



## **Introduction to Colors for Early Childhood Learning Media at PAUD BAITUL HIKMAH, Bengkulu City**

### **Pengenalan Warna Untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD BAITUL HIKMAH Kota Bengkulu**



Dhika <sup>a</sup>

---

#### **Article history:**

**Submitted:** 23 April 2024

**Revised:** 12 May 2024

**Accepted:** 12 June 2024

---

#### **Keywords:**

*Colors for Early Childhood,  
Learning, Media*

---

#### **Abstract**

*The purpose of this study is to help children recognize colors faster with learning media using macromedia flash 8 and introduce a new application designed to suit the needs of early childhood. The method used by the author is RAD (Rapid Application Development), a software development methodology that uses minimal planning to support rapid prototyping. This learning media is an option for how PAUD children can play while learning, and are able to communicate with this learning media. Consisting of examples of game objects and questions in the application using macromedia flash 8. In making an interactive media application in recognizing colors at Paud Hikmah. The interactive media application is very easy to use and understand so that PAUD Hikmah children can easily use this application. The menus available are examples of objects, game questions, and profiles. So this study can be concluded that with the application used, it can help learning to recognize colors quickly, because in its use it only by pointing the cursor at this game.*

#### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah membantu anak dalam mengenal warna lebih cepat dengan media pembelajaran yang menggunakan macromedia flash 8 dan memperkenalkan suatu aplikasi baru yang dirancang sesuai untuk kebutuhan anak usia dini. Metode yang penulis gunakan adalah RAD (Rapid Application Development) yaitu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan perencanaan minimal dalam mendukung prototype cepat. Media pembelajaran ini menjadi opsi bagaimana anak PAUD dapat bermain sambil belajar, dan mampu berkomunikasi dengan media pembelajaran ini. Terdiri dari contoh benda permainan dan soal pada aplikasi dengan menggunakan macromedia flash 8. Dalam membuat aplikasi media interaktif dalam mengenal warna pada Paud Hikmah. Aplikasi media interaktif sangat mudah digunakan dan dipahami sehingga dengan mudah anak PAUD Hikmah Menggunakan Aplikasi ini, Adapun menu-menu tersedia yaitu contoh benda,

---

<sup>a</sup> Department of Administration Publik, STIA Bengkulu, Indonesia

soal permainan, dan profil. Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Dengan aplikasi yang digunakan dapat membantu pembelajaran mengenal warna dengan cepat , karena dalam penggunaannya hanya dengan mengarahkan kursor pada permainan ini.

*SMART : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer* © 2024.  
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

---

**Corresponding author:**

Dhika

Department of Administration Publik, STIA Bengkulu, Indonesia

Email address: [dhikaalfatah8@gmail.com](mailto:dhikaalfatah8@gmail.com)

---

## 1 Pendahuluan

Anak usia dini merupakan bagian atau sekelompok anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Pendidikan Anak Usia dini merupakan fundamen yang sangat diperlukan agar anak siap memasuki tahapan perkembangan maupun pendidikan selanjutnya. Usia dini merupakan usia awal yang paling penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia ini memberikan pendidikan sejak dini sangat penting untuk perkembangan kemampuan anak (Hardianti, 2018).

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing. Kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Maka dalam perancangan media pengenalan warna untuk mengenalkan warna kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang warna bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisikmotorik, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral. (Hardianti, 2018)

