

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK A
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 19 MERSI**

SKRIPSI

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan(S.Pd) Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Diajukan Oleh:

**VIONA OKTAVERA
NIM. 2201110020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
TAHUN 2025/2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Viona Oktavera

NIM : 2201110020

Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pencampuran Warna Pada Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

PEMBIMBING I



Tatik Ariyati, M.Pd

NIK. 2160545

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Viona Oktavera

NIM : 2201110020

Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pencampuran Warna Pada Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi

Telah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang/Penguji 1 : Dr. Labib Sajawandi, M.Pd.

Penguji 2 : Tatik Ariyati, M.Pd.

Penguji 3 : Dr. Desti Pujiati, M.Pd.

Ditetapkan : Di Purwokerto

Tanggal : Rabu, 21 Januari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Assoc. Prof. Dr. Elly Sadeli, M.Pd

NIK. 2160467

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Viona Oktavera
NIM : 2201110020
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pencampuran Warna Pada Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Semua sumber yang dikutip atau dirujuk telah dinyatakan dengan benar dan bukan hasil penjiplakan karya orang lain.

Dengan pernyataan ini, saya bersedia mempertanggungjawabkan apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiasi, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Purwokerto, Rabu 21 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular stamp. The stamp contains the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and 'DEFANX252167937'. There is also a small emblem of a Garuda bird on the stamp.

VIONA OKTAVERA

NIM. 2201110020

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Nama : Viona Oktavera

NIM : 2201110020

Program Studi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Tugas Akhir : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Nonesklusif (*Non-exklusif Royalty-free Right*)

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK
MELALUI PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK A
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 19 MERSI

Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, menyebarluaskan, mengelola, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta sekaligus pemilik hak cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada Tanggal : 21 Januari 2026

Yang menyatakan,



Viona Oktavera

NIM. 2201110020

MOTTO

“Jangan kamu merasa lemah dan jangan bersedih, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.”

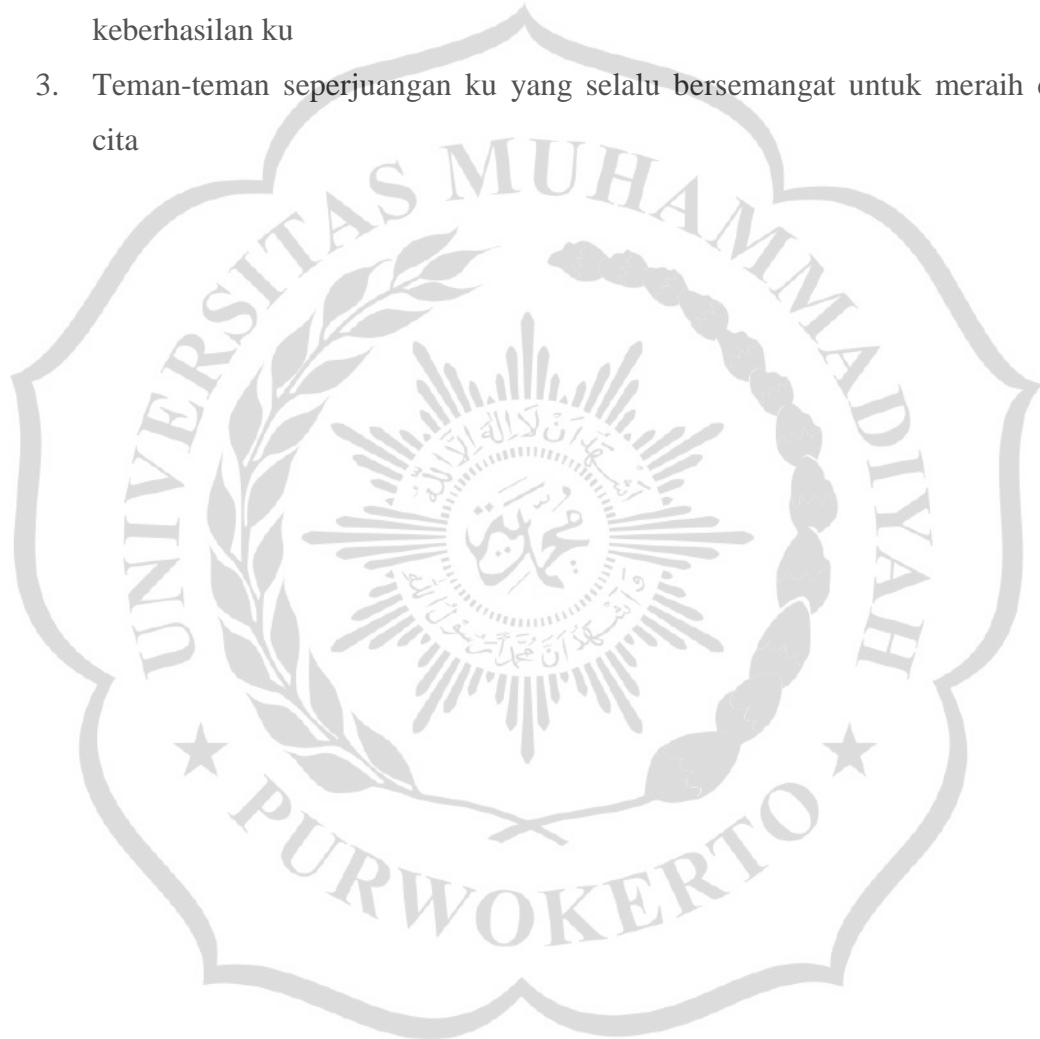
(Q.S Ali Imran: 139)



