

**PENGENALAN WARNA BERBASIS BAHAN LINGKUNGAN  
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEMPAR DADU  
DI RA AL-FURQON MADINA**

**Skripsi**

*Sebagai syarat untuk penulisan skripsi pada  
program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



Oleh

**Leni Mariani**

NIM. 19030026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
MANDAILING NATAL  
TAHUN 2023**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leni Mariani

NIM : 19030026

Tempat/Tgl. Lahir : Salambue , 29 Oktober 1998

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Salambue , Kec. Panyabungan kota, Kab. Mandailing

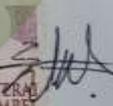
Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengenalan Warna Berbasis Bahan Lingkungan Melalui Alat Permainan Edukatif Lempar Dadu", adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 3 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan

  
METRA  
TEMPEL  
55FA0X582114467

Leni Mariani

NIM:19030026

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Hal : lembar persetujuan dan pengesahan  
Lamp :-  
Kepada Yth,  
Ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
STAIN Mandailing Natal  
Di  
Mandailing Natal

**Assalamu'alaikum Wr.Wb**

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing bahwa skripsi saudara:

Nama : Leni Mariani

Nim :19030027

Judul Skripsi : PENGENALAN WARNA BERBASIS BAHAN  
LINGKUNGAN MELALUI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF LEMPAR DADU DI RA AL-FURQON  
MADINA

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada bidag Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb**

**Pembimbing I**



**Ali Masran Daulai, S. Pd. M.A**  
NIP. 196109101986031006

**Pembimbing II**



**Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd**  
NIP. 198609192019082001

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Leni Mariani, NIM.19030026 dengan judul "PENGENALAN WARNA BERBASIS BAHAN LINGKUNGAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEMPAR DADU DI RA AL-FURQON MADINA", memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

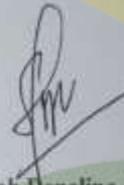
Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Pembimbing I

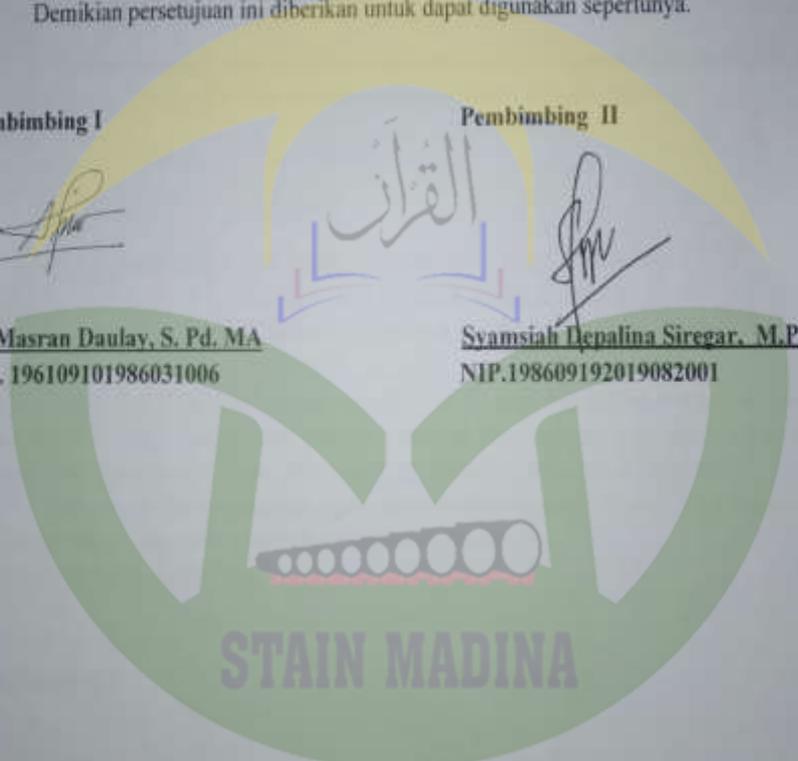


Ali Masran Daulay, S. Pd. MA  
NIP. 196109101986031006

Pembimbing II



Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd  
NIP.198609192019082001



STAIN MADINA

### LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “ **PENGENALAN WARNA BERBASIS BAHAN LINGKUNGAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEMPAR DADU DI RA AL-FURQON MADINA** ” Leni Mariani, NIM. 19030026, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal pada tanggal, pada tanggal 5 Oktober 2023.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Sartika Dewi Harahap, M.Hum NIP.199108122019082001.	Ketua/Merangkap penguji I		13/10/2023
2	Annisa Wahyuni, M.Pd NIP. 199204102019082001.	Sekretaris/Merangkap Penguji II		13/10/23
3	Zulpina, M. Pd. I NIP. 198902012019032017.	Penguji III		13/10/2023
4	Syamsiah Depalina Siregar M. Pd NIP. 198609192019082001.	Penguji IV		13/10'23

