

**PENERAPAN MEDIA WARNA BERJALAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL PENYESAWAN**

SKRIPSI



Oleh :

HASRAH DWI KURNIATI
NIM. 1986207038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

**PENERAPAN MEDIA WARNA BERJALAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK AISYIYAH BUSTANULATFHAL PENYESAWAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah sarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh :

HASRAH DWI KURNIATI
NIM. 1986207038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN
TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

**PENERAPAN MEDIA WARNA BERJALAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL PENYASAWAN**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Masalah Kemampuan Kognitif
di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan)**

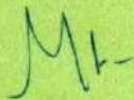
Disusun oleh:

Nama : Hasrah Dwi Kurniati
NIM : 1986207038
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penyasawan , Juli 2023

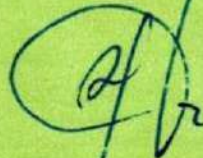
Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Masrul, M.Pd.
NIP.TT. 096 542 081

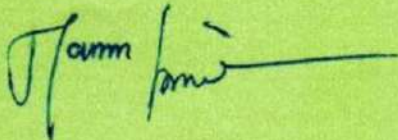
Pembimbing II



Yusnira, M.Si.
NIP.TT. 096 542 068

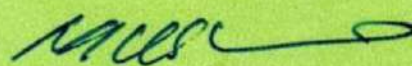
Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Nurmalina, M.Pd.
NIP TT. 096 542 104

Program Studi SI PG PAUD
Ketua,



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd.
NIP TT. 096 542 108

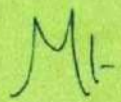
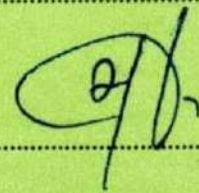
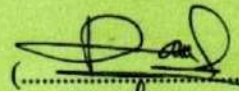
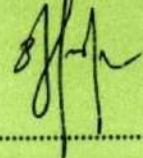
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Judul : Penerapan Media Warna Berjalan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Masalah Kemampuan Kognitif di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan).

Nama : Hasrah Dwi Kurniati
NIM : 1986207038
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Pengesahan : 24 Juli 2023

Tim Penguji

No	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Masrul, M.Pd	()
2. Sekretaris	: Yusnira, M.Si	()
3. Anggota 1	: Putri Asilestari, M.Pd.	()
4. Anggota 2	: Lusi Marleni, M.Pd.	()

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Warna Berjalan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan”** ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penciplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari di temukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klain dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Hasrah Dwi Kurniati

NIM. 1986207038

ABSTRAK

**Hasrah Dwi Kurniati :
2023**

**Penerapan Media Warna Berjalan untuk
Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada
Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah
Bustanul Atfhal Penyasawan**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan pada beberapa indikator, anak belum mampu melakukannya dengan baik dikarenakan beberapa faktor seperti kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kurang bervariasi. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media warna berjalan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penerapan media warna berjalan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi, dan penilaian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan. Pada kemampuan kognitif anak pada kondisi awal yaitu 44,16%, dan pada siklus I meningkat menjadi 59,16%. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 91,66%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak melalui permainan warna berjalan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athal Penyasawan.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Warna, Media

ABSTRACT

**Hasrah Dwi Kurniati :
2023**

**The use of colourful walking media to
increase cognitive ability at the age 5-6
years students at Aisyiyah Bustanul Atfhal
Penyasawan Kindergarten**

This research describes the low cognitive ability of students at Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan Kindergarten. Based on the prior observation, this research used some indicators. The students are unable to do well on the learning process despite of some factors such as unvaried cognitive activities. Therefore, one of solutions is to use colourful walking Media. The purpose of research is to know whether the use of colourful walking Media can increase cognitive ability of 5-6 years students at Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan Kindergarten. This is an action research. The data collection technique used observation, documentation, and evaluation. This research used two cycles in the teaching process. The results showed that there were increasing each cycle. At the beginning of observation, the cognitive ability showed 44,16%. Then in the first cycle, it was increased to 59,16%. After that, there was an increasing in the second cycle 91,66%. The results shows the was significant increasing on cognitive ability of 5-6 years students by using colourful walking Media at Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan Kindergarten.

Kata Kunci : Cognitive Ability, Colourful games, Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat beriring salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan serta mengajarkan pentingnya ilmu bagi umat manusia. Alhamdulillah penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Penerapan Media Warna Berjalan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan”**.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis bisa mendapat gelar sarjana. Kemudian pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Amir Luthfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberi kesempatan menuntut ilmu di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberika izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

4. Dr. Masrul, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, menasehati serta memotivasi didalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Yusnira, M.Si. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, menasehati serta memotivasi didalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Putri Asi Lestari, M.Pd selaku peguji I yang telah banyak berperan memberikan kritik, saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Lusi Marleni M.Pd selaku penguji II yang telah banyak berperan memberikan kritik, saran, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen, staf, dan karyawan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Taunku Tambusai yang telah membekali berbagai ilmu kepada penulis sehingga proses penyelesaian skripsi ini dapat terbantu.
9. Herdayanti S.Pd selaku kepala sekolah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan.
10. Leli Rosnita S.Pd guru kelas TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan yang banyak membantu penulis untuk megumpulkan informasi terkait apa yang penulis butuhkan.
11. Kepada seluruh anggota S1 PG-PAUD angkatan 2019 yang juga turut memberikan motivasi, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Penyasawan, Juli 2023
Penulis

Hasrah Dwi Kurniati
NIM.1986207038

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	
Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Penjelasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Setting Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Metode Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36

F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Pratindakan.....	40
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	44
C. Perbandingan Hasil Tindakan.....	56
D. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	
Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak	17
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Aktivitas Penilaian Anak.....	39
Tabel 4.1 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Warna Berjalan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	42
Tabel 4.2 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Warna Berjalan Pada Siklus I.....	49
Tabel 4.3 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Warna Berjalan Pada Siklus II.....	55
Tabel 4.4 Perbandingan Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	57
Tabel 4.5 Grafik Perbandingan Kemampuan Kognitif Anak Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak yang lahir di dunia memiliki potensi untuk berkembang, potensi ini harus di kembangkan melalui layanan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sebagai stimulus yang merangsang aspek-aspek perkembangan. Pendidikan merupakan pedoman, bimbingan, arahan yang di berikan guru sedangkan aspek merupakan suatu anugerah yang di ciptakan oleh Allah SWT, keduanya saling berkaitan untuk dalam membentuk kepribadian yang baik. Kepribadian anak dapat di kembangkan melalui kegiatan yang dapat menunjang aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan nilai moral dan agama.

Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang tertulis pada pasal 28 (1) yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya dalam Bab I pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak adalah anugerah yang di ciptakan oleh Allah SWT dengan berbagai potensi yang perlu di rangsang sejak dini melalui kegiatan yang dapat menunjang aspek perkembangan. Pendidikan anak usia dini menjadi pusat perhatian, terlebih mengenai permasalahan yang muncul di lingkungan PAUD terutama dari segi pembelajaran dan berimbas pada perkembangannya. Salah satunya permasalahan pada aspek perkembangan kognitif yang rendah dan belum berkembang sepenuhnya sehingga anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Anak usia dini berada pada masa emas sekaligus masa kritis dalam perkembangannya. Masa emas terjadi dimana pada masa tersebut seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat dan cepat dibanding dengan masa-masa berikutnya, perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik dan psikhis. Perkembangan fisik meliputi organ-organ tubuh, sel-sel otak dan perkembangan lainnya sedangkan perkembangan psikhis meliputi kemampuan anak dalam berfikir secara konkrit. Masa kritis anak terjadi pada saat lahir sampai usia 6 tahun, pada masa kritis karena kemampuan kognitif anak dapat dibentuk sebagai pondasi sejak dini. Oleh karena itu masa emas dan masa kritis berkaitan erat artinya keberhasilan dalam periode ini dapat menentukan keberhasilan anak dalam kehidupan selanjutnya hingga dewasa untuk menghadapi tantangan yang semakin beragam.

