# PENGARUH PENGGUNAAN PASIR BERWARNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TUNAS MUDA DESA TUNGKAL 1 KECAMATAN PINO RAYA

## SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**OLEH :**

**<u>META ROMANA DEMI</u>**
**NIM. 1516250036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**
**TAHUN, 2020 M/ 1441 H**

**KEMENTERIAN AGAMA RI**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**
*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu*

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Meta Romana Demi
NIM : 1516250036

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : META ROMANA DEMI
NIM : 1516250036
Judul : **Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, November 2019

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Dr. Husnul Bahri, M. Pd** | **Fatrima Santri Syafri, M. Pd. Mat** |
| NIP. 196209051999002100 1 | NIP. 198803192015032003 |

**KEMENTERIAN AGAMA RI**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**
*Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu*

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya"**, yang disusun oleh : **Meta Romana Demi, Nim.1516250036.** Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa 31 Desember 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua
**Hj. Asiyah, M.Pd** : .....
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
**Fatrica Syafri, M.Pd.I** : .....
NIP. 198510202011012011

Penguji I
**Deni Febrini, S.Ag.M.Pd** : .....
NIP. 197502042000032001

Penguji II
**Ahmad Syarifin, M.Ag** : .....
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, 2020
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

**Dr. Zubaedi.M,Ag.M.Pd**
NIP. 196903081996031005

# MOTTO

وَقُلِ ٱعۡمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمۡ وَرَسُولُهُۥ وَٱلۡمُؤۡمِنُونَۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلۡغَيۡبِ
وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمۡ تَعۡمَلُونَ ١٠٥

Dan katakanlah: "bekerjalah kamu, maka allah dan rasul nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) yang mengettahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diperintahkannya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan"
(QS. At-Tawbah:105)

## *PERSEMBAHAN*

*Alhamdulillahirobbil'alamin*

*Sujud syukur ku panjatkan kepada allah SWT yang maha agung dan maha tinggi yang telah menjadikan aku manusia yang senantiasa selalu berfikir,berilmu beriman dan senantiasa selalu bersabar dalam menjalankan kehidupan ini.semoga dengan langkah keberhasilan ini mengantarkan aku menuju cita-citaku demi meraih dan menggapai masa depan.*

*Skripsi ini kupersembhakan kepada:*

1. *Kupersembahkan karya kecil ini untuk kedua orang tuaku ayahhanda Milyan dan ibunda Mardiana, yang tidak henti-hentinya memberikan do'a,motivasi nasehat,kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan untukku.*
2. *Saudara-saudariku tercinta, Yopi Saputra,Loviyan Hartono dan adekku Salendri Novita Sari.terima kasih atas do'a dan dukungan kalian,semoga adek-adeku pun dapat mengikuti jejak langkah baik ayunda ini dan terkhusus untuk adek sepupuku yang selalu mendukungku Cici Ratna Sari*
3. *Terima kasih Untuk Sahabatku ,Della Russyiana,Winda Ropita Dan Wellyansari.*
4. *Untuk teman-teman anak Kosan Ahmadin terima kasih yang selalu mendukungku*
5. *Untuk anak PIAUD angkatan 2015 terimah kasih yang selalu mendukungku.*
6. *Untuk seluruh guru dan dosenku yang sejak di sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi yang telah memberikan banayak ilmu kepada ku.*
7. *Almamater yang telah menempahku.*

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meta Romana Demi

NIM : 1516250036

Program Studi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2019
Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL
8F64FAHF227060109
6000
ENAM RIBU RUPIAH

**Meta Romana Demi**
NIM. 1516250036

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Meta Romana Demi

Nim : 1516250036

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajara Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program https://smalseotootls.com//plagiarismcheckers. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 4,7% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan untuk sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui,

Ketua Tim Verifikasi

**Dr.Irwan Satria,M.Pd**
**Nip.197407182003121004**

Bengkulu,11 Desember 2019

Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
TGL. 20
932F0AHF121509174
6000
ENAM RIBU RUPIAH

**Meta Romana Demi**
**Nim.1516250036**

# ABSTRAK

Meta Romana Demi tahun 2019, judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".
Pembimbing I: Dr. Husnul Bahri, M. Pd
Pembimbing II: Fatrima Santri Syafri, M. Pd.Mat

Kata Kunci: *Pasir Berwarna, Perkembangan Kognitif Anak*

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya**.** Tujuan penelitian yaitu mengetahui ada tidaknya terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulakan bahwa terdapat pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak, peserta didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya. Proses pembelajaran yang menggunakan media pasir berwarna berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak. Pengujian hipotesis terhadap data hasil postest kelas kontrol menggunakan diperoleh nilai run sebesar 8 dengan tabel harga kritis r dalam test Run satu sampel untuk signifikansi 5%. Dari tabel n1 =15 dan n2 =15 maka harga run krirtisnya =10 untuk kesalahan 5%. Berdasarkan hal tersebut ternyata run hitung lebih besar dari r tabel (8>10). Karena run hitung lebih kecil daripada tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak.

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikn Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya penyusunan skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris beserta jajarannya.
3. Ibu Nurlaili,M.Pd selaku Kajur Tarbiyah.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku Kaprodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd, selaku pembimbing I yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Fatrima Santri Syafri, M. Pd.Mat, selaku Pembimbing II, yang senantiasa sabar dan tabah dalam mengarahkan dan memberikan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Pihak Perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu penulis dalam mencari referensi.
8. Kepala PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.

Akhirnya, semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis menjadi amal yang soleh di sisi Allah SWT.

Bengkulu, Desember 2019
Penulis

**Meta Romana Demi**
NIM. 1516250036

# DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL** ..... i
**NOTA PEMBIMBING** ..... ii
**MOTTO** ..... iii
**PERSEMBAHAAN** ..... iv
**SURAT PERNYATAAN** ..... v
**ABSTRAK** ..... vi
**KATA PENGANTAR** ..... vii
**DAFTAR ISI**..... ix
**DAFTAR TABEL** ..... xi
**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 8
C. Batasan Masalah ..... 8
D. Rumusan Masalah ..... 8
E. Tujuan Penelitian ..... 8
F. Manfaat Penelitian ..... 9

**BAB II LANDASAN TEORI**

A. Media Pembelajaran..... 10
B. Konsep Bermain ..... 16
C. Perkembangan Kognitif Anak ..... 24
D. Fakktor-Faktor yang Mempenagruhi Perkembangan Kognitif ..... 28
E. Tahap-Tahap Pengembangan Kognitif ..... 29
F. Klasifikasi Perkembangan Kognitif ..... 34
G. Hasil Penelitian yang Relevan ..... 38
H. Kerangka Berfikir ..... 40
I. Hipotesis ..... 41

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian ..... 42
B. Tempat dan Waktu penelitian ..... 43

C. Desain Penelitian ..... 43
D. Populasi dan Sampel ..... 44
E. Instrumen Penelitian ..... 44
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 46
G. Teknik Analisis Data ..... 48

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
A. Deskripsi Wilayah Penelitian ..... 49
B. Hasil Penelitian ..... 52
C. Pembahasan ..... 57

**BAB V PENUTUP**
A. Kesimpulan ..... 61
B. Saran ..... 61

**DAFTAR PUSTAKA**
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Anak ..... 30
2. Tabel 2.2 Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun ..... 36
3. Tabel 2.3 Indikator Perkembangan Kognitif ..... 38
4. Tabel 2.4 Kerangka Berfikir ..... 40
5. Table 3.1 Instrumen Penelitian Aspek Perkembangan Kognitif..... 45
6. Table 3.2 Pormat Penilaian Peningkkatan Ketrampilan Aspek Kognitif Permainan Pasir Berwarna..... 45
7. Table 3.3 Format Cataatan Anekdot Individual..... 47
8. Table 4.1 Jumlah Guru Di PAUD Tunas Muda Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Tahun Ajaran 2019 ..... 50
9. Table 4.2 Sarana Dan Prasarana Di Paud Tunas Muda Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Tahun Ajaran 2019 ..... 51
10. Table 4.3 Nilai Hasil Pre Test ..... 53
11. Table 4.4 Nilai Hasil Postes ..... 55