PERSEMBAHAN

Puji syukur Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan dan kesehatan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar Hasil Karya Ini penulis akan pertambahkan untuk :

1. Orang tua yang senantiasa mengiringi doa dalam menyusun skripsi
2. Saudara-saudaraku yang tercinta yang selalu memberikan motivasi demi keberhasilan ku
3. Teman-teman seperjuangan ku yang selalu bersemangat untuk meraih cita-cita



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Pencampuran Warna Pada Kelompok A Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Untuk itu perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus tulusnya kepada :

1. Assoc. Prof. Dr. Elly Sadeli, M.Pd selaku Ketua Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan izin penelitian skripsi.
2. Dr. Labib Sajawandi, M.Pd sebagai ketua Program Studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
3. Dr. Tatik Ariyati, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
4. Dr. Desti Pujiati, M.Pd selaku dosen PA 2022 yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis sebagai bekal menjadi tenaga pendidik yang professional

6. Kedua orang tua, kakak, serta keluarga besar yang telah memberikan doa, kasih sayang, serta motivasi yang tiada henti.
7. Kepala sekolah serta TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian
8. Teman-teman PG PAUD Angkatan 2022 yang senantiasa memberi semangat dan dorongan
9. Dan semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak hanya berkat kemampuan dan usaha penulis sendiri, tetapi juga berkat bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan dalam.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, baik secara spiritual maupun materi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta pendidik anak usia dini dalam membentuk anak yang shaleh dan shalihah, serta berguna bagi bangsa dan negara.

Purwokerto, 21 Januari 2026

Viona Oktavera
NIM. 2201110020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perkembangan Anak Usia Dini	7
B. Kriteria Keberhasilan.....	26
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis dan Desain Penelitian	31
B. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian	39
D. Tempat dan Waktu Penelitian	41