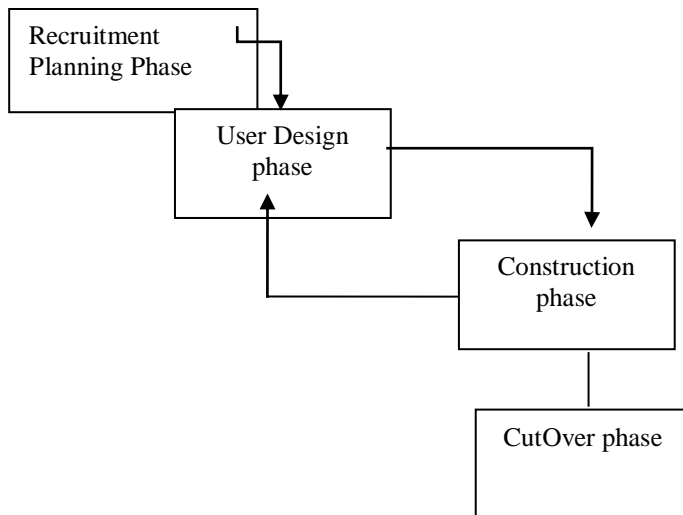
Proses pengenalan warna pada anak mampu memberikan kemampuan anak untuk berpikir melalui perbedaaan warna yang ada pada media stick warna. Perkembangan kognitif pada anak melalui pengenalan warna dikarenakan anak mulai mengenal warna dan mampu membedakan antara warna yang satu dengan lainnya. Selain itu, melalui perbedaaan warna anak juga mampu menghitung warna-warna dari media stick warna tersebut. Hal ini membuktikan bahwa melalui pengenalan warna menggunakan media stick warna mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam lingkup berpikir logis (Suryana, 2018).

Kemampuan kognitif adalah proses berpikir untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingintahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (The golden age) tersebut. Mengembangkan kreativitas dan pemahaman anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas rendah dan pemahaman yang lambat sejak usia dini. (Susanto, 2018)

## 2 Metodologi Penelitian

Metode yang penulis gunakan adalah RAD (Rapid Application Development) yaitu metodologi pengembangan perangkat lunak yang menggunakan perencanaan minimal dalam mendukung prototype cepat. Perencanaan dari software yang dikembangkan menggunakan RAD disisipkan dengan menulis perangkat lunak itu sendiri. Kurangnya ekstensif pra-perencanaan umumnya memungkinkan perangkat lunak yang akan ditulis jauh lebih

cepat, dan membuat lebih mudah untuk mengubah persyaratan. (Andrew Begel, Nachiappan Nagappan, 2018). Berikut ini adalah gambaran dari rapid application development (RAD) menurut Andrew Begel dan Nachiappan Nagappan tahun 2008, ada empat phase dari RAD, yaitu :



Gambar 1. Rapid Application Development (RAD)  
(Andrew Begel, Nachiappan Nagappan, 2018)

### **Phase Recruitment Planning**

Tahapan ini merupakan tahap awal dalam suatu pengembangan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang diperoleh dari pengguna atau stakeholder pengguna yang bertujuan untuk mengidentifikasi maksud akhir atau tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan. Pada tahap ini keterlibatan kedua belah sangatlah penting dalam mengidentifikasi kebutuhan untuk pengembangan suatu sistem. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data.

#### 1. Observasi

Mengadakan pengamatan langsung untuk mengmpulkan data primer, pada tempat penelitian yaitu Paud Hikma Jalan Sawah lebar

#### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan melakukan penelusuran ke perpustakaan di kota Bengkulu serta dengan memanfaatkan pustaka digital di internet.

#### 3. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan guru dan staf tenaga pengajar pada PAUD Hikmah

#### 4. Studi Laboratorium

Studi laboratorium dilakukan langsung di lab Universitas Dehasen. Hal-hal yang dilakukan pada studi laboratorium ini adalah melakukan praktek langsung dengan berpedoman pada teori-teori Android.