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam pandangan Islam adalah makhluk yang istimewa.Ia tidak hanya diciptakan berbeda akan tetapi juga melebihi makhluk-makhluk lainnya. Al-Qurán menegaskan bahwa manusia diciptakan oleh Tuhan dalam wujud sebaik-baiknya sebagaimana firman Allah SWT berikut ini:

لَقَدْ خَلَقْنَا ٱلْإِنسَٰنَ فِىٓ أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

*Artinya: Sesungguhnya kami Telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya (QS: At-Tin: 4).*[1]

Kelebihan manusia dibanding makhluk-makhluk lainnya terutama karena ia dilahirkan dalam keadaan fitrah yang dilengkapi oleh Allah SWT dengan potensi yang bersifat jasmaniah dan rohaniah untuk belajar dan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemaslahatan umat manusia itu sendiri. Potensi-potensi itu ada pada organ-organ fisio-psikis manusia yang berfungsi sebagai alat penting untuk melakukan kegiatan belajar. Adapun ragam alat fisio-psikis itu, seperi apa yang tertuang dalam beberapa firman Allah SWT, adalah sebagai berikut:

1. Indra penglihatan (mata), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi visual.

---

[1] *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Departemen Agama RI. (Bandung: Percetakan Diponegoro, 2005). h. 378

2. Indera pendengar (telinga), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi verbal.
3. Akal, yakni potensi kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang kompleks untuk menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan.[2]

Alat-alat yang bersifat fisio-psikis itu dalam hubungannya dengan kegiatan belajar merupakan subsistem-subsistem yang satu sama lain berhubungan secara fungsional.

Dalam surat Al-Nahl: 78 Allah SWT berfirman:

وَٱللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur"(QS. An-Nahl: 78).[3]

Dari ayat tersebut jelas bahwa anak dilahirkan dalam keadaan fitrah dimana ia mempunyai potensi untuk berkembang dengan potensi-potensi yang ada pada dirinya, maka secara individual ia memiliki hak untuk dididik. Kegiatan pendidikan ditujukan agar potensi yang dimilikinya berkembang secara optimal. Manusia sepanjang hidupnya akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik dari segi fisik maupun psikis.

---

[2]Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 87

[3]*Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Departemen Agama RI. (Bandung: Percetakan Diponegoro, 2005). h. 378

Dalam pendidikan Islam salah satu fitrah yang ada dalam diri manusia adalah fitrah seni. Fitrah seni adalah kemampuan manusia yang menimbulkan daya estetika, yang mengacu pada sifat-sifat *"al-jamai"*. Tugas pendidikan

yang terpenting adalah memberikan suasana gembira dan aman oleh proses belajar mengajar, karena pendidikan merupakan proses kesenian yang menuntut adanya "seni mendidik". Seni termasuk di dalamnya adalah bermain.Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya.

Bagi orang dewasa, bermain hanyalah kegiatan untuk mengisi waktu luang.Tetapi bagi anak-anak, bermain merupakan pekerjaan yang sangat penting.Melalui kegemaran bermain, akal dan fisik mereka menjadi berkembang. Aktivitas bermain juga akan menyempurnakan fungsi-fungsi sosial, emosional, dan inteligensinya, yang mencangkup kegiatan berpikir, *problem solving* (pemecahan masalah) dan kecepatan imaginasi. Bagaimana pun juga lingkungan fisik dan bimbingan orang tua memainkan peran-peran yang nyata dalam menentukkan kemampuan-kemampuan anak dan perkembangan kecerdasannya

Namun pada kenyataannya ada orang tua yang kurang memperhatikan perkembangan anak mereka melalui kegiatan bermainnya. Terbukti akhir-akhir ini berkembang kecenderungan di masyarakat untuk memperkenalkan berbagai cara kegiatan belajar sejak masa kanak-kanak sedini mungkin. Berbagai alasan dikemukakan tentang betapa perlunya berbagai potensi anak yang dipacu

perkembangannya, terutama menyangkut intelegensi. Berbagai buku telah beredar untuk membuktikan betapa proses pembelajaran pada anak dapat di percepat, tanpa menunggu tibanya masa sekolah

Dari fenomena tersebut, bisa dilihat kesalahan yang terjadi adalah karena orang tua maupun guru belum paham betul akan pribadi anak secara utuh, baik sifat-sifatnya, kecenderungannya, maupun kodrat kenakalannya, serta belum paham akan nilai-nilai yang terkandung dalam bermain, seperti nilai-nilai fisik, pendidikan, sosial, moral, inovatif, individual dan pengobatan.

Oleh karena itu bisa dipahami, bahwa pada periode kanak-kanak dunianya adalah bermain dan merupakan masa yang strategis untuk menerima ilmu pengetahuan dan mengembangkan diri. Bagi anak, bermain bersama dengan teman sebaya adalah merupakan salah satu syarat kemajuan bagi anak dan banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, misalnya dapat melatih bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman-temaaan sebaya, belajar mengindahkan hak orang lain dan belajar untuk menghasilkan sesuatu dalam kerjasama, serta sebagai sarana untuk menyalurkan minat dan bakat anak. Maka sangatlah efektif jika menanamkan jiwa sosial anak melalui permainan atau bermain.

Jangan memandang bahwa bermain sebagai sesuatu yang membuang-buang waktu, tetapi pandanglah bermain sebagai kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan anak. Para orang tua yang mencegah anak-anak mereka bermain di rumah atau di luar rumah berarti mencegah anak mendapatkan kebutuhan-kebutuhan pokok mereka untuk berkembang dan orang tua juga harus selektif memilih permainan untuk bermain anak mereka.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) sebagai bagian dari pendidikan prasekolah telah diatur oleh Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[4]

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional terutama dalam peningkatan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, kedudukan dan peranan pengembangan agama Islam sangat kuat dan kokoh sesuai dengan tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan ahlaq, sikap perilaku pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama.

Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga kependidikan sekolah. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Di taman kanak-kanak anak mulai diberi pendidikan secara berencana bagi anak. Namun demikian Taman Kanak-kanak harus tetap merupakan

---

[4]Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO . 146 tahun 2014

tempat yang menyenangkan bagi anak. Tempat tersebut baiknya dapat memberikan perasaan aman, nyaman dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian dan merangsang untuk berekplorasi atau menyelidiki dan mencari pengalaman demi perkembangan kepribadiannya secara optimal, dengan bermain anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong memperlancar perkembangan kemampuan anak.

Warna merupakan unsur desain pertama yang dapat menarik perhatian dan minat seseorang. Dalam seni rupa, warna berarti pantulan dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Perpaduan dari beberapa warna akan menjadi lebih menarik bila kita lihat, misal saat kita melihat perpaduan warna-warni pelangi pasti jauh lebih indah daripada kita hanya melihat satu warna saja tanpa perpaduan warna lain.Secara psikologi warna memiliki karakter atau sifat yang berbeda-beda.

Penggunaan media pasir berwarna dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran.Media ini dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam diri anak. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pasir berwarna yaitu aspek perkembangan motorik halus dan kognitif anak.Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif karena pasir berwarna dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan kognitif anak usia4-5 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya" pada hari rabu 7 Agustus 2019 terdapat penilaian

anak yang rata-rata kognitifnya mendapatkan skor 1 yang berarti belum berkembang.Skor tersebut terdapat keterangan dibawah ini.

Ket:

BB (1) : Belum berkembang

MB (2) : mulai berkembang

BSH (3) : berkembang sesuai harapan

BSB (4) : berkembang sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian di atas bahwa kemampuan kognitif anak masih kurang, karena pada saat observasi awal anak didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya masih ada sebagian anak yang belum bisa menghitung 1-10 masih sangat kurang sekali anak yang sudah bisa menghitung 1-10 di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya.

Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media yang ada di lingkungan sekolah, dilihat dalam kegiatan anak nampak sulit membedakan konsep warna dan mengurutkan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya.Hasil ini di lihat saat anak belajar di kelas selama 45 menit dengan jumlah anak 30 orang dan 4 guru. Kesulitan guru dalam menerapkan media yang tepat adalah salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hal ini dipersulit dengan kurangnya memanfaatan media yang ada di dalam kelas yang mampu menunjang proses kegiatan belajar dalam meningkatan kemampuan kognitif.

Berangkat dari uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul "**Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya**".

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Guru-guru seharusnya mengajar mengunakan alat peraga yang ada di lingkungan sekolah terutama di alam sekitar.
2. Kemampuan kognitif anak masih kurang.
3. Dalam kegiatan belajar anak nampak sulit membedakan konsep warna sehingga dibutuhkan media pasir berwarna.

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dalam menjawab rumusan masalah yang ada maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. perkembangan kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada pemahaman anak mengenai lingkungan sekitar.
2. Media pasir berwarna dibatasi pada permainan tuang menuang cetak-mencetak.

## D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap

perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya?

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis adalah untuk dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan dan pihak yang berkepentingan dalam pendidikan anak prasekolah.
2. Secara praktis adalah dapat menjadi pendorong bagi lembaga pendidikan khususnya taman kanak-kanak dalam menerapkan konsep bermain dalam kegiatan pembelajaran.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pendidikan sebagai suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.[5]

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Sedangkan menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampumemperoleh pengetahuan, ketrerampilan atau sikap.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan bahan ajar dari guru kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.[6]

---

[5]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.(*Jakarta:Pt Raja Granfindo Persada,2002), h. 65

[6]Arief S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan, Pengertain, Pengembangan,Dan Pemnfaatan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 31

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih asyik, menyenangkan dan tentunya lebih bermakna bagi siswa .Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses.[7]

Seorang guru sekolah dasar harus dapat memilih media yang paling tepat dan sesuai untuk tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, kondisi belajar peserta didik dan metode yang dipilih. Berbagai jenis media pengajaran adalah penting diketahui guru, dan tentu saja akan lebih baik lagi jika guru memiliki kemampuan untuk membuat media pengajaran yang dibutuhkannya.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa kategori dalam mengklasifikasi jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini yang bisa dikembangkan sesuai dengan tahapannya yaitu sebagai berikut:

a. Media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui penglihatan dengan menggunakan indra yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat di proyeksikan (nonprojected visual).

[7]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Granfindo Persada,2002), h. 13

b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audiktif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untu mempelajari isi tema.
c. Media audio visual adalah kombinasi dari media audio dan visua atau media pandang dengar secara bersamaan.[8]

3. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam kerangka proses pembelajaran yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar antara lain.

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak kehabisan tenaga.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

[8]Nurbiana Dhieni. *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Rineka, 2009 ), h.11.3

4. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan. Secara umum media berfungsi:

a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
c. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
e. Mempertinggi mutu belajar mengajar.
f. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
g. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
h. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
i. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
j. Mengurangi kesulitan guru dalam mengatasi anak didik dengan latar belakang yang berbeda.[9]

5. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan guru karena bertitik tolak dari dua hal berikut, yaitu:

---

[9]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.(*Jakarta: PT Raja Granfindo Persada,2002),H 79

a. Belajar Merupakan Perubahan Perilaku

Belajar dipandang sebagai sebuah perubahan perilaku pesererta didik. Perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui suatu proses. Proses perubahan perilaku ini dimulai dari adanya rangsangan yaitu peserta didik menangkap rangsangan kemudian mengolahnya sehingga membentuk suatu persepsi. Semakin baik rangsangan yang diberikan semakin kuat persepsi peserta didik terhadap rangsangan tersebut. Untuk menanggulangi kekurangan/hambatan terbentuknya persepsi harus diupayakan suatu bentuk alat bantu yang memudahkan atau mengurangi hambatan-hambatan penguasaan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu digunakanlah media pembelajaran sebagai pemecahannya.[10]

b. Belajar Merupakan Proses Komunikasi

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media kepada penerima pesan.

6. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Sebelum memutuskan menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa pengajaran, seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media.

Prinsip-prinsip yang harus dipertimbangkan tersebut adalah:

---

[10]Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung Alfabeta 2009),h.33-35

a. Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya maupun penggunaannya.
d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

7. Media Pasir Berwarna

Pasir berwarna merupakan suatu media pembelajaran yang masih sangat jarang digunakan. Padahal pasir berwarna adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dan dapat diterapkan ke dalam beberapa kegiatan pembelajaran dan memiliki banyak warna yang sangat menarik untuk anak. Warna-warna merupakan hal yang menarik bagi anak. Pasir berwarna dapat dimanfaatkan sebagai kolase, permainan tuang-menuang, ataupun cetak-mencetak. Pasir yang digunakan bisa pasir pantai putih yang diberi pewarna makanan ataupun dari campuran tepung dan pewarna makanan, ataupun garam yang diberi pewarna makanan. Bermain pasir menawarkan banyak pengetahuan, karena pasir dapat dituang, mengisi sesuatu dan menjadi bahan bangunan. Peralatan untuk bermain pasir berwarna dapat disesuaikan dengan kebutuhan, jadi kita dapat memanfaatkan peralatan yang kita miliki untuk menggunakan pasir warna

sebagai media pembelajaran, misal dengan kertas, sendok, plastik, botol, wadah, air, ataupun cetakan.[11]

Cara anak-anak bermain dengan pasir tidak selalu sama. Seorang anak mungkin lebih berpengalaman bermain pasir, ini dikarenakan pengalaman sebelumnya dan kemajuan perkembangan setiap anak. Menurut Dogde, tahapan bermain pasir yaitu:

a. Tahap pertama, yaitu eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indera. Pada tahap ini, anak mulai mengenali sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan yang aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, atau mengotori tangannya.
b. Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan perencanaan, percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir atau air.
c. Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditunjukkan dalam keruwetan kegiatan yang mereka rencanak sendiri.[12]

**B. Konsep Bermain**

1. Pengertian bermain

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang.Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa

---

[11] Anggani sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan,* (Jakarta: Granmedia, 2009), h.55

[12]Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta: Granmedia, 2009), h.45

mempertimbangkan hasil akhirnya.Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.[13]

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar". Selanjutnya menurut Plaget dalam menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.[14]

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.Bermain merupakan kegiatan yang nonserius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Bermain berarti melatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Masalah anak bermain sudah ada sejak adanya manusia.Bagi anak bermain adalah makanan rohaninya.Ia tidak akan merasa enak bila tidak ada

---

[13]Septi Fitriana, *Penfembangan Permainan Edokatif*(Bengkulu:jl.mayjen sutoyo no.43.tanah patah,2019),h.7

[14]Septi Fitriana, *Pengembangan Permainan Edokatif*(Bengkulu:jl.mayjen sutoyo no.43.tanah patah,2019),h. 29

kesempatan untuk bermain-main. Sejak masih dalam buaian ia sudah mulai bermain dengan benda-benda yang didapatnya di sekitarnya, akhirnya ia harus memerlukan alat tersendiri untuk bermain-main.[15]

Dalam teori *KarlGross* disebutkan bahwa anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya. Seperti halnya dengan anak-anak binatang,yang bermain latihan untuk mencari nafkah, maka anak manusia pun bermain untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya.[16]

Bermain demikian dapat disimpulkan bahwa permainan cukup penting bagi perkembangan anak, oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana untuk bermain. Sehingga anak tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, dapat menangkap informasi-informasi yang ia dapat melalui bermain.