Menurut Sus Masganti (2015), Hasil-hasil studi dalam bidang neuorologi mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak ketika berusia 4 tahun mencapai 50%, berusia 8 tahun mencapai 80% dan berusia 18 tahun mencapai 100%. Dari hasil studi tersebut dapat di simpulkan bahwa masa emas merupakan masa terbaik sepanjang kehidupan manusia yang benar-benar terjadi dan hanya datang sekali seumur kehidupan, maka orang tua dan guru dapat memanfaatkan masa ini sebaik-baiknya dengan pemberian stimulasi yang baik untuk menunjang tumbuh kembang anak.

Rendahnya perkembangan kognitif pada anak meliputi kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah secara sederhana seperti anak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga ia tidak mengetahui sebab dan akibat suatu objek yang terjadi. Hal ini terjadi di latar belakang oleh layanan pendidikan yang kurang tepat dalam pemberian proses pembelajaran sehingga berimbas pada perkembangan kognitifnya, terlebih ketika melakukan pembelajaran guru hanya memberikan tugas.

Pada hakikatnya berkembang merupakan sesuatu hal dimanis yang terjadi pada manusia. Namun kenyataannya, berkembang sering dihadapkan pada berbagai permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak. salah satunya aspek perkembangan kognitif yang masih rendah.

Jen Piaget (2021), berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi-interkasi mereka.

Hal ini menyatakan bahwa pengetahuan yang di dapat anak dapat terjadi melalui pengalaman-pengalaman yang telah di lalui di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan pada tanggal 28 Februari 2023 di TK Aisyiyah Bustaul Athfal Penyasawan, dari 12 anak yang berhasil 5 orang anak, baru mencapai 20%, itu yang terjadi karena kegiatan pembelajaran atau metode yang diberikan kurang bervariasi sehingga anak mudah bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan seperti anak sibuk sendiri, mengganggu temannya dan mengobrol dengan teman-temannya. Dengan begitu suasana kelas yang terjadi menjadi kurang kondusif.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu aktivitas bermain dengan percobaan eksperimen pada anak usia 5-6 tahun. Pada hakikatnya, bermain tidak akan lepas dengan anak, karena dunia anak melibatkan kegiatan bermain. Bermain dapat menjadikan sarana untuk mengembangkan aspek perkembangannya, pengalaman yang terjadi saat bermain bersama teman-temannya dapat memberikan stimulus bagi tumbuh kembang. Jadi dalam menata lingkungan bermain pun harus di tata nyaman, aman serta kondusif.

Mutiah (2021) mengatakan bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain dapat dilakukan sesuai keinginan dan kebutuhan anak artinya bermain terjadi sesuai keinginannya sendiri dengan perasaan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap

objek yang akan di eksplorasi dalam kegiatannya, tidak ada unsur paksaan ketika melakukan kegiatan bermain begitu pula tekanan-tekanan dari lingkungan sekitar yang membuat anak merasa tertekan. Maka hasil akhir dari kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hal-hal lainnya.

Berdasarkan latar belakang pemikiran diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Media Warna Berjalan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kurang bervariasi.
2. Anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru.
3. Tingkat ketercapaian perkembangan kognitif anak masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana Penerapan Media Warna Berjalan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media warna berjalan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.

2. Manfaat praktis

- a.** Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan warna berjalan.
- b.** Bagi guru, membantu dan mempermudah guru dalam menstimulasi dan meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan warna berjalan.
- c.** Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan.

- d. Bagi peneliti, memberikan wawasan dan pengalaman pribadi dalam mengembangkan program pembelajaran khususnya dalam penerapan media warna berjalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Asyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan.

F. Penjelasan Istilah

Berdasarkan judul penelitian dan identifikasi masalah penelitian, maka uraian penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
2. Media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
3. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda misalnya adalah cat, rambut, daun dan lain-lain.
4. Meningkatkan merupakan upaya untuk menambah kemampuan agar menjadi lebih baik.

5. Kognitif, Istilah Kognitif berasal dari kata *cognition* yang sama dengan *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif ini ialah sesuatu yang berhubungan dengan pengetahuan yang berasal dari pikiran.
6. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (*Golden Age*), yaitu merupakan masa yang kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Seorang anak dapat digolongkan sebagai anak usia dini saat ia berada di rentang usia nol hingga enam tahun, atau masa ini dapat pula disebut masa kanak-kanak awal (Desmita, 2017). Terdapat pula pendapat dari *National Association Education for Young Children* (NAEYC) yang menyatakan bahwa usia dini berlangsung dari rentang nol hingga delapan tahun (dalam Priyanto, 2014).

Menurut Schunk dalam Nurmalitasari (2015), masa usia dini juga disebut sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (*golden age*), di mana anak mulai mengembangkan kemampuan motorik indrawi, visual, dan auditori melalui bantuan stimulus-stimulus yang diterima dari lingkungannya.

Menurut Nurmalitasari (2015), anak usia dini juga dapat diartikan sebagai kelompok anak yang jika ditinjau dari sudut pandang jenjang pendidikan, belum memasuki lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan masih dididik di rumah oleh orang tua atau dengan lembaga pendidikan pra-sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak, di mana lembaga pendidikan pra-sekolah ini berfungsi untuk mempersiapkan anak dalam memasuki dunia belajar saat

ia mulai mengenyam pendidikan formal di sekolah dasar, sehingga anak akan cenderung lebih siap, mantap, dan matang dalam kegiatan belajar bila ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya. Singkatnya, anak usia dini dapat disebut sebagai usia pra-sekolah.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bersifat unik yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Tatminingsih, Lulu, dan Cintasih (2019), anak usia dini secara umum memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Memiliki keunikan masing-masing

Anak usia dini bersifat unik berarti setiap anak memiliki keunikan atau kekhasan sendiri dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan yang dibawa masing-masing anak ini sesuai dengan bawaan lahir, minat, kemampuan, serta bagaimana latar belakang budaya kehidupan.

b) Berada dalam masa potensial

Usia dini adalah rentang usia yang paling potensial atau paling baik bagi anak untuk belajar dan berkembang, yang di mana optimal atau tidaknya perkembangan yang dicapai pada masa ini akan berpengaruh secara krusial pada tahap usia perkembangan berikutnya.

c) Relatif spontan

Pada masa usia dini, anak bersikap dan berperilaku apa adanya dan tidak berpura-pura. Mereka juga dapat secara ekspresif mengutarakan pikiran dan perasaan tanpa memikirkan dan mempedulikan bagaimana respon orang-orang di sekitarnya.

d) Cenderung ceroboh dan kurang perhatian

Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan. Mereka akan melakukan hal apapun yang mereka inginkan tanpa mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan.

e) Aktif dan energik

Anak usia dini sangat aktif bergerak, bersemangat, dan sangat energik dalam kesehariannya. Mereka tidak bisa diam kecuali hanya saat mereka sedang tertidur.

f) Egosentris

Anak usia dini memandang segala sesuatu dengan sudut pandang diri sendiri dan sesuai apa yang ia pahami secara subjektif.

g) Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan gemar mengeksplorasi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Hal inilah yang menyebabkan anak usia dini selalu mengajukan pertanyaan secara acak, meski berulang-ulang, tanpa pernah merasa bosan. Anak memandang dunia dan apa yang ada di sekelilingnya merupakan hal yang menarik dan menakjubkan, sehingga anak selalu meletakkan perhatian pada apa yang membuatnya merasa tertarik. Rasa ingin tahu ini juga menuntun anak usia dini untuk mengeksplorasi lingkungannya.

h) Memiliki daya imajinasi yang tinggi

Anak usia dini memiliki daya imajinasi yang tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan kognitif pra-operasionalnya, di mana pada usia ini anak mengenali dunianya melalui gambar, warna, dan simbol, serta cara berpikir anak pada masa ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini pula yang membuat anak cenderung senang bermain pura-pura atau yang disebut dengan *pretend play*.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini memiliki ciri khas yang unik, sebagai pendidik anak usia dini dan juga orang tua, kita perlu mengetahui karakteristik anak sehingga kita bisa menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

2. Konsep Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Jean Piaget (2021), Perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir anak untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian sehingga anak mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupannya.