Mandailing Natal, Oktober 2023  
Mengetahui  
Ketua STAIN Mandailing Natal

Dr. H. Sumzer Muli Harahap, M.Ag  
NIP. 197309152003121002



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang diberikannya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang di Ridhoi Allah SWT.

Skripsi yang berjudul “Pengenalan Warna Berbasis Bahan Lingkungan Melalui Alat Permainan Edukatif Lempar Dadu Di RA AL-Furqon Madina”. Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Penulis menyadari bawa Skripsi ini masi banyak kekurangan maka untuk itu penulis mengharapkan saran dari pembaca dan pembimbing penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dari semua pihak yang sudah berpartisipasi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., sebagai ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Ibu Kholidah Nur, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Annisa Wahyuni, M.Pd, selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan arahan untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Ali Masran Daulay, S.Pd, MA, sebagai Dosen Pembimbi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan arahan untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik penulis mulai dari semester awal sampai dengan akhir.

7. H. Wahiddin, Lc, selaku Pendiri yayasan di RA AL-Furqon Madina
8. Umami Hj. Isnaini Burhanuddin, Lc, selaku sekretaris yayasan di RA AL-Furqon Madina.
9. Ibu Sri Diana, S.Pd selaku kepala sekolah di RA AL-Furqon Madina yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di kelas Sa'id bin zaid RA AL-Furqon Madina.
10. Ibu Aisyah Nur Lubis S. Pd, selaku guru kelas Sa'id bin zaid yang telah membantu penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Teristimewa penulis sampaikan kepada orang tercinta Alm Ayahanda Sofyan Nasution dan Ibunda Dermiah Rangkuti Serta kakak saya Siti Sarah, Adik saya Halimatussa'diah dan Alm kedua abang saya Amsar dan Khoiruddin yang sudah banyak berdo'a dan memberi banyak dukungan dan pengorbanan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman mahasiswa piau dan khususnya Sahabat-sahabat saya yang memberikan motivasi dan dukungan dan berjuang bersama pada proses Pendidikan hingga pada tahap akhir skripsi teruntuk grup penting dan wisuda bersama.
13. Juga terspesial guru MDA Islamiah Salambue, Nur Leila, ABD Waris, Mardiana Khopipah, Ainun Mardiah.
14. Teman-teman mahasiswi STAIN Mandailing Natal Jurusan PIAUD angkatan 19.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak dan berharap semoga kebaikan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Demikian yang dapat penulis sampaikan, atas segala bentuk dan perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Panyabungan, 02 Oktober 2023

**Leni Mariani**  
**Nim: 19030026**

## ABSTRAK

**Leni Mariani, Nim : 19030026, Judul Skripsi : Pengenalan Warna Berbasis Bahan Lingkungan Melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai Bagaimana pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina, untuk mengetahui Apa kelebihan dan kekurangan pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina. Penelitian ini merupakan penelitian untuk memdeskripsikan tentang Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil pengolahan data dengan kata-kata dan gambaran umum yang terjadi dilapangan. Proses pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari temuan ini mengungkapkan bahwa Pengenalan warna di RA AL-Furqon Madina menggunakan berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu. Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu memberikan pendidikan pada anak dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan Anak yang meliputi aspek kognitif, sosial, emosi, bahasa dan seni. Kelebihan: 1) Menumbuhkan minat belajar anak karena pelajaran menjadi lebih menarik. 2) Memperjelas makna bahan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga anak tidak mudah bosan. 4) Membuat lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Kekurangan: 1) Alat Permainan Edukatif lempar dadu tidak dapat dimainkan bersamaan harus menunggu giliran. 2) Ukurannya terbatas untuk kelompok yang besar. 3) Kadang kala ada kerusakan akibat gangguan dari kawan yang lain. 4) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.