2. Jenis- jenis bermain

Ada 4 jenis main padak anak usia dini, yaitu:

a. Main sensorimotor/ fungsional

Permainan yang dilakukan oleh anak dengan memanfaatkan keterampilan seluruh panca indranya.

b. Main peran

---

[15]Iva noorlaila, *panduan lengkap mengajar PAUD* (Yogyakarta: achamad cahyantoh , 2009) h.156

[16]Anita yus,m.pd,*penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak*(kencana 2009).h.33

a) Main peran makro

Permainan dengan anak sebagai tokoh menggunakan alat berukuran besar yang di gunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

b) Main peran mikro

Permainan dengan menggunakan alat permainan berukuran kecil.

c. Main pembangunan ide-ide abstrak menjadi karya dalam wujud dengan kongkrit. Permainan inibertujuan untuk merangsang kemampuan anak mewujutkan fikiran,ide,dan gagasan menjadi karya nyata.

d. Main dengan aturan

Dalam kegiatan bermain perlu diadakan kesepakatan aturan permainan sehingga permainan dapat di laksanakan dengan lancer tampa mengganggu teman yang lain[17]

3. Fungsi Bermain bagi anak Taman Kanak-kanak

Menurut Frank fungsi bermain bagi anak yaitu:

a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya.

b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan sebagainya.

---

[17]Septi Fitriana, *Pengembangan Permainan Edokatif*(Bengkulu:jl.mayjen sutoyo no.43.tanah patah,2019),h. 30

c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata contohnya: ibu memandikan adik, ayah membaca Koran, kakak mengerjakan tugas sekolah dan lain-lain.
d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya.[18]
e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain.
f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya.
g. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Bermain sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Melalui bermain siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berada dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

---

[18]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: 2004) h. 33-34

a. Menggali perasaannya.

b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.

c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.

d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, dengan bermain akan memungkinkan yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

4. Penggolongan kegiatan bermain anak

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak TK, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

a. Kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan anak

Penggolongan kegiatan bermain dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk yaitu:

1) Bermain secara soliter yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter mempunyai fungsi yang penting, kerena kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25 % menyangkut kegiatan otot kasar, contohnya kegiatan berlari, meloncat dan menari.

2) Bermain secara pararel yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak yang satu dengan anak yang lain. Anak senang dengan dengan kehadiran anak lain tapi belum terjadi keterlibatan di anatara mereka.

3) Bermain asosiatif yaitu permainan yang terjadi apabila anak bermain bersama kelompoknya. Misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai, bermain bola bersama, bermain pasir bersama dan lain-lain.

4) Bermain secara kooperatif yaitu permainan yang terjadi apabila anak aktif menggalang hubungan dengan anak lain untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman nonverbal sering merupakan awal kegiatan unttuk melakukan interaksi secara verbal dan koordinasi sosial yang terjadi pada bermain secara asosiatif atau kooperatif.[19]

b. Kegiatan bermain anak berdasarkan pada kegemaran anak

Kegiatan bermain ini adalah bemain bebas dan spontan, bermain berpura-pura, bermain dengan cara membangun dan menyusun, bertanding dan berolahraga.

1) Bermain bebas dan spontan

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main.Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain samapai ia tidak berminat lagi. Kegiatan bermain bebas ini bersifat eksploratif. Misalnya anak akan mengekplorasi alat

---

[19]Dra.moeslichatoen R.,M.Pd, *metode pengajaran di taman kanak-kanak* (Jakarta: 2004) h.37-38

bermainnya secara intensif untk mengetahui cara kerja alat permainan tersebut.

2) Bermain pura-pura

Bermain berpura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda-benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan bermain pura-pura lebih banyak dilakukan oleh anak-anak yang kurang mampu menyesuaikan daripada oleh anak yang pandai menyesuaikan diri.[20]

3) Bermain dengan cara membangun atau menyusun

Minat anak pada kepingan-kepingan merupakan unsur penting dalam permainan ini.Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya.Kemudian timbul keinginan untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilannya menyusun atau membangun sesuatu akan menumbuhkan rasa puas pada dirinya.[21]

4) Bertanding atau berolahraga

Anak usia TK bermain dengan anak lain untuk menguji kemampuannya dengan kemampuan anak lain misalnya bertanding permainan yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana. Contohnya permainan petak umpet, polisi-

---

[20]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: 2004) h. 38
[21]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: 2004) h. 39-44

pencuri dan sebagainya. Permainan seperti ini kemudian berkembang menjadi pertandingan yang lebih mengacu pada pengujian keterampilan masing-masing anak seperti berjalan dalam rintangan, meloncat dan menuruni tangga, meloncati tali dan sebagainya.

## C. Perkembangan Kognitif Anak

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya adalah *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam KBBI kata kognitif bekenaan dengan konisi yang berarti usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman yang dialami, atau hasil mendapatkan pengalaman atau pengetahuan.

Istilah kognitif adalah domain atau wilayah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Selanjutnya perkembangan kognitif didefinsikan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.[22]
2. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses

[22]Dahlia, *Pisikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: 2006), h. 17

psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya".[23]

3. Perkembangan kognitif menurut Piaget terjadi melalui suatu proses yang disebut adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi terjadi dimana anak berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.[24]
4. Menurut Patmonodewo perkembangan kognitif sering diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagikemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat

1. Menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai

---

[23]Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: 2013) h. 74
[24] Syaiful Bahri Djmara, *Psikologi Belajar*,(Jakarta 2011),h.22.

seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.[25]

2. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan padap p-persoalan yang menuntut adanya pemecahan.Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak.Sebelum anak mampumenyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.
3. Menurut Neo Piagetian, memfokuskan diri pada konsep, strategi, dan keterampilan tertentu seperti konsep nomor dan perbandingan

   Antara kurang dan lebih. Karena penekan annya terhadap efisien sipemerosesan informasi, pendekatan neo Piagetian membantu menjelaskan perbedaan individual dalam kognitif dan perkembangan yang terhambat dalam berbagai ranah
4. Vigotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa. Berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan

[25] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: kencana 2012)h.47

untuk pengembangan kognitif anak TK yaitu Bermain, Pemberian tugas, Demonstrasi, Tanya jawab, Mengucapkan syair, Percobaaan/eksperimen, Bercerita, Karyawisa, Dramatisasi.[26]

5. Two Factors teori ini dikemukakan oleh Charles Spearman. Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode "g"(general faktors) dan kemampuan khusus yang diberi "s" (specific factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduannya menentukan penampilan mentalnya.

Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya bagaimana mengembangkkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Faktor kognitif bagi teori belajar kognitif merupakan faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh para guru dalam membelajarkan peserta didik, karena kemampuan belajar peserta didik sangatdi pengaruhi oleh sejauh mana fungsi kognitif peserta didik dapat [27] berkembang secara maksimal dan optimal melalui sentuhan proses pendidikan.

*Kognitif* lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu.Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelengensi (batas maksimal).

---

[26] Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: 2009),h.57

[27] Sudarwan Denim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung Alfabeta 2005),h.80

Perkembangan kognitif pada Anak juga dapat berbeda dalam cara memperoleh, menyimpan, serta menerapkan pengetahuan. Mereka dapat berbeda dalam cara pendekatan terhadap situasi belajar, dalam cara mereka menerima, mengorganisasi dan menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka, dalam cara mereka merespons terhadap metode pengajaran tertentu. Setiap orang memiliki cara-cara sendiri yang disukainya ada dalam menyusun apa yang dilihat, diingat dan dipikirkannya. Perbedaan-perbedaan antar pribadi yang menetap dalam cara menyusun dan mengolah informasi serta pengalaman-pengalaman ini dikenal sebagai gaya kognitif.

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir Anak Usia Dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbaagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.

## D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut:

1. Faktor hereditas atau keturunan

   Diungkapkan bahwa taraf intelegensi seorang anak sudah ditentukan sejak anak tersebut dilahirkan.

2. Faktor lingkungan

Perkembangan anak sangat ditentukan oleh faktor lingkungan dimana tempat ia berada.KematanganTiap organ tubuh manusia, baik fisik maupun psikis dapat dikatangan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing

3. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri anak yang mempengaruhi perkembangan intelegensinya.

4. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan.Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

5. Kebebasan

Kebebasan dapat diartikan sebagai kebebasan manusia dalam berpikir. Perkembangan kognitif yang terjadi pada manusia sepanjang hidupnya dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung antara lain faktor keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta faktor kebebasan. Masing-masing orang memiliki faktor tersendiri yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya yang dapat berjalan dengan cepat ataupun lambat.[28]

## E. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif anak dapat dilihat pada tabel berikut:

---

[28]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Perdana Mulya Sarana2003), h.40-47

**Tabel 2.1**
**Tahap perkembengan kognitif Anak[29]**

| Tahap | Masa | Umur | Karakteristik |
|---|---|---|---|
| 2 | Praoprasional | 2-7 tahun | Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan. |

Pada uraian berikut akan dijelaskan lanjut tentang tahap perkembangan diatas:

Pra oprasional (2-7 tahun) Ketika anak memasuki tahap praoprasional, kita melihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbolnya(kata-kata dan imajinasi) untu menggambarkan benda, situasi, dan kejadian.Pada dasarnya, suatu simbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain, misalnya kata anjing mewakili binatang berkaki empat, ukuran sedang, dan bersifat lokal.[30]

Contoh yang paling jelas dari penggunaan simbol bagi piaget adalah bahasa. Contoh lain penggunaan simbol pada anak kecil adalah " penundaan, peniruan", mengambarkan, perbandingan mental, dan permainan simbolik ( misalnya berpura-pura menggunakan sepatu sebagai telepon atau memberi

[29]Trianto,*Desain Perkembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta:Bumi Aksara,2013),h.16

[30] Trianto,*Desain Perkembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta:Bumi Aksara,2013),h.16

makan anjing dengan bubur khayalan). Masing-masing bentuk simbolisme ini terlihat pada sebagian besar bayi usia 2 bulan meskipun hal ini akan diperbaiki secara mendasar 10-12 tahun mendatang.

Piaget membagi periode praoprasional menjadi dua subtahap: periode praskonseptual (2-4 tahun) dan periode intuitif ( 4-7 tahun).

1. Periode prakonseptual
   a. Munculnya pemikiran simbolis.

      Periode prakonseptual ditandai dengan munculnya fungsi simbolis: yaitu kemampuan membuat suatu hal ( sebuah kata atau benda) mewakili sesuatu yang lain. Pada periode ini terjadi pergeseran pada anak prasekolah yaitu dari keingintahuan segala sesuatu melalui tangan, beralih kepada perenungan. Sebagai contoh, anak usia 2-3 tahun dapat menggunakan kata-kata dengan imajinasi untuk menggambarkan pengalamannya.

      Mereka sekarang cukup mampu berfikir tentang masa lalu dan berpikir tentang sesuatu atau bahkan membandingkan benda yang tidak lagi ada dihadapannya. Sebagian besar bayi mengucapkan kata pertama yang bermakna pada akhir tahun pertama, dan sebelum usia 18 bulan bayi sudah menunjukkan tanda lain dari simbolisme seperti percobaan didalam (pikiran). Yaitu dengan mengombinasikan dua ( atau lebih) kata untuk membentuk kalimat sederhana.

      Tanda kedua dari periode awal prakonseptual adalah berkembangnya bermain pura-pura.Anak toddler sering berpura –pura

menjadi orang yang tidak mungkin (misalnya menjadi mummy atau superman) dan mereka mungkin memainkan peranan ini dengan menggunakan peralatan seperti kotak sepatu atau tongkat mesin, dan lain-lain.

Meskipun anak prasekolah seperti menenggelamkan diri mereka dalam dunia pura-pura dan mulai menemukan teman khayalannya, piaget merasa bahwa ini pada dasarnya adalah kegiatan yang sehat.

b. Pandangan baru terhadap simbolisme

Penekanan piaget pada sifat alami simbolik dari pemikiran anak telah menarik perhatian para ahli perkembangan anak. Mereka dengan hati-hati telah menguji perkembangan kemampuan simbolik anak selama tahun-tahun prasekolah.Sebagai contoh, Judi de Loache dan kawan-kawan telah mengeksplorasi kemampuan anak prasekolah untuk menggunakan model skala dan gambar sebagai simbolis. Kesimpulannya anak berusia 2 setengah tahun tidak dapat menemukan benda sebenarnay dalam sebuah ruangan jika ia diperlihatkan”model tiruan” benda tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya. Namun, anak tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya dengan diperlihatkannya ”foto” dari benda yang sesungguhnya dalam ruangan yang sesungguhnya.

c. Defisit (kekurangan kualitas) dalam pemikiran prakonseptual

Piaget menyebut anak usia 2-4 tahun ada pada periode prakonseptual karena dia percaya bahwa ide, konsep-konsep, dan proses

kognitif anak lebih primitif dari standar orang dewasa. Dia menyatakan bahwa anak kecil sering menunjukkan animisme, yaitu keinginan untuk memberikan kualitas hidup dan kehidupan ( misalnya: adanya motivasi dan keinginan) kepada benda yang tidak hidup, anak usia 4 tahun yang percaya bahwa matahari hidup, marah, dan bersembunyi di belakang gunung, merupakan suatu contoh yang jelas dari logika animistik yang ditunjukkan anak selama periode prakonseptual.

Anak yang termasusk pemikir transduktif memberi alasan dari sesuatu yang khusus kepada sesuatu kekhususan yang lain. Ketika dua kejadian muncul bersama, anak sepertinya akan berasumsi bahwa sesuatu peristiwa telah menyebabkan peristiwa yang lainnya. Menurut piaget, defisiensi yang paling kelihatan dalam periode praoprasional adalam egosentrisme, yaitu kecendrungan melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri dan kesulitan mengenali sudut pandang orang lain.[31]

2. Periode intuitif

Menurut piaget, pemikiran anak pada umur 4 sampai 7 tahun berkembang pesat secara bertahap ke arah konseptualisasi. Ia berkembang dari tahap simbolis dan prakonseptual ke permulaan operasional. Tetapiperkembangan itu belum penuh karena anak masih mengalami operasi yang tidak lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi-simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis.Dalam hal ini, seorang anak masih mengambil keputusan hanya dengan “aturan-aturan intuitif” yang

[31] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta:2006),h.49

masih mirip dengan tahap sensorimotor. Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu.

Begitu seorang anak berhadapan dengan sesuatu hal, ia mendapatkan gagasan/gambaran dan langsung digunakan. Maka, intuitif merupakan pemikiran imajinasi atau sensasi langsung tanpa dipikir terlebih dahulu.Kelemahan pemikiran ini adalah bahwa pemikirannya searah, dimana anak hanya dapat melihat dari satu segi saja.Dalam pemikiran ini anak belum dapat melihat pluralitas gagasan, tetapi hanya satu per satu.Apabila beberapa gagasan digabungkan, pemikiran anak menjadi kacau.

## F. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Ahmad Susanto menyebutkan klasifikasi pengembangan kognitif sebagai berikut:

1. Pengembangan auditorial

   Kemampuan ini berhubungan degan bunyi atau indra pendengaran anak. Seperti mendengar atau menirubunyi, mendengar atau menyanyikan lagu, mengikuti perintah lisan, menebak lagu, dan sebagainya.

2. Pengembangan visual

   Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, perhatian, tanggapan, pengamatan, dan persepsi anak terhadap lingkungan.Seperti mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menujuk kompleks, mengetahui benda, ukuran, bentuk, dan

warnanya, menyusun potongan teka-teki, mengenali huruf dan angka, dan sebagainya.

3. Pengembangan tektik

Kemampuan ini berhubungan dengan indra peraba. Kemampuan yang dikembangkan seperti mengembangkan akan indra sentuhnya, mengembangkan kesadaran berbagai tekstur, bermain di bakpasir, bermain air, bermain dengan plastisin, meremas kertas koran, dan kegiatan sejenisnya.