Menurut Ahmad Susanto (2011), Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu: kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Sedangkan menurut Khadijah (2016), mengemukakan perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk mengerti sesuatu artinya mengerti akan kemampuan dalam menangkap sesuatu dalam sifat, arti dan gambaran yang jelas terhadap sesuatu hal. Mashilah dkk, menjelaskan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Artinya dengan berkembangnya kognitif, anak dapat mudah untuk menguasai pengetahuan secara luas sehingga anak mampu menyelesaikan masalah yang di hadapi dalam kehidupannya dalam berinteraksi dengan lingkungan masyarakat dan sosialnya.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan berfikir anak dalam mengeksplorasi dirinya dengan lingkungannya baik itu orang tua, teman-teman atau benda-benda yang ada di sekitarnya dengan menggunakan berbagai keterampilan-keterampilan yang di miliki untuk menangkap apa yang di lihat dari berbagai sifat, arti ataupun keterangan. Sehingga anak memperoleh pengetahuan baru dan dapat memahami lebih lanjut manfaat atau kegunaan tentang lingkungan-lingkungannya.

Pada dasarnya perkembangan kognitif dikembangkan agar anak dapat melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungan melalui panca inderanya.

b. Tahapan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget dalam Ibda (2015) dan Mu'min (2013), perkembangan kognitif pada anak usia dini terbagi menjadi dua tahap, yakni tahap sensorimotor dan tahap pra-operasional.

a) Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor berlangsung pada masa bayi, yakni sejak dari setelah dilahirkan hingga mencapai usia dua tahun. Pada tahap ini, bayi belajar melalui panca indera yang disebut sebagai sensori dan alat gerak atau otot yang disebut sebagai motor. Bayi mulai mengembangkan optimalisasi fungsi panca inderanya dan kemampuannya untuk bergerak dengan otot-ototnya. Di tahap ini, intensitas pemberian stimulus dari orang tua dan orang di sekitar bayi

sangatlah penting dan krusial karena akan menentukan perkembangan anak di masa mendatang.

b) Tahap Pra-operasional

Tahap pra-operasional berlangsung dari dua hingga tujuh tahun. Pada tahap ini, anak berpikir secara simbolik, yang bermakna anak telah dapat berpikir, memahami realitas di lingkungannya, dan mengenal berbagai pengetahuan dengan menggunakan simbol dan tanda. Karakteristik yang menandai cara berpikir anak pada tahap ini, yaitu cara berpikir anak belum logis, tidak konsisten, masih dibayangi imajinasi, dan tidak terorganisasikan.

Sedangkan berpikir logis merupakan berpikir dengan mengenal perbedaan, klasifikasi sederhana, pola, dan hubungan sebab akibat yang sederhana pula, serta dapat mengembangkan perilaku inisiatif dan melakukan perencanaan sederhana (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa tahapan kemampuan kognitif anak menunjukkan bahwa pola pikir anak belum sepenuhnya dapat mengandalkan segala sesuatu yang dilakukan oleh anak karena pada kenyataanya kemampuan pikiran anak masih bersifat rendah.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak.

Menurut Rahma Daiati (2013), yang dikutip oleh Srianis dkk, pada fase perkembangan kognitif ini, banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

Menurut Montolalu dkk, bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis dan memberi alasan, memecahkan masalah sederhana dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini meliputi:

- (1) Mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenisnya atau sesuai pasangannya,
- (2) Menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, dan trapesium,
- (3) Membedakan beragam ukuran,
- (4) Menyebutkan bilangan 1-10,
- (5) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.

Sedangkan menurut Jamaris (2006), Karakteristik anak usia 5-6 tahun adalah :

- 1) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran,
- 2) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah dapat menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya,
- 3) Telah mengenal sebagian besar warna,
- 4) Mulai mengerti tentang waktu,
- 5) Mengenal bidang dan gerak,
- 6) Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Sementara itu, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 disebutkan beberapa indikator tingkat pencapaian kognitif untuk anak usia 5-6 tahun, yakni sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat pencapaian Perkembangan	Indikator
KOGNITIF	Berfikir Logis	1. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan Sesuatu menjadi basah)
	Belajar dan memecahkan masalah	1. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan yang memadai, mempunyai berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar.

Oleh karena itu agar kemampuan kognitif anak dapat terstimulus dengan baik maka dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan peneliti dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran adalah segala usaha penulis untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak. Dengan begitu dapat setelah mengetahui karakteristik maka akan melihat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Berkaitan dengan hal tersebut penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak diantaranya:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal meliputi: Teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh filosof yang bernama Schopenhaur. Teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir, faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor bawaan dan bawaan yang telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangannya kelak. Faktor internal ini meliputi :

a) Faktor Kematangan

Tiap anak memiliki organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Faktor kematangan ini berhubungan dengan usia kronologis atau usia kalender.

b) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal ini meliputi :

a) Faktor lingkungan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan teorinya yang dinamakan dengan tabula rasa. Menurut John Locke, anak dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikitpun), namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya, perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya lingkungan disekitarnya.

b) Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan di sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

c) Faktor kebebasan

Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalah-masalahnya, dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan PAUD ataupun orang tua kepada anaknya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

3. Konsep Tentang Permainan Warna Berjala dengan Media Tisu

a. Permainan Warna

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan potensi anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Albert H. Munsell (1905), berpendapat warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Sanyoto (2005), warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda misalnya adalah cat, rambut, daun dan lain-lain.

Menurut Sir Isaac Newton ia melakukan percobaan dan menyimpulkan, apabila dilakukan pemecahan warna spektrum dari sinar matahari, akan ditemukan warna-warna yang beraneka ragam yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu. Warna-warna tersebut dapat kita lihat pada pelangi.

Pada uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan warna adalah suatu proses perpaduan warna yang satu dengan warna yang lain sehingga menghasilkan warna baru. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.

b. Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Jika dilihat pula dari asal katanya, "*Medius*" (bahasa Latin) yang berarti "tengah", maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media mengarah pada sebuah sarana/ alat untuk yang digunakan untuk menyajikan informasi.

Menurut Khadijah (2016:124), media banyak dipakai dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga pesan yang disampaikan pemberi informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi.

Blake dan Horalsen (1988:11), mengatakan media adalah saluran komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan (sumber) dengan penerima pesan.