**Kata kunci: Pengenalan warna, Permainan bahan lingkungan dan Alat Permainan Edukatif**

## ABSTRACT

**Leni Mariani, ID number: 19030026, Thesis title: Introduction The to Color Based on Environmental Materials Using the Educational Game Tool of Throwing Dice at RA AL-Furqon Madina, Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD) Mandailing Natal State Islamic College.**

The aim of this research is to obtain accurate information regarding how to introduce colors based on environmental materials through the dice throwing educational game tool at RA AL-Furqon Madina, to find out what the advantages and disadvantages are of introducing colors based on environmental materials through the dice throwing educational game tool at RA AL-Furqon Madina. This research is research to describe the introduction of colors based on environmental materials through the educational game tool throwing dice at RA AL-Furqon Madina. The research method used in this research is descriptive research with a qualitative approach, namely describing the results of data processing with words and general descriptions of what occurs in the field. The researcher's data collection process used observation, interview and documentation methods.

The results of these findings reveal that the introduction of colors at RA AL-Furqon Madina uses environmental materials through the educational game tool of throwing dice. The introduction of colors based on environmental materials through the dice throwing educational game tool provides education to children in learning, namely developing various aspects of children's intelligence which includes cognitive, social, emotional, language and artistic aspects. Advantages: 1) Increase children's interest in learning because lessons become more interesting. 2) Clarify the meaning of learning materials so that students understand them more easily. 3) Teaching methods will be more varied so that children do not get bored easily. 4) Make you more active in carrying out learning activities such as: observing, doing and demonstrating. Disadvantages: 1) The dice throwing educational game tool cannot be played simultaneously and you have to wait your turn. 2) The size is limited for large groups. 3) Sometimes there is damage due to interference from other friends. 4) A lot of time is required for preparation.

**Keywords: Color, environmental, games,**

**and educational game tools.**

### “MOTTO”

“Jika seribu orang berhasil sayalah diantaranya

Jika sepuluh orang berhasil sayalah yang pertama

Jika satu orang yang berhasil saya adalah orangnya”



## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**KONTROL KONSULTASI SKRIPSI PEMBIMBING I**

**KONTROL KONSULTASI SKRIPSI PEMBIMBING II**

**LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**KATA PENGANTAR..... i**

**ABSTRAK..... ii**

**ABSTRACT..... iii**

**MOTTO..... iv**

**DAFTAR ISI ..... v**

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 5

C. Tujuan Penelitian ..... 5

D. Manfaat Penelitian ..... 5

E. Penjelasan Istilah ..... 6

F. Sistematika Pembahasan ..... 8

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori ..... 9

1. Pengenalan Warna ..... 9

a. Pengertian Warna ..... 9

b. Fungsi Warna ..... 11

c. Manfaat Pengenalan Warna ..... 11

d. Media Pengenalan Warna ..... 13

2. Permainan Bahan Lingkungan ..... 16

a. Pengertian Lingkungan ..... 16

b. Jenis-jenis Bahan Lingkungan .....	18
c. Jenis Permainan Bahan Lingkungan .....	19
d. Kelebihan dan kekurangan bahan lingkungan .....	21
3. Alat Permainan Edukatif .....	22
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	22
b. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif .....	23
c. Fungsi Alat Permainan Edukatif .....	23
d. Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	23
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	23

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
C. Sumber Data Penelitian .....	27
D. Teknik Pengumpulan Data .....	28
E. Teknik Keabsahan Data .....	29
F. Teknik Analisis Data .....	30