4. Pengembangan kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan gerak tangan, ketrampilan tangan, dan motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Seperti permainan finger painting, melukis, mewarnai, menulis, dan masih banyak yang lainnya.

5. Pengembangan aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung.Seperti membilang angka, menghitung gambar dan benda, mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan mengurutkan 5-10 benda.

6. Pengembangan geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan biasanya memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya.Mencocok benda, membandingkan ukuran benda berdasarkan warna, bentuk, danukuran.Menyebut, menunjuk,

dan mengelompokkan segi empat berdasarkan warna. Meniru pola dengan empat kubus dan masih banyak yang lain.

7. Pengembangan sains permulaan

Kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.Misalkan kegiatan merebus atau membakarj agung, membuat jus, mencampur warna, dan sebagainya.

Dilihat dari klasifikasi pengembangan kemampuan kognitif pada anak, Ahmad menyatakan bahwa kemampuan perkembangan kognitif termasuk dalam bidang Pengembangan visual Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, perhatian, tanggapan, pengamatan, dan terhadap lingkungan.Seperti mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana, huruf dan angka, dan sebagainya.[32]

**Tabel 2.2**
**Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak usia 4-5 tahun[33]**

| Lingkup Perkembangan | Tingkat Pencapaian Perkembangan |
|---|---|
| | Usia 4-<5 tahun |
| Kognitif<br>A. Pengetahuan umum dan sains | 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)<br>2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)<br>3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya<br>4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya |

[32] Ahmad Susanto,*Perkembangan Anak Usia Dini*(Jakarta: 2012),h.60-61

[33] Kementrian Pendidikan Dan Kebudayan Tahun 2015. Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

| | |
|---|---|
| | 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri |
| B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola | 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran<br>2. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi<br>3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC<br>4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna |
| C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf | 1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit<br>2. Membilang banyak benda 1-10<br>3. Mengenal konsep bilangan<br>4. Mengenal lambang bilangan<br>5. Mengenal lambang huruf |

Dari Tabel di atas Peraturan Menteri Nomor 137 tersebut, kemampuan perkembangan kognitif yaitu, Tingkat Pencapaian Perkembangannyadapat dikategorikan sebagai berikut: (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna; (b) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok warna yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; (c) Mengenal pola warna AB-AB dan ABC-ABC dan; (d) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna. Sedangkan kemampuan mengenal warna yang terdapat pada kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2013 yang dapat dicapai anak usia 4-5 tahun yaitu anak harus mampu memasangkan, menunjuk, mengelompokkan.[34]

Departemen Pendidikan Nasional yang dikutip dalam Siti Partini (meliputi: (1) menyebut urutan bilangan; (2) membilang (mengenal konsep bilangan) dan benda-benda; (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambing bilangan (anak tidak disuruhmenulis); (4) menciptakan berbagai

[34]Kementrian Pendidikan Dan Kebudayan Tahun 2015. Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

bentuk dengan mengunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak; (5) mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama.

Marilyn Burn danBaratta Lorton yang dikutip berpen dapat bahwa kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan(aritmatika, berhitung), poladan fungsinya, geometri,ukuran-ukuran, grafik, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah.

**Tabel 2.3**
**Indikator Perkembangan Kognitif Umur 4-5 tahun[35]**

| Usia | Perkembangan kognitif |
|---|---|
| 4-5Tahun | - Mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna<br>- Mengenal angka 1-10<br>- Mengurut kan benda berdasarkan ukuran<br>- Mengenal dan membuat bentuk geometri |

Berdasarkan bebera papendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak PAUD kelompok B adalah anak dapat mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna, anak mulai mengenal bilangan 1-10, menghitung banyaknya benda 1-10, dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka 1-10.Mengenal Pemahaman tentang bilangan diperoleh anak dengan menghitung benda geometri dan memasangkan lambang bilangannya. Setelah anak pahamd engan konsep bilangan melalui bentuk geometri.

[35]Kementrian Pendidikan Dan Kebudayan Tahun 2015. Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

## G. Hasil Penelitian yang relevan

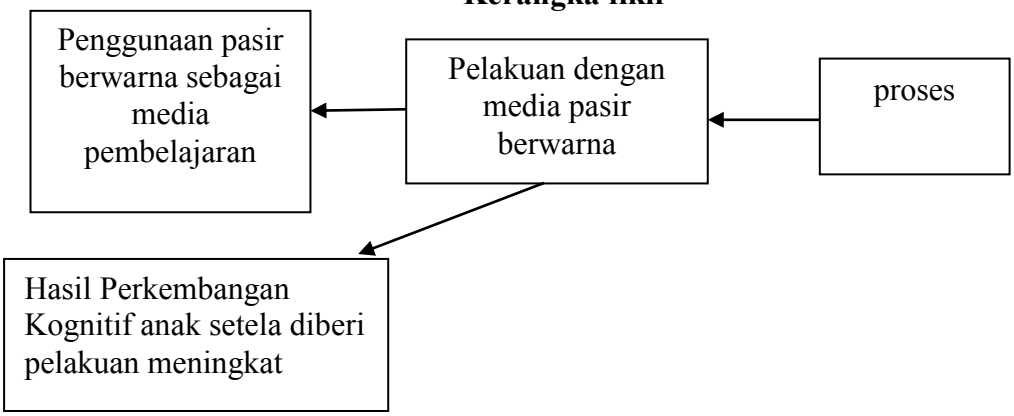
1. Ningtiyas (2012) dengan judul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kgbitif Melalui Media Pasir Berwarna Pada Kelompok B di TK Muslimat NU Khadiyah Nganjuk*". Peningkatan juga terjadi pada perkembangan anak yang mencapai ketuntasan, dimana siklus I hanya 10 orang anak (43,5%) yang dikatagorikan cukup dan meningkat menjadi 19 orang anak (82,6%)yang dikatagorikan baik pada siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media pasir berwarna yang berlangsung dengan baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Persamaaan dengan penelitian ini yaitu media pasir berwarna yang digunakan dalam pembelajaran sedangkan pembedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.
2. Kurniawati (2011) dengan judul "*Penerapan Pembelajaran Dengan Pasir Berwarna Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif anka Pada Kelompok B di TK SBI Tlogowo Malan"*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan pasir berwarna dapat meeningkatkan kemampuan kognitif anaks, berdasarkan hasil observasi siklus I hasil aktifitas pembelajaran anak (66,7%) dan pada siklus II hasil aktifitas anak meningkat menjadi (87,8%) dengan katagori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan langkah-langkah pembelajaran dengan media pasir berwarna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak

dikelompok B.persamaan dengan penelitian ini yaitu media pasir berwarna yang digunakan dalam pembelajaran sedangkan prbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan jenis penelitian terdahulu menggunakan tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen eksperimen

3. Eris Mardiati (2014) dengan judul **"***Peningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Menggunakan Media Berbantuan Bahan Alam Di PAUD Melati Kabupaten Lebong*". Hasil penelitain disimpulkan bahwa pulkan penerapan kegiatan kolase dengan media bahanalamdapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Melati Kabupaten Lebong, dengan pencapaian ketuntasan atau keberhasilan belajar mencapai 80%.Persamaan dengan penelitian ini yaitu media pasir berwarna yang digunakan dalam pembelajaran sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen

## H. Kerangka Berfikir

**Bagan 2.4**
**Kerangka fikir**



Aspek Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting, karena kognitif erat kaitannya dengan kecerdasan otak anak. Perkembangan kognitif pada anak berdasarkan permendiknas no 58 tahun 2009 yaitu meliputi, konsep bentuk, warna, ukuran, pengetahuan umum dan sains. Ditinjau dari perkembangan otak, maka tahap perkembangan otak pada anak usia dinmenempati posisi yang paling vital, yakni mencapai 80 persen.Masa usia dini, merupakan masa emas (*golden age*) bagi perkembangan anak, sehingga proses pendidikan dalam masa ini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat bagaimana keberhasilan anak di masa mendatang.