E. Prosedur Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	64
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Dalam Penelitian	30
Gambar 31 Alur PTK (Adaptasi Kemmis & MC Taggart,1994) Afrilianto (2014)	38
Diagram 4.1 Hasil Rekapitulasi	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan	26
Tabel 3.1 Prosedur Penelitian.....	43
Tabel 3.2 RPPH siklus 1 hari ke 1.....	45
Tabel 3.3 RPPH siklus ke 2 hari ke 1	47
Tabel 3.4 Lembar Observasi Perkembangan Permainan Menggunakan Media Pencampuran Warna Anak.....	50
Tabel 3.5 Rubrik Penelitian.....	51
Tabel 3.6 Tabel Persentase Kategori Penilaian	54
Tabel 4.1 Penilaian Indikator Pra siklus.....	56
Tabel 4.2 Frekuensi dan Prosentase Studi Awal Kemampuan pencampuran warna	57
Tabel 4.3 Rekapitulasi Indikator Penilaian siklus I.....	59
Tabel 4.4 Hasil Frekuensi dan Prosentase Studi Awal Kemampuan Pencampuran warna Siklus I.....	60
Tabel 4.5 Rekapitulasi Indikator Penilaian siklus II	63
Tabel 4.6 Hasil Frekuensi dan Prosentase Studi Awal Kemampuan Pencampuran warna Siklus II.....	64
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil data presentase dan frekuensi.....	65
Tabel 4.8 Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	76
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 4 Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak	79
Lampiran 5 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	81
Lampiran 6 Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian	83
Lampiran 7 Surat Bukti Bebas Plagiasi	88



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 19 MERISI

VIONA OKTAVERA

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi melalui penerapan permainan pencampuran warna. Pada tahap praoperasional, anak membutuhkan stimulasi konkret melalui aktivitas eksploratif, termasuk kegiatan mencampur warna yang melibatkan pengamatan langsung terhadap proses perubahan warna. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih tergolong rendah; dari 12 anak, sebanyak 6 anak (50%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak (25%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 3 anak (25%) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta 0% yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I terjadi peningkatan dibanding pra-siklus, yaitu 0 anak (0%) berada pada kategori BB, 2 anak (16%) pada kategori MB, 6 anak (50%) pada kategori BSH, dan 4 anak (33%) sudah mencapai kategori BSB. Meskipun demikian, ketercapaian indikator belum memenuhi target sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan. Seluruh anak tidak lagi berada pada kategori BB dan MB (0% masing-masing), dengan 2 anak (16%) berada pada kategori BSH dan 10 anak (83%) mencapai kategori BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan pencampuran warna sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, terutama dalam mengenal warna dasar, menganalisis hasil pencampuran warna, serta menciptakan warna baru berdasarkan kreativitas. Dengan demikian, permainan pencampuran warna terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai tahap perkembangannya.

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan pencampuran warna, anak usia dini.

ABSTRACT

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA PADA KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 19 MERSI

VIONA OKTAVERA

This classroom action research aims to improve the cognitive abilities of children aged 4–5 years in Group A at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 19 Mersi through the implementation of color-mixing play activities. At the pre-operational stage, children require concrete stimulation and hands-on experiences, including exploratory activities such as color mixing that allow them to observe and analyze color changes directly. Preliminary observations conducted during the pre-cycle indicated that the children's cognitive abilities were still relatively low. Out of 12 children, 6 children (50%) were in the Not Yet Developed (BB) category, 3 children (25%) in the Beginning to Develop (MB) category, only 3 children (25%) in the Developed as Expected (BSH) category, and 0% had reached the Very Well Developed (BSB) category. The study employed the Classroom Action Research (CAR) model by Kemmis and McTaggart, implemented in two cycles. In Cycle I, an improvement was observed compared to the pre-cycle results. None of the children (0%) remained in the BB category, 2 children (16%) were in the MB category, 6 children (50%) reached the BSH category, and 4 children (33%) achieved the BSB category. Although progress was evident, the cognitive indicators had not yet reached the targeted criteria, requiring further refinement in the next cycle. Cycle II demonstrated a substantial and more significant improvement. No children were found in either the BB or MB categories (0% each). A total of 2 children (16%) were in the BSH category, while 10 children (83%) successfully reached the BSB category. These findings indicate that color-mixing play is highly effective in developing children's cognitive skills—particularly in recognizing basic colors, analyzing the results of color mixing, and creating new colors based on their creativity. Therefore, color-mixing activities proved to be an engaging, interactive, and developmentally appropriate approach that effectively enhances cognitive growth in young children.

Keywords: *cognitive development, color-mixing play, early childhood education.*