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

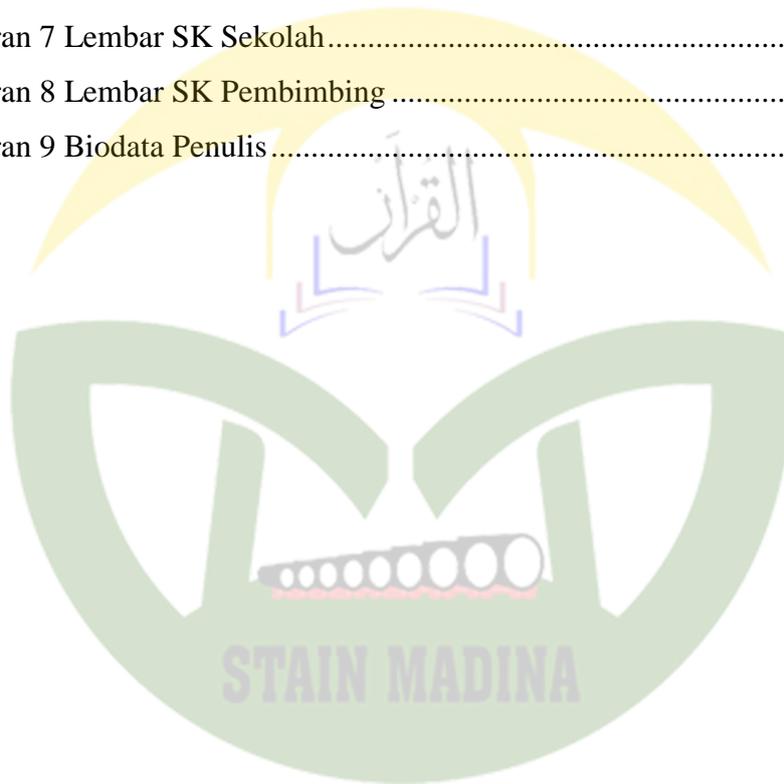
A. Deskripsi Data .....	31
1. Temuan umum penelitian .....	31
a. Sejarah Berdirinya Sekolah RA AL-Alfurqon Madina .....	31
b. Sejarah Sekolah RA AL-Furqon Madina .....	32
c. Kondisi Sekolah RA AL-Furqon Madinaq.....	34
2. Temuan khusus penelitian .....	36
a. Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu RA AL-Furqon Madina .....	36
b. Kelebihan dan kekurangan ketika pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melauai Alat Permainan Edukatif lempar dadu RA AL-Furqon Madina.....	48
B. Pembahasan hasil penelitian.....	54
1. Hasil penelitian.....	54

2. Pembahasan hasil penelitian.....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Dokumentasi .....	67
Lampiran 2 Wawancara Guru .....	69
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	74
Lampiran 4 Lembar RPPH .....	76
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian .....	78
Lampiran 7 Lembar SK Sekolah.....	80
Lampiran 8 Lembar SK Pembimbing .....	81
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	83



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 nomor 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun untuk kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut (Suyanto:2003). Menurut Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (2021:9) Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, baik yang diselenggarakan pada jalur formal, dan nonformal.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi Anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya. Rentang usia lahir sampai dengan 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka masing-masing anak berbeda, seiring laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik dan sosial emosional pada anak usia dini.

Rasyid dkk ( 2009:1) menyatakan taman kanak- kanak senang terhadap warna yang ada pada setiap benda, tulisan, dan gambar yang mereka lihat, sehingga melalui keterkaitan tersebut. Garret menjelaskan bahwa anak belajar dengan mengamati atau mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf dan angka- angka, selain itu anak di taman kanak-kanak telah memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai bentuk ukuran dan warna sehingga informasi yang di peroleh lewat penglihatan dapat membantu anak. Membedakan layar benda dan memperkaya kehidupan seni

dan keindahan (dewi, 2018:4) . Jadi peneliti menggunakan berbasis bahan lingkungan untuk pengenalan warna, agar anak lebih mengenal lingkungan dan mengenal warna yang ada dilingkungannya.

Lingkungan menurut peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2001 Tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan sebagaimana tertera pasal 1 ayat (13) adalah: Lingkungan adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi alam itu sendiri, bahan lingkungan adalah merupakan bahan yang ada dilingkungan sekitar, bahan lingkungan juga merupakan bahan yang tak terbatas. Hal ini dapat mendukung kegiatan belajar dengan baik, bermakna, menyenangkan bagi anak, meningkatkan minat, mengembangkan kognitif dan seni anak. Salah satu pemanfaatan media dalam bermain yang dapat dilakukan adalah bermain melalui pemanfaatan media dengan bahan lingkungan yang diharapkan dapat mengembangkan kognitif anak, karena dengan bermain anak dapat mengungkapkan imajinasinya dengan bebas.

Dunia peserta didik adalah bermain maka pembelajaran dapat dilakukan dengan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada peserta didik (Sudono, 2000: 1).

Dalam melakukan pembelajaran sambil bermain, peserta didik memerlukan media instruksional yaitu Alat Permainan Edukatif (APE). Alat yang dimaksud merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan peserta didik (Mayke, 2001).