Media pasir berwarna dapat digunakan juga untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, misalnya pengenalan warna, bentuk, pengetahuan umum dan sains. Oleh karna itu, kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui "mengetahui pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".

## I. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja : Terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".
2. Hipotesis Nihil : Tidak terdapat pengaruh penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya"

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitaan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode *quasi eksperimen* atau eksperimen semua desain ini megunakan kelompok control dan eksperimen tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable- variable luar dan yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.[36]

Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah dengan rancangan penelitian eksperimen semua(*Quasi Eksperimen)* dengan pendekatan *The Non-Equivalent Control Group* yaitu yang dilakukan dengan cara memberikan *pretes* trlebih dahulu sebelum dilakukan perlakuan, setelah itu diberikan perlakukan untuk kelompok *Eksperimen* kemudian di berikan *posttest.* Dalam penelitian Eksperimental ini, peneliti mengajukan suatu hipotesis atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variable yang di harapkan.penelitian Eksperimental yang sederhana mengandung tiga ciri pokok, yakni:

1. Adanya variabel bebas yang dimanipulasikan,
2. Adanya pengendalian /pengontrolan semua variabel bebas.
3. Adanya pengamatan/ ukuran terhadap variable terikat sebagai efek variabel bebas.[37]

---

[36] Sugiyono,*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D,*(Bandung:Alfabeta,2010),h.114.

[37] Nana Sujana Dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensido,2014)h.19.

Penelitian ekperimental yang sedaerhana mengandung tiga ciri pokok, yakni:(1) Adanya variabel bebas yang dimanipulasikan (2) Adanya pengendalian /pengontrolan semua variabel bebas (3) Adanya pengamatan/ ukuran terhadap variable terikat sebagai efek variabel bebas.[38]

**B. Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Tempat penelitian

   Penelitian ini bertempat di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".

2. Waktu penelitian

   Adapun penelitian dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian.

**C. Desain Penelitian**

Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan desain. Desain eksperimen adalah sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisasi secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Desain ini menggunakan desain *one-group pretes-posttest design* dalam desain ini terdapat pretest, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat memandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

---

[38] Nana Sujana Dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensido,2014)h.19

$O_1$ x $O_2$

$O_1$ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan )

Pengaruh diberi perlakuan terhadap perkembangan kognitif anak = ($O_1$ - $O_2$ )

**D. Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, dll, sehinggan objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.Populasi juga biasa disebut kelompok yang lebih besarjumlahnyadan biasanya yang dipakai untuk menggenerelisasiakan hasil penelitian.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya 30 anak yang terdiri dari kelas A dan B,

2. Sampel

Sampel disebut juga dengan wakil atau bagian dari populasi.Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B 1 dan B 2 yang berjumlah 30 anak.

**E. Instrumen Penelitian**

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik.Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitiandan kualitas pengumpulan data.Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan

dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kemudian setelah itu peneliti menentukan skala yang akan digunakan pada instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan *chek list*.

**Tabel 3.1**
**Instrumen Penelitian aspek kognitif**

| No | Variabel | Aspek | Indikator | Pernyataan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Pasir berwarna | Kognitif | 1. Mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna<br>2. Mengenal angka 1-10<br>3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran<br>4. Mengenaldan membuat bentuk geometri | |

**Tabel 3.2**
**Format Penilaian peningkatan keterampilan aspek kognitif permainan pasir berwarna**

| No | Aspek yang dinilai | Klasifikasi tingkat perkembangan | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Anak dapat mengelompokan bentuk benda berdasarkan warna dengan benar | | | | |
| 2. | Anak mengurutkan bentuk dari besar ke kecil dengan benar | | | | |
| 3. | Anak dapat mencetak pasir sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai yang besar dengan benar | | | | |
| 4. | Anak dapat menyebutkan angka dengan benar | | | | |
| 5. | Anak dapat menulis angka 1-10 dengan benar | | | | |
| 6. | Memahami Angka dan bisa menghitung | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | angka | | | | |
| 7. | Anak dapat menyebutkan macam-macam geometri dengan benar | | | | |
| 8 | Anak dapat membuat bentuk geometri dengan benar | | | | |
| 9 | Anak dapat mencocokkan bagian-bagian sesuai dengan bentuk | | | | |
| 10 | Anak mampu menghubungkan antara bentuk dengan simbol yaitu betuk gambar tulisan | | | | |
| 11 | Anak dapat mempekirakan urutan berikutnya berdasarkan gambar atau atau pola | | | | |
| 12 | Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelomopk yang sama kelompok yang sejenis | | | | |
| 13 | Mempekirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan | | | | |
| 14 | Mengenal berbagai macam lambang vocal dan konsonan | | | | |
| 15 | Meniru berbagai macam benda dalam bentuk gambar tulisan | | | | |

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik 4 BSH : Berkembang Sesuai Harapan 3

MB : Mulai Berkembang 2 BB : Belum Berkembang 1

## F. Teknik Pengumpulan Data

Sedangkan instrumen penelitian atau alat bantu yan digunakan dalam mengumpulkan data tersebut.

1. Observasi

Pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data berupa data kualitatif, misalnya prilaku, aktifitas dan proses lainnya.[39]

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui secara langsung kondisi objektif sasaran penelitian yang berkenaan penggunaan pasir berwarna sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya".

2. Catatan Anekdot

Selama kegiatan pelaksanaan program dikelas atau dihalaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa.Situasi itu perlu dicatat guru. Guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok.

**Tabel 3.3**
**Format catatan anekdot individual**

| Nama: kelompok:<br>Usia : | | |
|---|---|---|
| Tempat/tanggal | Kejadian | Komentar/interpretasi |
| | | |

Skala penilaian Guru dapat juga menggunakan skala penilaian dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan RKH.[40]

[39] Suyadi *M.Pd Dan Dalia M.Pd.I Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud* 2013, h.121

[40]Syamsu Yusuf L.N. *Perkembangan Peserta didik,*h.93

3. Dokumentasi

Dokumentasi, berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis.[41] Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda dan sebagainya.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah run tes. Run test digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (suatu sample), bila skala pengukurannya ordinal maka Run Test dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur kerandoman populasi yang didasarkan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample ≤40 maka menggunakan aturan tabel harga-harga kritis r dalam test run, α = 5% dan jika sample > 40 maka ngenggunakan rumus z.

$$z = \frac{r - \mu_2}{\sigma_2} = \frac{r - \left(\frac{2n_1 n_2}{n_1 + n_2}\right) - 0{,}5}{\sqrt{\frac{2n_1 n_2 (2n_1 n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1 + n_2)^2 (n_1 + n_2 - 1)}}}$$

Keterangan :

$n_1$ : Setengah Dari Jumlah Sample (N),

**H.** $n_1$ :Setengah Dari Jumlah Sample (N),

$\mu_r$ : Harga (Mean)

**I.** $\sigma_r$ : Sampingan Baku

**J.** r : Jumlah *Run* [42]

---

[41] Fita Nur Arifa, S.Pd,*Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Askara, 2011),h.158.

[42] Sugiyono,*Stastistik Untuk Penelitian,(*Jakarta:CV Alfabeta,2009),h.162

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN

## A. **Deskripsi Wilayah Penelitian**

1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Muda sebagai Lembaga yang menyelenggarakan Program TK, Kober, TPA, SPS, didirikankan pada tanggal 20 febuary 2008 berdasarkan pada Akta Notaris Nomor 70 Tahun 2008 tentang pendirian Lembaga PAUD TUNAS MUDA yang dibuat dihadapan notaris Irda Vanesa,SH.M.Kn Di Tungkal 1. Yaitu bertempat di jalan Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan, yang dibangun di atas tanah yang berukuran sekitaran 275 $M^2$ dengan luas bangunan 78 $M^2$.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Muda adalah merupakan realisasi dari sebuah obsesi seorang ibu yang peduli pada dunia pendidikan terutama pendidikan anak-anak yang merupakan calon generasi penerus yang benar-benar harus dibina dengan sebaik-baiknya terutama pendidikan mental spiritual dan dasar-dasar pendidikan keagamaan.