Sedangkan menurut Azhar Rasyad (2011), Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal

Maka pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam permainan warna ini ada beberapa media yang digunakan yaitu :

- a) Tisu makan
- b) Air secukupnya
- c) Pewarna makanan atau cat air biru dan kuning
- d) 3 cap atau gelas yang sama tinggi
- e) Sendok

c. Langkah membuat permainan warna berjalan dengan media tisu

Berikut adalah cara kerja membuat permainan warna dengan media tisu, yaitu:

- a) Siapkan beberapa lembar tisu, lalu lipat menjadi dua bagian atau berbentuk v.
- b) Selajutnya, siapkan tiga gelas kosong yang sama tinggi.
 Tuang air ke dalam dua gelas di pinggir sampai setengah penuh.
 Biarkan gelas yang di tengah kosong.
- c) Tambahkan beberapa tetes pewarna makanan ke dalam air,
 aduk sampai air dalam gelas menjadi satu warna, gunakan satu
 pewarna makanan di satu gelas dan satu warna lagi di gelas yang
 satu. Biarkan gelas yang di tengah kosong.
- d) Ambil satu lembar tisu yang telah disiapkan, tempatkan salah satu
 ujung tisu ke dalam gelas air yang berwarna, kemudian tempatkan
 ujung yang lain ke dalam gelas yang kosong. Lakukan hal sama pada
 gelas air yang berwarna.
- e) Tunggu beberapa menit, lalu lihat dan amatilah permainan warna
 tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

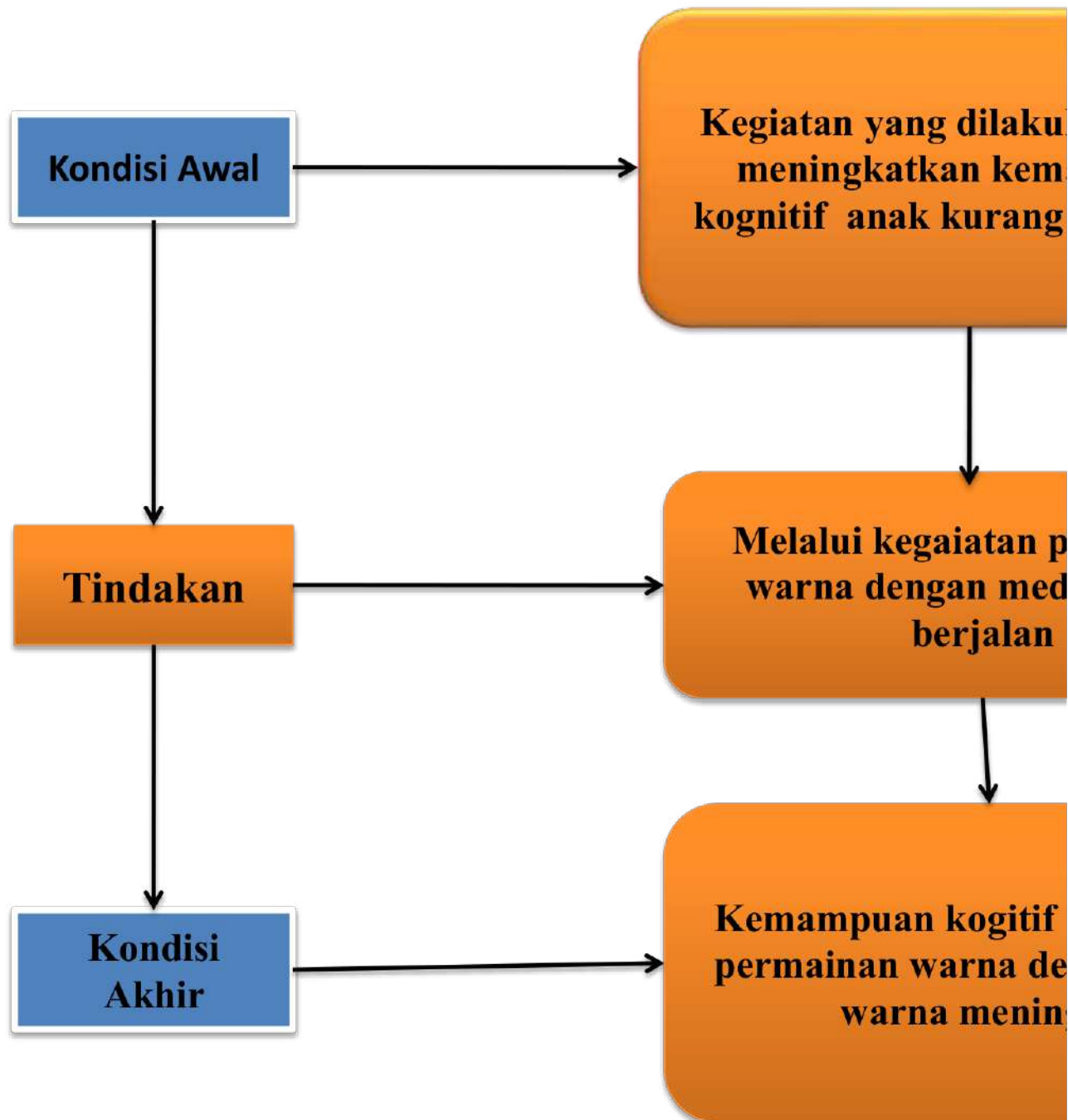
Penelitian yang relevan dan mempunyai keterkaitan dalam kajian penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dea Fanny Marina (2022), dengan judul “Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Sains Sederhana Di Taman Kanak – Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru dan anak-anak di kelas B1, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui permainan sains sederhana anak kurang berkembang dalam mengembangkan kognitif anak di TK Harapan Jaya Bandar Lampung.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Husnia Rahmah (2019), dengan judul “ Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Sifat-Sifat Air Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Maryam Sei Rampah Tahun Ajaran 2018/2019”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I yaitu dengan menggunakan metode eksperimen diperoleh dari 15 anak yang diteliti terdapat 9 (60%) anak yang berkembang sesuai harapan dan 2 (13,33%) anak yang berkembang sangat baik. Karena belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan maka perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan yang sangat signifikan terdapat

10 (66,67%) anak yang berkembang sesuai harapan dan 5 (33,33%) anak yang berkembang sangat baik.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nadillah Faizah (2022), dengan judul “Kreatifitas Melalui Permainan Warna Dengan Media Teknik Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Miftahul Jannah Kota Jambi. Peneliti ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 10 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 11 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35%. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 10 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 11 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35%.

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

Kondisi awal di lapangan atau di kelas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak sangat kurang atau rendah. Guru memberikan kegiatan guna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan warna tetapi masih banyak anak yang belum mampu dan disini masih banyak anak yang bermain dengan asal-asalan. Untuk menangani masalah tersebut perlu adanya tindakan dengan menerapkan kegiatan permainan warna berjalan yang diharapkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir logis dan memecahkan masalah dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut : dengan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Alasan pemilihan lokasi karena terdapat masalah pada rendahnya kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada waktu yang belum ditentukan, yaitu hingga penelitian ini berakhir pada hasil yang akan didapatkan. Adapun rencana alokasi waktu penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3. 1
waktu penelitian

NO	Kegiatan Penelitian	Waktu Pelaksanaan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	✓																			
2	Bimbingan Proposal						✓	✓													
3	Penyelesaian Proposal							✓													
4	Seminar Proposal									✓											
5.	Perbaikan Proposal Penelitian													✓							
6.	Penelitian													✓							
7.	Bimbingan Bab IV-V															✓	✓	✓			
8.	Sidang Skripsi																				✓

B. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustaul Atfhal Penyasawan jumlah anak keseluruhan 12 orang yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

C. Metode Penelitian

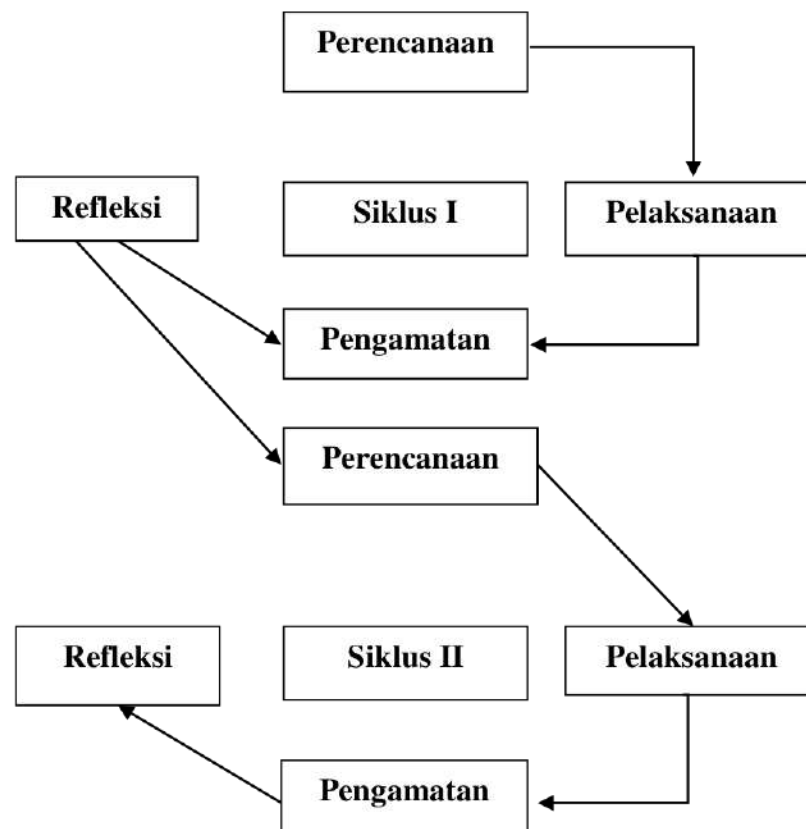
Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran (Salim dkk, 2017).