Bermain akan lebih bermakna dan menarik bagi anak apabila ada alat permainan yang menarik yang tersedia yang jarang ditemui, metode ini juga akan mendatangkan kesenangan dan kepuasan kepada anak-anak dalam suatu program yang hendak disampaikan. Misalnya, dari bermain Anak-anak akan menguasai aspek-aspek perkembangan anak seperti dari kegiatan bermain lempar dadu

perkembangan fisik motorik anak dapat berkembang dengan menggerakkan jari tangan dalam kegiatan memainkan lempar dadu.

Patmonodewo (2000:1) menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan aspek tertentu seperti aspek kognitif, sosial, emosional. Alat permainan juga memerlukan standar keamanan dan keselamatan agar tidak menimbulkan efek yang tidak baik. Ratnasari dkk (2017:11) Alat Permainan Edukatif adalah suatu kegiatan yang menimbulkan rasa senang pada anak dan dilakukan sebagai bentuk aksi mengekspresikan dirinya dimana anak dapat bereksplorasi, yaitu menemukan hal baru dan memperkuat yang sudah diketahuinya secara tidak sadar mengembangkan segala aspek dalam dirinya.

Ada banyak sekali Alat Permainan Edukatif salah satunya lempar dadu. Lempar dadu yang dibuat disini adalah berupa alat permainan yang memiliki fungsi sebagai pengenalan warna pada anak. Bahan-bahan yang digunakan adalah, kardus, tulang jagung, karet es, cat pelukis, biji jagung, pewarna makanan, lem batang. Bahan-bahan ini merupakan bahan lingkungan yang mudah ditemukan di lingkungan (Ali, 2017:41).

Hal ini menjadi alasan peneliti untuk menggunakan bahan tersebut sebagai bahan alat permainan untuk pengenalan warna pada anak usia dini, selain bahannya mudah didapatkan dan juga ekonomis. Permainan lempar dadu merupakan sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal warna dalam kehidupannya. Permainan diartikan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Hurlock juga mengemukakan bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan mengembirakan, permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Satiadarma, 2008:8).

Wahid (2018:108-109) menjelaskan bahwa dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat di lihat keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran mengenal warna sangat bersemangat dan aktif. Dimana yang awalnya Anak usia dini hanya mengetahui kalau Alat Permainan Edukatif hanya bisa di beli saja,

Anak Usia Dini tidak mengetahui bahwa bahan lingkungan dapat di manfaat untuk membuat sebuah Alat Permainan Edukatif. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif anak usia dini dapat dengan mudah mengenal dan memanfaatkan bahan alam yang ada di sekitarnya. Untuk itu perlu Alat Permainan Edukatif untuk pengenalan warna dengan menggunakan permainan lempar dadu.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif melalui permainan lempar dadu salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun, merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab mengenal warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak (Ningsih, 2018:85). Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan, karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata.

Dalam Penelitian ini, peneliti fokus pada anak di rentang usia 5-6 tahun, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan usia 5-6 tahun adalah tahapan perkembangan kecerdasan anak, dimana anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan, ditandai dengan terjadinya banyak peristiwa penting yang pada akhirnya mempengaruhi kehidupan sebagai bekal dimasa yang akan datang (Kementerian Pendidikan, 2023:2). Dengan menggunakan alat permainan yang merupakan alat bantu anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali anak sampai anak mengetahuinya, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai anak mampu melakukannya. Jadi dengan melakukan permainan dapat membantu anak dalam mempengaruhi kehidupan dimasa yang akan datang.

Teori Santrok menjelaskan bahwa Anak usia 0-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentangan usia lahir. Pada usia lima sampai enam tahun secara terminologi disebut sebagai usia prasekolah. Usia 5-6 tahun merupakan masa peka untuk menunjukkan kemampuannya. Pada masa peka terdapat pematangan fungsi-fungsi psikis yang siap untuk merespon stimulasi

yang di berikan oleh lingkungan. Masa usia 5-6 tahun merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan fisik, kognitif, sosia dan emosional, konsep diri, disiplin kemandirian, seni, moral serta nilai-nilai keagamaan (Susanto, 2009:1). Hal ini menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan kecerdasan anak termasuk dalam pendidikan anak karena anak usia dini yang masih harus mendapatkan ransangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam memasuki lebih lanjut, berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul: “ Pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA-AL Furqon Madina”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon?
2. Apa kelebihan dan kekurangan yang didapati ketika pengenalan warna menggunakan berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina
2. Untuk mendeskripsikan apa kelebihan dan kekurangan yang didapati ketika pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu di RA AL-Furqon Madina.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu masukan bagi sekolah RA AL-Furqon Madina dapat berkontribusi terhadap pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui

Alat Permainan Edukatif lempar dadu, dan untuk mengambil kebijakan sekolah tentang pengenalan warna berbasis bahan lingkungan melalui Alat Permainan Edukatif lempar dadu dalam memanfaatkan media pembelajaran.

2. Bagi mahasiswa diharapkan dapat menambah pengetahuan terutama pengalaman dalam merealisasikan teori yang telah didapat dibangku kuliah.

## E. Penjelasan Istilah

1. Pengenalan warna pada Anak Usia Dini

Pengenalan warna pada Anak Usia Dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada Anak Usia Dini khususnya anak usia 4-6 tahun merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, warna juga dapat merangsang indera penglihatan otak. dan memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi, karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung dan kemudian dapat di lihat oleh mata (Yariska, 2018:44). Maka dalam perancangan alat permainan pengenalan warna pada Anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang warna bermakna dalam situasi yang menyenangkan, permainan yang telah kita sediakan berperan penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisikmotorik, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral.

Pengenalan warna pada anak memiliki banyak manfaat salah satunya mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif, artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berfikir kreatif. Menurut Berrill (2008:7) warna dapat memberikan efek seni dan rasa keindahan serta cara ekspresi seni yang dialami untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pemikiran dalam imajinasi.

2. Pengertian permaian bahan lingkungan

Lingkungan menurut Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2011 Tentang Perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup sebagaimana tertera pasal 1 ayat (13) adalah: Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan prilakunya,

yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan perikehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. lingkungan hidup terdiri dari atas dua unsur atau komponen makhluk hidup dan unsur komponen makhluk tak hidup. Diantara Unsur-unsur tersebut terjalin suatu hubungan timbal balik, saling mempengaruhi dan ada ketergantungan satu sama lain. Ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik tersebut dinamakan ekologi (Akib, 2014:37).

Bahan lingkungan adalah merupakan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Bahan lingkungan juga merupakan bahan yang tak terbatas, penggunaan bahan lingkungan mempengaruhi pengetahuan anak dalam kegiatan bermain, dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran baik yang dimanfaatkan secara langsung ataupun yang dirancang terlebih dahulu.

### 3. Pengertian alat permainan edukatif

Alat Permainan Edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sementara itu, Direktorat PAUD (2023) menyebutkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Hendayani, 2009:3).

Alat Permainan Edukatif juga sebuah media yang dirancang dan yang dibuat untuk membantu proses belajar mengajar pendidik dikelas serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Alat permainan edukatif juga alat permainan yang dapat dibuat dengan berbagai macam bahan seperti bahan yang ada di lingkungan yang dapat kita sebut juga Alat Permainan Edukatif berbasis bahan lingkungan (Wati, 2019:2). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan adalah APE yang dibuat dengan bahan-bahan yang dimanfaatkan dari lingkungan sekitar sehingga dapat memudahkan pendidik untuk membuatnya dengan berbagai bentuk, jenis- jenisnya yang memiliki manfaat untuk menarik minat anak

belajar, anak memiliki pengalaman baru dan lebih cepat dalam menangkap pembelajaran serta membantu dalam proses pembelajaran.

## **F. Sistematika Pembahasan**

### **BAB I Pendahuluan**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Penjelasan Istilah
- F. Sistematika Pembahasan

### **BAB II Kajian Teori**

- A. Kajian Teori
- B. Hasil Penelitian Yang Relevan

### **BAB III Metode Penelitian**

- A. Jenis Penelitian
- B. Lokasi dan Waktu Penelitian
- C. Sumber Data Penelitian
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Teknik Keabsahan Data
- F. Teknik Analisis Data

### **BAB 1V Hasil Penelitian**

- A. Deskripsi Data
- B. Pembahasan Hasil Penelitian

### **BAB V Penutup**

- A. Kesimpulan
- B. Saran