### **Hardware dan Software**

#### **Hardware**

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Acer Z476 intel (R) Core(TM) i3-7100
2. Ram 4 Gb
3. Harddisk 500Gb

#### 4.USB

##### **Software**

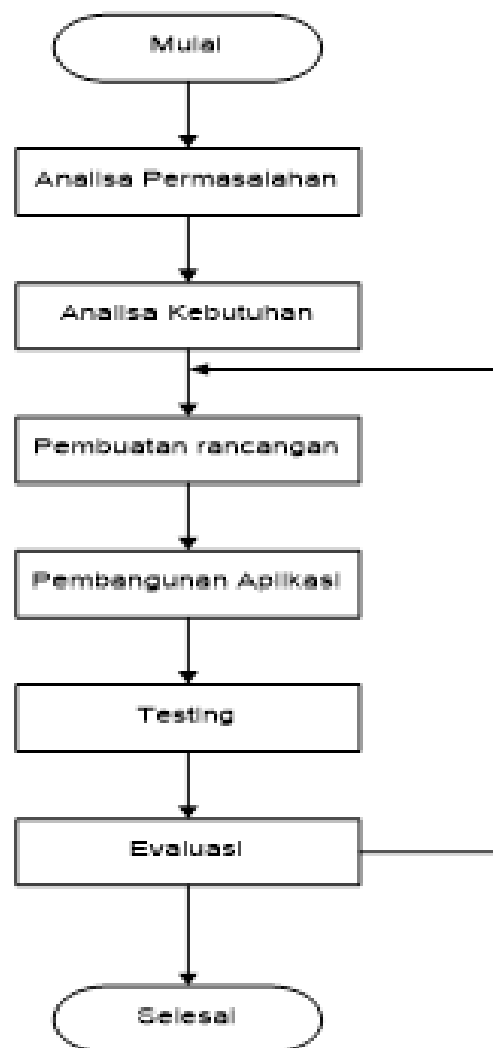
Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem operasi Windows 10. Perangkat lunak tambahan seperti software pengolah kata untuk laporan menggunakan :

- 1.Windows 10
- 2.Adobe Reader CS6
- 3.Microsof Office 2010

##### ***Phase User Design***

Di dalam tahap desain sistem, keaktifan pengguna yang terlibat sangatlah penting untuk mencapai tujuan karena pada tahapan ini dilakukan proses desain dan proses perbaikan desain secara berulang-ulang apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya. Luaran dari tahapan ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi di dalam sistem secara umum, struktur data, dan lain-lain.

##### **Alur Penelitian**



Gambar 2. Alur penelitian

Keterangan pada gambar alur penelitian diatas adalah sebagai berikut:

Pengguna dapat langsung membuka aplikasi media pembelajaran, kemudian nanti akan ada beberapa tombol yang akan ditampilkan menu diantaranya menu contoh benda, permainan , profil dan tombol keluar. sebuah aplikasi,yang akan dilakukan 2 proses yaitu:

1. testing aplikasi untuk mencoba apakah program sudah dapat berjalan dengan benar sehingga dapat digunakan.
2. maintenance untuk melakukan perbaikan apabila dalam prosesnya program mengalami kekurangan dan kesalahan pada admin Media pembelajaran mengenal warna.

Kemudian dilakukan proses pengujian apakah aplikasi bekerja sesuai dengan yang di inginkan