Penelitian tindakan kelas menurut informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan untuk segera dikaji dan ditindaklanjuti secara reflektif, partisipatif, dan kolaboratif. Untuk itu perlu keseriusan penulisan dan orang yang terlibat (misalnya guru) selama proses penelitian. Makna yang terkandung dari penelitian tindakan kelas ini adalah bentuk penilaian yang reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu guna meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran di kelas atau di lapangan ke arah yang lebih baik dan professional.

Tahapan atau tindakan yang dilakukan PTK terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, dilakukan pada anak TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Penyasawan Kecamatan Kampar. Subjek penelitian adalah siswa usia 5-6 tahun TK Aiyiyah Bustabul Athfal Penyasawan yang berjumlah 10 anak perempuan dan 2 anak laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni menggunakan model Arikunto (2016). Lebih jelasnya desain penelitian adalah:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Arikunto (2016)

1. Tahap-tahap penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, seperti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- c) Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
- b) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.
- c) Membaca doa dan surat-surat pendek.
- d) Melakukan motivasi peserta didik melalui metode bercakap-cakap yang ada kaitannya dengan pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

2) Kegiatan inti

- a) Mempersiapkan media atau alat yang akan digunakan untuk permainan warna dengan media tissu..
- b) Menyampaikan aturan permainan dalam bermain warna dengan media tissu.
- c) Melakukan pemanasan sebelum permainan dimulai.
- d) Guru memberikan contoh dan memperagakan permainan warna dengan media tissu.

e) Guru membimbing anak dalam permainan warna dengan media tisu.

f) Beristirahat makan bersama.

3) Kegiatan penutup

a) Guru mengulas kembali kepada peserta didik, apa yang telah dipelajari tentang pelajaran hari ini dan manfaat yang peserta didik peroleh.

b) Bernyanyi dan berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Pengamatan (observasi)

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan dan dilaksanakan setiap pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperoleh informasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

4) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan permainan kartu huruf yang sedang diterapkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut. Data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I, kemudian dianalisis dilihat kelebihan dan kekurangannya yang ada selama proses pembelajaran, apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak. Hasil analisis dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan di siklus II.

b. Siklus II

Berdasarkan hasil pada siklus I, maka pada pembelajaran siklus II akan dapat diperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus II pada dasarnya adalah untuk membuktikan apakah terjadi perubahan dan peningkatan pada hasil belajar peserta didik setelah memperoleh pada siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka memenuhi validitas data, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Teknik Observasi Teknik ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa di kelas, meliputi: konsentrasi siswa, antusiasme siswa, tanggung jawab siswa, keberanian siswa mengajukan pertanyaan, dan keberanian siswa menjawab pertanyaan.
- b. Teknik Dokumentasi, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data secara kolektif melalui dokumen-dokumen pendukung untuk setiap kegiatan yang dilakukan seperti lembaran observasi dan bukti pendukung kegiatan yang dilaksanakan.
- c. Penilaian, dalam memberi penilaian pada setiap indikator aspek pengamatan untuk menilai kemampuan dan aktifitas anak dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan permainan warna, penulis mengacu pada pedoman pemberian penilaian sesuai dengan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 yaitu dengan memberikan simbol-simbol.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut (Wina Sanjay, 2010) adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan penulis untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Lembar observasi berisi catatan hasil pelaksanaan permainan warna dengan media tisu yang disesuaikan dengan indikator.

1. Lembar Observasi

a. Observasi Aktivitas Guru

Ketika seorang guru melakukan penelitian tindakan kelas, aktivitas guru menjadi variabel penting untuk diamati mengingat sebagai apapun strategi pembelajaran untuk memecahkan masalah penelitian, namun tanpa dukungan kemampuan guru yang baik, maka penelitian tersebut dipastikan kurang maksimal. Selain itu PTK sendiri merupakan tindakan *reflektif* untuk memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian instrumen pengamatan aktivitas guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi rambu-rambu bagi pengamat atau observer untuk mengamati guru peneliti.

b. Observasi Aktivitas Anak

Data tentang aktivitas anak ini berguna untuk mengetahui apakah dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Pengamatan yang dilakukan melihat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan warna berjalan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi anak pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumentasi yaitu berupa alat yang dapat mendukung data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa alat dokumentasi antara lain : portofolio anak, hasil foto-foto anak dalam mengikuti kegiatan permainan warna berjalan dan catatan anekdot anak didik. Catatan anekdot anak didik dapat dijadikan kriteria pembandingan lainnya, disamping kondisi, perbuatan atau performansi yang ada.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dan variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksud untuk pengujian hipotesis. Penelitian yang pendekatannya lebih bersifat kualitatif (Saifuddin, 1997:126).

Maksudnya adalah setelah data terkumpul selanjutnya adalah membandingkan data tersebut dengan jumlah yang diharapkan. Maka untuk pengukuran dari hasil penelitian tersebut penulis akan dapat memahami proses tindakan yang akan dilakukan guru selama proses mengajar. Pengukuran aktivitas guru dan anak selama kegiatan pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

Tabel 3. 2
Aktivitas Penilaian Anak

Penilaian	Kategori
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kegiatan pratindakan ini dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2023 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang beralamat di Desa Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan memiliki 4 ruang belajar, 1 ruang kantor, 1 kamar mandi dan memiliki halaman sekolah. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan juga terdapat alat permainan indoor (Puzzel, Leggo, Balok Kayu, Plastisin dan lain sebagainya) dan alat permainan Outdoor (Ayunan, Jungkat-jungkit, Prosotan). Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Penerapan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal tentang warna pada anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan yang menjadi salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di kelas. Artinya guru harus mampu mengkondisikan kelas sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Kondisi awal kemampuan kognitif tentang permainan warna berjalan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan sebelum dilakukan tindakan penelitian masih sangat rendah.

Rendahnya pencapaian indikator pada kondisi awal ini mengindikasikan perlunya tindakan penelitian selanjutnya.

Adapun masalah yang ditemukan dalam penelitian pratindakan adalah anak belum mampu melakukan permainan warna dengan maksimal. Ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif tentang permainan warna pada anak, kemudian guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga kurangnya variasi pembelajaran yang menyebabkan anak lekas bosan dan anak tidak terlibat langsung dalam menemukan pengetahuan barunya.

