak dapat mengkategorikan bentuk dan warna geometri dalam permainan Match Colors			✓	✓
3.	Kolaboratif	3.1 Anak mampu membandingkan perbedaan bentuk dan warna geometri dalam permainan Match Colors 3.2 Anak dapat memilah-milah bentuk geometri sesuai dengan keinginannya			✓	✓

Penilaian:**1: Sangat Kurang****3: Baik****2: Kurang Baik****4: Sangat Baik**

Model permainan Match Colors berfokus pada kemampuan kognitif anak. Sehingga setiap langkah permainan berhubungan langsung dengan stimulus kemampuan kognitif. Berikut langkah-langkah permainan Match Colors: (1) Anak berbaris terlebih dahulu, kemudian memberikan petunjuk cara bermain; (2) Menentukan aturan-aturan susunan bangun-bangun geometri, misalnya harus mempunyai warna yang sama atau bentuk yang berbeda; (3) Menyusun bentuk dan warna geometri menurut aturan yang telah ditentukan; (4) Memastikan formulir disiapkan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan; (5)

Setelah mengatur giliran berpindah ke pemain berikutnya; (6) Jika anak melakukan kesalahan dalam struktur, beri tahu dan biarkan mereka memperbaikinya.

Tabel 2: Kategori penilaian

No	Kategori	Skor
1	BB (Belum Berkembang)	1
2	MB (Mulai Berkembang)	2
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

Untuk hasil setiap penilaian total, peneliti menggunakan rumus untuk mencari rata-rata dan menentukan kategori pada setiap kriteria. Hasilnya, diperoleh kategori hasil penilaian yang menunjukkan seberapa efektif permainan Match Colors dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Tabel berikut menunjukkan kategori hasil penilaian:

Tabel 3: Kategori hasil penilaian

No	Kategori	Range Nilai
1	Tidak efektif	1-7
2	Belum efektif	8-14
3	Efektif	15-21
4	Sangat efektif	22-28

Pendekatan penelitian dalam artikel ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan untuk data kualitatif adalah responden kelas A TK Kartika Siliwangi yang berjumlah 6 orang anak. Anak yang bermain diberikan arahan dan contoh agar paham apa yang harus dilakukan selama permainan. Sambil mengamati anak-anak bermain, peneliti melakukan observasi dan mengisi lembar instrumen. Setelah mengetahui hasil rangkuman penilaian, penulis menentukan kategori setiap anak dari hasil pengukuran. Berikut hasil pengukuran dari lembar instrumen yang dilakukan peneliti.

Tabel 4: Penilaian peserta didik pasca permainan

No	Nama	Nilai	Kategori
1	MA	14	MB
2	AN	28	BSB
3	AI	21	BSH
4	EA	28	BSB
5	NA	21	BSH
6	VA	14	MB

Data yang telah dianalisis oleh para peneliti menunjukkan bahwa sejumlah anak mengalami peningkatan dalam perkembangan kognitif setelah terlibat dalam permainan Match Colors. Permainan ini merupakan salah satu dari berbagai permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dari penilaian peserta didik pasca permainan membuktikan, bahwa 2 anak berinisial AN dan EA memiliki nilai tertinggi dengan skor nilai 28, kategori penilaian BSB (Berkembang Sangat Baik) yang berarti jangkauan nilai ini di kategorikan sangat efektif. Lalu 2 anak berinisial AI dan NA dengan skor nilai 21, pada kategori penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang berarti jangkauan nilai ini di kategorikan efektif. Dan terakhir yaitu 2 anak berinisial MA dan VA dengan skor nilai 14, pada kategori penilaian MB (Mulai Berkembang) yang berarti jangkauan nilai ini di kategorikan belum efektif.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa permainan ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, valid dan dapat digunakan secara memadai. Permainan ini mampu mengembangkan berbagai aspek antara lain kemampuan visual spasial, keterampilan meniru, kemampuan diferensiasi dan

beberapa kemampuan yang berkaitan dengan pengembangan aspek lainnya.



Gambar 1 dan 2 : Dokumentasi Observasi di TK Kartika Siliwangi

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penting untuk terus mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Perkembangan kognitif mencakup perubahan kemampuan berpikir dan intelektual, serupa dengan perkembangan fisik. Berpikir kritis menjadi kunci dalam proses ini, dimana ketika anak tertarik pada suatu objek, kemampuan berpikirnya menjadi lebih kompleks. Di sisi lain, ketika dihadapkan pada kebingungan tentang suatu subjek, tahapan perkembangan kognitif membantu menjelaskan cara anak berpikir, menyimpan informasi, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Analisis data pada artikel ini dilakukan dengan menggunakan instrumen sampel. Hasil analisis menunjukkan APE Match Colors terbukti cukup efektif membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun. Dengan demikian, permainan Match Colors valid dan efektif sebagai media untuk mengembangkan dan menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar berbagai Aspeknya*. Kencana Perdana Media Grup.
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. U. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- DEWI, S. N. (2018). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA MELALUI PENGGUNAAN METODE DISCOVERY PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA FAJAR BARU LAMPUNG SELATAN*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Filsa Era Sativa, B. N. B. (2024). Penarapan Pembelajaran Sains Melalui Eksperimen Pencampuran Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di PAUD Nurul Iman. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 1322–1326.
- Gardner. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Gusni Rahma Yani, A. A. S. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE DI SLB NEGERI 1 PADANG. *Jurnal Auladuna*, 2(1), 69–80.
- Hapsari, R. (2020). PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENGELOMPOKKAN BENDA DENGAN MEDIA BOLA WARNA. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 18–24.
- Indri Ramahwanti, D. W. (2023). PENERAPAN PERMAINAN MATCH COLORS DALAM MENGENAL MOTORIK HALUS ANAK USIA 3 TAHUN. *Universitas Pendidikan Indonesia 2024*.
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia*

Dini, 2(2), 180–190.

- Lebar, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Pencampuran Warna pada Anak Kelompok B di TK ABA 1 Wonokerto Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9501–9512.
- Liana, K. F. & H. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA DENGAN PERCOBAAN SAINS SEDERHANA DI TK ISLAM SILMI SAMARINDA. *Jurnal Pendas Mahakam*, 4(1), 32–41.
- Monalisa, M. (2024). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK, WARNA DAN UKURAN MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA PAPAN KANCING PINTAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), : 32-43.
- Nasional, D. P. (n.d.). *UU RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 9(1), 33–42.
- Rita, G. dan K. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV Jakad Publishing.
- Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., Nursihab, M., Jannah, M., & Widjayatri, R. D. (2022). EFEKTIVITAS APE MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223.
- Siti Mawaddah, S. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 99–111.
- Wahyuningrum, T., Prameswari, V. E., & Yulianti, I. (2020). Motivasi Orang Tua Sebagai Determinan Pemberian Stimulasi Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Journal of Health Science and Prevention*, 4(2), 105–110.
- Wibowo, I. T. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Buku Pintar.