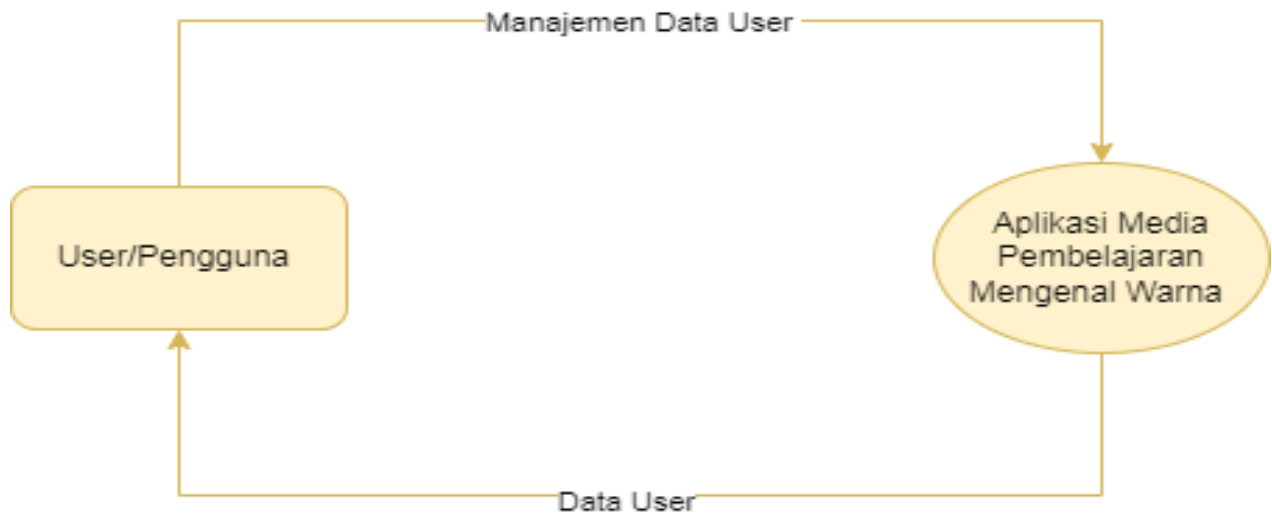
### Analisa Permasalahan

Analisa permasalahan yang mendasar yaitu andriod dapat diterapkan pada media pembelajaran guna membantu untuk anak dalam mengenal warna dengan mudah dan tidak membosankan. Serta meningkatkan daya tangkap anak terhadap gambar lebih cepat.

### Analisa Kebutuhan

Manajemen kebutuhan adalah pendekatan sistematis untuk mendapatkan, mendokumentasikan, mengatur, dan melacak perubahan kebutuhan. Serangkaian kegiatan dan dokumentasi dibutuhkan untuk dapat membuat suatu manajemen kebutuhan yang lengkap dan memadai. Salah satu alat bantu yang cukup handal untuk digunakan dalam manajemen kebutuhan adalah menggunakan use case. Penyusunannya dapat dibantu dengan menggunakan perangkat lunak multimedia.

### Pembuatan Rancangan



Gambar 3.Diagram Konteks

### Pengujian

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi berjalan sesuai yang di ingin kan. Adapun proses pengujian sistem dilakukan dengan metode black box. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Menu Pertama Aplikasi Media Pembelajaran Baitul Hikmah

Pada Halaman ini merupakan halaman pertama aplikasi baitul hikmah untuk memulai aplikasi ini bisa dengan mengklik tumbol utama yang sudah disediakan



Gambar 4. Menu Pertama Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal warna

Dihalaman ini juga terdapat foto ibu guru dan siswanya yang sedang melakukan pembelajaran. Media pembelajaran ini terdapat 3 pilihan yaitu contoh benda, yaitu menampilkan pilihan warna yang kemudian Ketika diklik maka akan muncul benda yang sesuai dengan warna yang diklik seperti berikut ini.

#### Menu Utama Aplikasi Media Pembelajaran Baitul Hikmah

Pada Menu Utama media pembelajaran mengenal warna pada PAUD Baitul Hikmah ini dimaksudkan agar anak – anak dengan cepat dan dengan mudah belajar, sehingga pemahaman akan mudah masuk dan mudah dipahami oleh anak – anak siswa Baitul Hikmah.



Gambar 5. Menu Utama Aplikasi

Pada Menu utama ini terdapat tombol -tombol pilihan dengan berbagai macam menu, ada contoh benda , tombol soal, ada tombol permainan dan profil, serta next untuk melanjutkan ke halaman berikut atau back untuk Kembali ke menu sebelumnya dan untuk mengakhiri aplikasi maka klik tombol exit.

#### **Permainan**

Halaman permainan ini merupakan halaman dimana jika ingin bermain permainan warna yaitu dengan mengklik lanjut pada halaman seperti gambar dibawah ini :



Gambar 6. Menu permainan

Pada menu permainan ini pengguna aplikasi akan diberikan pertanyaan dengan suara , misal dimana warna kuning ? (dengan suara ) maka kita menjawab dengan mengklik aplikasi ini yang menurut kita warna yang sesuai dengan soal atau permainannya, Dengan mencentang sebanyak 3 kali yang benar sesuai warna maka nilai kita akan semakin bagus.