Tujuan penelitian pratindakan adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam melakukan percobaan permainan warna berjalan pada anak sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengukuran ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai setelah tindakan penelitian. Hasil yang diperoleh berdasarkan alat observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Persentase peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan
warna pada anak usia 5-6 tahun

Pada Kondisi Awal

No	Nama	Indikator Yang Dinilai			Jumlah	Persentase	Kriteria Jenis Penilaian
		1	2	3			
1	AD	2	1	1	4	33%	BB
2	AT	1	2	1	4	33%	BB
3	BAT	2	2	1	5	41%	MB
4	HS	2	2	2	6	50%	MB
5	HZH	1	1	1	3	25%	BB
6	JRN	1	2	1	4	33%	BB
7	KA	2	1	1	4	33%	BB
8	NM	1	1	1	3	25%	BB
9	RN	1	1	1	3	25%	BB
10	SA	2	2	2	6	50%	MB
11	SW	2	2	1	5	41%	MB
12	VJ	2	2	2	6	50%	MB
					53		
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dalam kemampuan kognitif anak pada pratindakan					$P = \frac{53}{12} \times 100 \quad P = 44,16\%$		Mulai Berkembang

Keterangan :

1. Belum berkembang (BB), apabila anak mencapai skor (1-2)
2. Mulai Berkembang (MB), apabila anak mencapai skor (3-4)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH), apabila anak mencapai skor (4-5)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB), apabila anak mencapai skor (6-8)

Kriteria :

- a. Berkembang Sangat Baik 75% - 100%
- b. Berkembang Sesuai Harapan 55% - 75%
- c. Mulai Berkembang 40% - 55%
- d. Belum Berkembang 0% - 40%

Sumber : Permen Dikbud Nomor 146 dan 137 Tahun 2014

Keterangan indikator :

1. Dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan permainan warna
2. Dapat menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna
3. Dapat melakukan setiap langkah permainan warna dengan urutan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih sangat rendah oleh karena itu diperlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil observasi dapat dilihat dari hasil penilaian pada tabel 4.1 yaitu Ad 33%, At 33%, Bat 41%, Hs 50%, Hzh 25%, Jrn 33%, Ka 33%, Nm 25%, Rn 25%, Sa 50%, Sa 41%, Vj 50%.

Berdasarkan hasil pengamatan awal terlihat bahwa kemampuan kognitif anak masih sangat rendah dan perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam melakukan permainan warna berjalan yang mulai berkembang ada 3 anak dengan persentase anak 50%.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aiyiyah Bustanul Athfal Penyasawan masih sangat rendah dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti merencanakan sebuah tindakan menggunakan permainan warna berjalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar berkembang sesuai yang diharapkan. Kegiatan yang digunakan dibuat oleh guru dan peneliti, tentunya anak-anak tertarik dengan hal-hal yang baru, menarik dan menyenangkan. Kegiatan yang digunakan tidak berbahaya, pastinya membuat anak-anak senang dan tidak mudah bosan.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a) Perencanaan

Penulis mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Baik itu media, alat, bahan dan lain sebagainya. Adapun tahapan perencanaannya, yaitu :

1. Melakukan kolaborasi dengan guru dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
3. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan
4. Menyiapkan seting kelas untuk kegiatan belajar
5. Menyiapkan lembar observasi

b) Pelaksanaan Tindakan

1) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 15 Juni 2023 dari pukul 07.30 - 11.00 WIB. Sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai guru dan peneliti datang lebih awal untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan saat pembelajaran nanti, mulai dari mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran, media dan lain sebagainya. Pelaksanaan tindakan ini terdiri dari 4 rangkaian kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut uraian dari proses kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup :

a) Kegiatan Awal

Pukul 07.30 - 08.00 WIB. Guru menunggu anak-anak digerbang sekolah, menyalami setiap anak yang datang dan mengarahkan anak untuk meletakkan sepatu dan tasnya di tempat yang telah disediakan dan setelah itu anak-anak boleh bermain diluar maupun didalam kelas sebelum bel masuk berbunyi. Setelah bel masuk berbunyi, sebelum melaksanakan kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris didepan kelas di siapkan oleh guru, dan mengucapkan salam. Guru mempersilahkan anak-anak memilih gambar yang telah ditempelkan di depan pintu seperti gambar orang bersalaman, dan lain sebagainya, setelah itu anak dipersilahkan masuk ke kelas dan duduk melingkar.

Kegiatan awal dimulai pukul 08.00 - 09.30 WIB. Hal pertama yang dilakukan setelah duduk melingkar adalah guru mengucapkan salam kemudian anak-anak menjawab salam dari guru, setelah itu guru membimbing anak-anak untuk berdoa melalui interaksi gerak dan lagu yang diikuti oleh anak. Setelah berdoa guru mengajarkan anak membaca surat pendek terlebih dahulu dan beberapa kali melakukan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat anak-anak sebelum masuk kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 09.30 - 10.30 WIB. Setelah istirahat makan dan bermain. Guru memperlihatkan media dan menjelaskan permainan warna berjalan. Kemudian guru mencontohkan permainan warna berjalan tersebut. Setelah itu guru menyampaikan aturannya, saat kegiatan dimulai anak-anak harus memperhatikan guru di depan, tidak mengganggu teman, dan guru menanyakan lagi kepada anak siapa saja yang masih ingat dengan aturan mainnya?,.Bila anak setuju maka umi akan membuka kegiatan permainan warna berjalan dan anak-anak menjawab dengan serentak “Setuju Umi”.

Ketika guru memulai kegiatan permainan warna berjalan dengan anak-anak tidak terlepas dari guru yang ada dihadapannya. Kemudian guru menjelaskan pada anak apa saja yang ada dalam kegiatan permainan warna berjalan dan mengajak anak untuk melakukan apa yang telah

dicontohkan sebelumnya. Akan tetapi ada saja anak yang masih sibuk sendiri dengan teman-temannya dan juga ada anak yang memiliki rasa ingin tahunya tinggi.

Pada saat kegiatan permainan warna berjalan ini, anak terlibat langsung, ada beberapa anak yang bertanya-tanya mengenai permainan warna yang di sampaikan tadi.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup berlangsung pukul 10.40 - 11.00 WIB. Untuk penguatan pengetahuan anak, guru mengulang sedikit pelajaran yang sudah disampaikan tadi, menanyakan perasaan selama bermain dan belajar, menyampaikan kegiatan untuk hari esok, mengatakan saat sampai di rumah mengucapkan salam, salam sama semua orang yang ada di rumah, meletakkan sepatu, tas pada tempatnya dan lain sebagainya. Terakhir membaca doa setelah belajar, membaca doa keluar rumah, doa naik kendaraan, salam dan menunggu orang tua di luar sambil bermain.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada waktu pelaksanaan tindakan berlangsung yang dilakukan oleh guru dan peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati anak dalam kegiatan permainan warna berjalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan permainan warna, menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna, dan melakukan setiap langkah permainan warna dengan urut.

Selama kegiatan berlangsung kondisi atau suasananya cukup kondusif, tetapi masih ada anak yang bermain dengan teman yang lain, dan berlari kesana kemari.

Pada tahap pertemuan pertama dan kedua anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan permainan warna berjalan yang digunakan dalam pembelajaran. Meskipun masih ada anak yang kesulitan dalam memahami kegiatan tersebut, anak-anak yang kurang fokus berkurang, mereka sudah mulai mau mengikuti kegiatan walaupun kadang-kadang suka mengganggu teman bermain sendiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. 2
Persentase peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan
warna pada Siklus I

No	Nama	Indikator Yang Dinilai			Jumlah	Persentase	Kriteria Jenis Penilaian
		1	2	3			
1	AD	2	2	2	6	50%	MB
2	AT	2	2	2	6	50%	MB
3	BAT	2	2	2	6	50%	MB
4	HS	3	2	2	7	58%	BSH
5	HZH	2	1	1	4	33%	BB
6	JRN	2	2	2	6	50%	MB
7	KA	2	2	2	6	50%	MB
8	NM	2	2	1	5	41%	MB
9	RN	2	2	2	6	50%	MB
10	SA	2	2	2	6	50%	MB
11	SW	3	2	2	7	58%	BSH
12	VJ	2	2	2	6	50%	MB
					71		
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dalam kemampuan kognitif anak pada siklus I					$P = \frac{71}{12} \times 10$ $P = 59,16\%$		Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan warna berjalan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua Ad 50%, At 50%, Bat 50%, Hs 58%, Hzh 33%, Jrn 50%, Ka 50%, Nm 41%, Rn 50%, Sa 50%, Sw 58%, Vj 50%. Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mulai mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan alam percobaan permainan warna, mampu menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna dan mampu melakukan setiap langkah permainan warna dengan urut.

Hasil siklus I dari keseluruhan kemampuan kognitif anak yang dikembangkan terlihat anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 2 orang dengan persentase 58 %.

d) Refleksi

Hasil observasi peneliti pada siklus I ini memiliki kelebihan seperti berikut ini :

- (1) Sudah menunjukkan hasil yang cukup baik dibandingkan dengan kondisi awal.
- (2) Anak sudah mulai nampak peningkatan kemampuannya dalam melakukan permainan warna berjalan bahkan sudah sampai pada kriteria nilai berkembang sesuai dengan harapan yaitu 59,16 % dari jumlah anak.
- (3) Anak sangat bersemangat untuk melakukan percobaan permainan warna.

Hasil observasi peneliti pada siklus I ini apabila dianalisa lebih jauh masih ditemukan kelemahan seperti berikut ini :

- (1) Kebanyakan anak hanya mampu menguasai satu aspek perkembangan saja, sehingga belum mampu mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan.
- (2) Anak yang berkembang sesuai harapan hanya sedikit sekali
- (3) Indikator yang diharapkan oleh guru belum tercapai secara sempurna.

Berikut solusi yang dilakukan :

- (1) Guru akan mempraktekkan kembali Kegiatan permainan warna berjalan
- (2) Guru akan memberikan *reward* kepada anak yang mau melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus I menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak belum terjadi peningkatan yang signifikan, namun sudah terlihat sedikit peningkatan pada perkembangan kognitif anak tersebut. Oleh karena itu, penulis merencanakan kembali tindakan selanjutnya melalui kegiatan permainan warna berjalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan yang akan dilakukan direncanakan lebih baik dari perencanaan yang dilaksanakan pada siklus I. Perencanaan yang dilakukan seperti membuat RKH, mempersiapkan instrument penelitian, alat dokumentasi yang digunakan dalam kegiatan permainan warna berjalan. Perbedaan kegiatan pada siklus II dengan siklus I yaitu, pada siklus ke II ini guru dan peneliti menampilkan video percobaan permainan warna berjalan sebelum anak mempraktekkan langsung kegiatan permainan warna berjalan.

b. Tahap Pelaksanaan**1) Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juni 2023, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan warna berjalan. Berikut kegiatan yang akan dilaksanakan:

a) Kegiatan Awal

Pukul 07.30 - 08.00 WIB. Guru menunggu anak di gerbang sekolah, Menyalami setiap anak yang datang dan mengarahkan anak untuk meletakkan sepatu dan tasnya ditempat yang telah disediakan dan setelah itu anak-anak boleh bermain diluar maupun didalam kelas sebelum bel masuk berbunyi. Setelah bel masuk berbunyi, sebelum melaksanakan kegiatan awal anak-anak terlebih dahulu berbaris di halama sekolah untuk melakukan senam pagi setiap hari sabtu. Setelah selesai melakukan senam bersama anak-anak masuk kelas dan duduk melingkar.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini berlangsung pada pukul 09.30 - 10.30 WIB. Setelah istirahat makan dan bermain. Guru memperlihatkan media dan menjelaskan permainan warna berjalan. Kemudian guru mencontohkan permainan warna berjalan tersebut.

Setelah itu guru menyampaikan aturannya, saat kegiatan dimulai anak-anak harus memperhatikan guru di depan, tidak mengganggu teman, dan guru menanyakan lagi kepada anak siapa saja yang masih ingat dengan aturan mainnya?..Bila anak setuju maka umi akan membuka kegiatan permainan warna berjalan dan anak- anak menjawab dengan serentak “Setuju Umi”.

Ketika guru memulai kegiatan permainan warna berjalan dengan anak-anak tidak terlepas dari guru yang ada dihadapannya. Kemudian guru menjelaskan pada anak apa saja yang ada dalam kegiatan permainan warna berjalan dan mengajak anak untuk melakukan apa yang telah dicontohkan sebelumnya. Akan tetapi ada saja anak yang masih sibuk sendiri dengan teman-temannya dan juga ada anak yang memiliki rasa ingin tahunya tinggi. Pada saat kegiatan permainan warna berjalan ini, anak terlibat langsung, ada beberapa anak yang bertanya-tanya mengenai permainan warna yang di sampaikan tadi. Pada siklus II ini kemampuan kognitif anak sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir atau penutup berlangsung pukul 10.40 - 11.00 WIB. Untuk penguatan pengetahuan anak, guru mengulang sedikit pelajaran yang sudah disampaikan tadi, menanyakan perasaan selama bermain dan belajar, menyampaikan kegiatan untuk hari esok, mengatakan saat

sampai dirumah mengucapkan salam, salam sama semua orang yang ada dirumah, meletakkan sepatu, tas pada tempatnya dan lain sebagainya.

Terakhir membaca doa setelah belajar, membaca doa keluar rumah, doa naik kendaraan, salam dan menunggu orang tua di luar sambil bermain.

c) Observasi

Observasi dilakukan pada waktu pelaksanaan tindakan berlangsung yang dilakukan oleh guru dan penulis. Pada siklus II peningkatan yang sangat pesat terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan.

Anak-anak sudah mampu melakukan melakukan setiap indikator yang iterapkan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan berikut data yang diperoleh :

Tabel 4. 3
Persentase peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan
warna pada Siklus II

No	Nama	Indikator Yang Dinilai			Jumlah	Persentase	Kriteria Jenis Penilaian
		1	2	3			
1	AD	3	3	3	9	75%	BSH
2	AT	3	3	3	9	75%	BSH
3	BAT	3	3	3	9	75%	BSH
4	HS	4	4	3	11	91%	BSB
5	HZH	3	3	2	8	66%	BSH
6	JRN	3	3	3	9	75%	BSH
7	KA	3	3	3	9	75%	BSH
8	NM	3	3	2	8	66%	BSH
9	RN	3	3	3	9	75%	BSH
10	SA	3	3	3	9	75%	BSH
11	SW	4	4	3	11	91%	BSB
12	VJ	3	3	3	9	75%	BSH
					110		
Rata-rata persentase aktivitas anak didik dalam kemampuan kognitif anak pada siklus II					$P = \frac{110}{12} \times 100 \quad P = 91,66\%$		Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan warna berjalan pada siklus II semua pertemuan mengalami peningkatan yaitu : Ad 75%, At 75%, Bta 75%, Hs 91%, Hzh 66%, Jrn 75%, Ka 75%, Nm 66%, Rn 75%, Sa 75%, Sw 91%, Vj 75%. Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mulai mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan alam percobaan permainan warna, mampu menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna dan mampu melakukan setiap langkah permainan warna dengan urut. Hasil siklus II dari keseluruhan kemampuan kognitif anak yang dikembangkan terlihat bahwa dari 12 orang anak, 2 diantaranya

berkembang sangat baik dengan persentase 91%, dan 10 orang anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 75%.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dengan guru ketika melaksanakan tindakan siklus II sudah selesai dilaksanakan, guna untuk membahas tentang proses pembelajaran saat dilakukannya tindakan. Berdasarkan hasil observasi anak-anak sangat antusias dan bersemangat saat belajar melalui kegiatan permainan warna berjalan, anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang sangat pesat melalui kegiatan permainan warna berjalan.