### **Pengujian Black Box**

Untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah sesuai harapan, maka dilakukan pengujian dengan teknik Black Box. Pengujian dengan teknik black box adalah pengujian dengan cara memeriksa fungsionalitas dari perangkat lunak. Pengujian dengan teknik black box pada sistem ini tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. teknik black box pada sistem

| No | Skenario Pengujian | Test Case          | Hasil yang diharapkan   | Hasil pengujian | Status |
|----|--------------------|--------------------|---|-----------------|--------|
| 1  | Contoh benda       | <i>Klik Tombol</i> | Akan muncul daftar warna yang Ketika kursor diarahkan maka benda yang akan tampil sesuai dengan warna yang di pilih   | Sesuai harapan  | Valid  |
| 2  | Menu Soal          | <i>Klik tombol</i> | Akan muncul benda berwarna , kemudian akan menerima soal “ dimana warna “ “ Maka yang akan respon dengan suara “ Hebat kamu pintar dan dalam 3 kali pilihan selalu benar maka akan diberikan skor , jika salah maka akan diberikan respon “sayang sekali kamu salah “ | Sesuai harapan  | Valid  |
| 3  | Menu Permainan     | Klik tombol        | Akan muncul gambar dengan pilih gambar sesuai warna yang di tentukan kemudian jika benar maka akan ditulis v jika salah maka x  | Sesuai harapan  | Valid  |
| 4  | Menu Profil        | Klik               | Akan muncul halaman profil dengan foto PAUD   | Sesuai harapan  | Valid  |

#### **4 Kesimpulan dan Saran**

##### **Kesimpulan**

Dari hasil pengujian system dengan menggunakan Black Box yaitu dengan melakukan pengujian pada setiap menu yang ada berfungsi dengan aktif Dengan sesuai harapan, Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran dapat diterapkan pada aplikasi macromedia flash 8 dalam membuat aplikasi media interaktif dalam mengenal warna pada Paud Hikmah. Aplikasi media interkaktif sangat mudah digunakan dan dipahami sehingga dengan mudah anak PAUD Hikmah Menggunakan Aplikasi ini. Dengan aplikasi yang digunakan dapat membantu pembelajaran mengenal warna dengan cepat , karena dalam penggunaannya hanya dengan mengarahkan kursor pada permainan ini

##### **Saran**

Adapun saran dari peneliti yaitu Dengan memperkaya materi yang lebih menarik akan lebih mudah siswa belajar Peneli juga memberikan saran agar tidak hanya berhenti di pada aplikasi mengernal warna saja mungkin juga dapat dikembangkan Kembali ke materi lainnya. Tampilan yang semakin dinamis dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan mengerti lebih cepat

**5 Daftar Pustaka**

- Dimiyati dan Mudjiono, 2019. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rieneka Cipta
- Fitri Wulandari. Media Visual Pada PAUD. (Sumber: <http://fitriawulandaripaud>).
- Hardianti dkk, 2018. Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makasar
- Idris, Muhammad, dkk, Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X)
- Mayasa. Pengertian Media Pembelajaran, (Sumber: <http://m4v-a5a.blogspot.co.id>,
- Muhammad Idris, dkk, Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X), h. 158
- Nelva Rolina, 2018. Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Ombak, h.37
- Ngalimun, 2018. Strategi dan Model Pembelajaran, (Yogyakarta, Aswaja Presindo,
- Novan Ardy Wiyani, 2019. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Gava Media, h. 61
- Rachmawati, Yeni. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak, Usia Taman Kanak-kanak, Jakarta, Kencana Prenada Media Group
- Rolina, Nelva, 2018. Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini, Yogyakarta: Ombak
- Suryana, D. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus & Aspek Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Suyadi, dan Dahlia, Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013, (Bandung, Rosdakarya, 2015) h. 57
- Syafita, 2018. Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Universitas Negeri Padang