Pada siklus ke II kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dan telah mencapai 59% - 100%. Berkembang sangat baik (BSB) yang ditetapkan pada setiap indikatornya sehingga penilaian dapat di hentikan pada siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak pada aspek perkembangan peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan warna berjalan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan mengalami peningkatan. Data yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Hasil saat pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dalam kemampuan kognitif mengalami peningkatan yang sangat pesat. Berikut ini tabel peningkatan aspek kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. 4
Perbandingan rekapitulasi hasil observasi
kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

Nama Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Kriteria	%	Kriteria	%	Kriteria	%
AD	BB	33%	MB	50%	BSH	75%
AT	BB	33%	MB	50%	BSH	75%
BAT	MB	41%	MB	50%	BSH	75%
HS	MB	50%	BSH	58%	BSB	91%
HZH	BB	25%	BB	33%	BSH	66%
JRN	BB	33%	MB	50%	BSH	75%
KA	BB	33%	MB	50%	BSH	75%
NM	BB	25%	MB	41%	BSH	66%
RN	BB	25%	MB	50%	BSH	75%
SA	MB	50%	MB	50%	BSH	75%
SW	MB	41%	BSH	58%	BSB	91%
VJ	MB	50%	MB	50%	BSH	75%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif pada kriteria BB (Belum Berkembang) pada kondisi awal ada 7 anak, pada siklus I menjadi 1 anak dan pada siklus II tidak ada lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang. Kriteria MB (Mulai Berkembang) dari kondisi awal ada 5 anak mengalami peningkatan, pada siklus I menjadi 9 anak dan pada siklus II tidak ada lagi anak yang kriteria mulai berkembang. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari kondisi awal tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, pada siklus I meningkat menjadi 2 anak pada siklus II meningkat menjadi 10 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) pada kondisi awal dan siklus I tidak ada anak

yang dikategorikan berkembang sangat baik, pada siklus II meningkat menjadi 2 anak pada kriteria berkembang sangat baik. Berikut grafik rekapitulasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Tabel 4. 5
Grafik Perbandingan Kemampuan kognitif Anak
Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

Kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
BSB			2
BSH		2	10
MB	5	9	
BB	7	1	
Jumlah	12 Orang	12 Orang	12 Orang

D. Pembahasan

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu melalui permainan warna berjalan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan. Dalam pelaksanaan penelitian ini ada tiga indikator yaitu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan permainan warna, menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna, dan melakukan setiap langkah permainan warna dengan urutan. Dilihat dari perkembangan anak sebelum guru dan peneliti memberikan tindakan, kemampuan kognitif anak sangat rendah tingkat perkembangannya hanya 5 orang anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dan tidak ada anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian maka penulis memberikan tindakan melalui kegiatan permainan warna berjalan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Penyasawan.

Pengembangan kognitif melalui metode bermain, tentu harus didukung oleh pola atau bentuk permainan yang mengarah pada perkembangan kognitif pula, dalam artinya bahwa permainan tersebut harus menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga anak tertarik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang anak hadapi dalam suatu permainan, Montolalu (2009). Oleh karena itu diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru agar anak bisa lebih aktif dalam mengembangkan kognitifnya.

Semakin banyak bimbingan yang diterima anak dalam bermain semakin besar variasi dalam kegiatan bermain dan semakin besar kegembiraan serta pengetahuan yang diperoleh. Salah satunya adalah peran guru dalam mempraktekkan terlebih dahulu kegiatan permainan warna berjalan pada anak.

Pada pengembangan kognitif sebutan dalam menyelesaikan masalah yaitu kecerdasan yang dipaparkan oleh teori Howard Gardner Kecerdasan ada 9 yaitu kecerdasan verbal linguistik, logis matematis, spasial visual, kinestetik jasmani, musikal, interpersonal dan intrapersonal, naturalis, eksistensial (Gardner, 1983). Dalam mengenalkan warna yaitu kemampuan menyebut dan menceritakan hasil eksperimen kecerdasan anak yaitu verbal linguistik. Kemampuan mengelompokkan warna kecerdasan anak yaitu spasial visual dan kecerdasan interpersonal anak membantu temannya dalam menyebutkan warna yang benar.

Dari hasil observasi selama kegiatan permainan warna berjalan yang dilakukan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan terhadap kemampuan anak dalam melakukan percobaan permainan warna berjalan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan, pada saat pratindakan terdapat 44,16% atau 5 anak yang mulai berkembang (MB). Pada siklus I terdapat 59,16% atau 2 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II terdapat 91,66% atau 10 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB).

Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap kemampuan kognitif anak dengan metode pembelajaran melalui kegiatan permainan warna berjalan yaitu pada pratindakan atau kondisi awal ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 15% dengan 2 orang anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 32,5% dengan 10 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Kegiatan pembelajaran melalui permainan warna berjalan melibatkan semua anak. Dengan kegiatan permainan warna berjalan anak dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan permainan warna, menyiapkan alat dan bahan dalam percobaan permainan warna, dan melakukan setiap langkah permainan warna dengan urutan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, maka dapat disimpulkan :

1. Penerapan media warna berjalan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athal Penyasawan.
2. Peningkatan kognitif anak tersebut dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan, pada saat pratindakan terdapat 44,16% atau 5 anak yang mulai berkembang (MB). Pada siklus I terdapat 59,16% atau 2 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II terdapat 91,66% atau 10 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti megemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, untuk melengkapi sarana dan prasarana bagi peningkatan mutu pembelajaran dan sering melakukan supervis terhadap guru.
2. Bagi pendidik, perlu merencanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak-anak merasa gembira dan tidak bosan

dengan pembelajaran yang dilakukan, pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan kebutuhan anak dan tempat tinggalnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya kegiatan permainan warna berjalan bisa menjadi referensi untuk penelitian yang terkait dengan aspek perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu bakar, A & Ngalimun, N. 2019. *Psikologi Perkembangan (Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak)*. Yogyakarta: K-Media.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana 2011.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, R. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Allbert H Musell. 1905. *Sistem Warna*. Wikipedia.
- Blake, & Horalsen. 1988:11. *Pengertian Kognitif*, (Jakarta : Gramedia Utama).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: GramediaUtama 2008).
- Daniati Rahman. 2013. *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No.1.
- Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Faizah, N. 2022. *Kreatifitas Melalui Permainan Warna Dengan Media Teknik Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Miftahul Jannah*. (Jambi: 2022).
- Gardner, H. 1983. *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- H. Rasyid and S. Mansyur. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta Multi Press., 2009.
- Ibda Fatimah, & Mu'min. 2015. *Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget*, Vol 3 No 1.

- Jamaris “*Perkembangan & Pengembangan Anak Usia Dini*”. (Jakarta: Grasindo, 2006).
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan, Perdana Mulya Sarana.
- Khadijah. 2016:124. *Prenada Media. Medan* : Perdana Mulya Sarana.
- Marina, D. F. 2022. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Sains Sederhana Di TK Harapan Jaya Bandar Lampung*. Bandar Lampung : 2022.
- Masganti, S. 2015. *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Medan: Perdana Publsing
- Mutiah. 2021. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana).
- Mumayizah. 2019. *Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung*. (Bandar Lampung : 2019).
- Montolalu, dkk. 2009. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- B. E. F. Montolalu. 2009. “*Bermain dan permainan anak*,” Jakarta Univ. Terbuka, 2009.
- Nurmalitasari. 2015. *Perkembangan Anak*. (Jakarta : kencana).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran I, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Rahmah, H. 2019. *Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Sifat-Sifat Air Anak*. Sumatra Utara Medan: 2019.
- Priyanto. 2014. *Pengertian Anak Usia Dini : Teori National Association Education For Young Children*.
- Rahma Daniati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Eskrim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol 1 No. 1 (April 2013).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Salim. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Schunk, Nurmalitasari. 2015. *Tahap Perkembangan Anak*. Jakarta : kencana.
- Tatminingsih, S, Lulu, Cintasih. 2019. *Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3 (1), 183-190. Diakses Pada 04 Februari 2020.
- UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14.
- Sanyoto. 2005:9. *Defenisi Warna*. (Jakarta : Kencana)
- Sanjay Wina. 2010. *Instrumen penelitian*. (Jakarta, kencana).