2. Visi dan Misi PAUD Tunas Muda Tungkal 1

a. VISI

Unggul dalam prestasi, santun dalam perilaku, beriman dan bertakwa.

b. Misi

a) Meningkatkan layanan pendidikan terhadap anak usia dini sesuai tahap perkembangannya.

b) Membina lingkungan lembaga paud yang mendukung terciptanya satuan paud sebagai tempat pembelajan kondisip.

c) Membina kultur lembaga paud yang mendukung terciptanya warga lebaga paud yang mempunyai dedikasi dan etoskerja yang tinggi.

d) Meningkatkan kualitas sarana prasarana untuk menunjang peroses pembelajaran

e) Membina kerja sama yang harmonis dengan stholder terkait guna meningkatkan ovtimalisasi layanan PAUD.

3. Keadaan Guru Dan Karawan

**Tabel 4.1**
**Jumlah Guru di PAUD Tunas Muda Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Tahun Ajaran 2019**

| NO | Nama | Tempat /Tanggal Lahir | Pendidikan Terakhir | tugas/ jabatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Yetma Ratmini | Tungkal 1,01 Oktober 1965 | SMA | PAUD/Guru |
| 2 | Hema Lupita.S | Tungkal 1,27 Desember 1983 | SLTA | Guru |
| 3 | Rini Sukini | 13 Negara,07 Januari 1985 | SMK | Guru |
| 4 | Neli Ermawati | Napal Melintang, 09 Juni 1989 | S1 | Guru |
| 5 | Gusmen | Tunkal 1, 28 agustus 1987 | S1 | Operator |

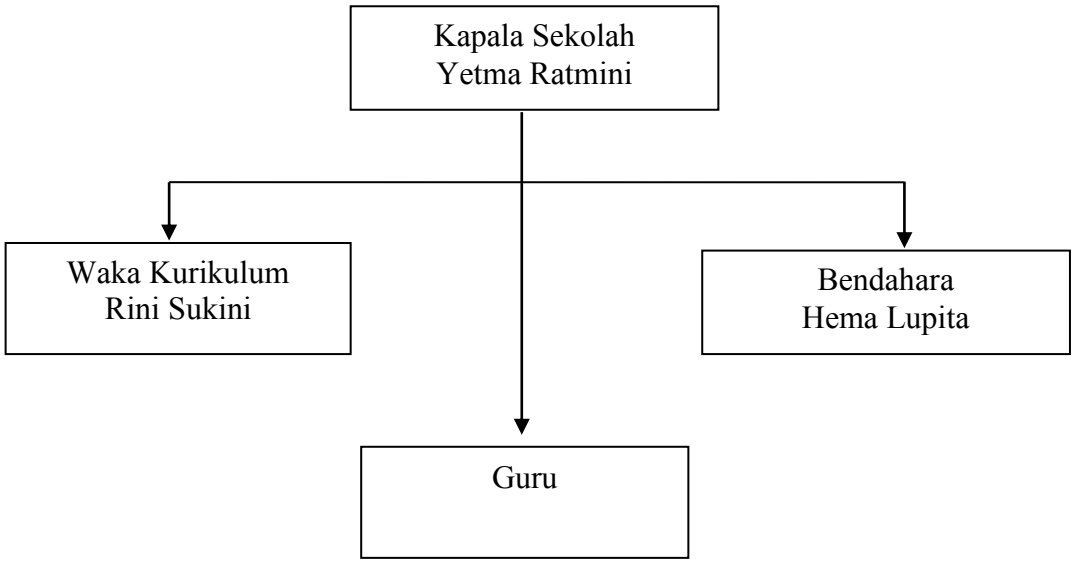
4. Sarana Prasarana PAUD Tunas Muda Tungkal 1Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di PAUD Tunas Muda Tungkal 1, di sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang meliputi sebagai berikut.

**Tabel 4.2**
**Sarana dan Prasaranadi PAUD Tunas Muda Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Tahun Aajaran 2019**

| No | Sarana | Prasarana | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Timbangan | Lapangan | Baik |
| 2 | Kotak P3K | Perpustakaan mini | Baik |
| 3 | Ayunan | Ruang TU | Baik |
| 4 | Perosotan | Ruang kepala sekolah | Baik |
| 5 | Putaran | Wc | Baik |
| 6 | Rak sepatu | | Baik |
| 7 | Papan info | | Baik |
| 8 | Balok | | Baik |
| 9 | Kotak tas | | Baik |
| 10 | Meja,kuris dan lemari | | Baik |
| 11 | Papan tulis | | Baik |

5. Struktur organisasi PAUD Tunas Muda Tungkal 1

**Struktur Organisasi**
**PAUD Tunas Muda Tungkal 1**




## B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Pada penelitian eksperimen ini dilakukan pada anak PAUD Tunas Muda Tungkal 1, Jumlah anak yang menjadi subjek penelitian yaitu

sebanyak 30 orang yangterdiri dari dua kelas ekperimen dan kelas kontrol. Hasil bermain anak pada kedua kelompok ini belum memuaskan, anak-anak belum melaksanakan permainan yang diberikan oleh gurunya dengan baik. Pada pelaksanaan kegiatan anak-anak masih belum memperhatikan perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu anak terhadap permainan belum terlihat ketertarikanyan terhadap permainanya.

a. Data Pre Tes

Pada bagian ini mendiskripsikan hasil penelitian. Dalam penelitian ini data analisis dengan menggunakan statistik diskriptif dan dilanjutkan dengan analisis inferesional. Berikut ini dijelaskan lebih mendalam. Statistik deskriptif yaitu statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan postest dengan maksud untuk menetahui keadaan awal, adakah perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik akan menunjukan kedua kelompok yang diujicobakan tidak akan berbeda secara signifikan karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan sebagai berikut pada nilai pretest pada kelompok eksperimen pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan.

**Tabel 4.3**
**Nilai Hasil Pre Test**

| NO | Eksperimen | No | Kontrol |
|---|---|---|---|
| 1 | 35 | 1 | 36 |
| 2 | 43 | 2 | 30 |
| 3 | 34 | 3 | 36 |
| 4 | 41 | 4 | 39 |
| 5 | 39 | 5 | 40 |
| 6 | 29 | 6 | 42 |
| 7 | 39 | 7 | 38 |
| 8 | 44 | 8 | 39 |
| 9 | 30 | 9 | 40 |
| 10 | 35 | 10 | 42 |
| 11 | 44 | 11 | 38 |
| 12 | 34 | 12 | 29 |
| 13 | 41 | 13 | 33 |
| 14 | 36 | 14 | 26 |
| 15 | 39 | 15 | 36 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 29 | 29 | 30 | 30 | 33 | 34 | 35 | 35 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 |
| B | A | B | A | B | B | A | A | A | A | A | B | B | B |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | 39 | 39 | 39 | 39 | 40 | 40 | 41 | 41 | 42 | 42 | 43 | 44 | 44 |
| A | A | A | B | B | B | B | A | A | B | B | A | A | A |

Jumlah Run= 12

Untuk menguji signifikansi selanjutnya dibandingkan dengan tabel harga kritis r dalam test Run satu sampel untuk signifikansi 5%. Dari tabel n1 =15 dan n2 =15 maka harga run krirtisnya =10 untuk kesalahan 5%. Berdasarkan hal tersebut ternyata run hitung lebih besar dari r tabel (12>10). Karena run hitung lebih besar daripada tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan nilai pretes pada kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Pada tabel atas diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean= M) pada kelompok kontrol sebesar 60,4 sedangkan pada kelompok eksperimen 62,8 nilai mean ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai rata.rata

kelompok anak tidak berbeda secara signifikan. Kemudian perhitungan standard deviasi pada kelompok kontrol sebesar 8,113 sedangkan pada kelompk eksperimen sebesar 7,812. Nilai SD menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak terlalu jauh berbeda atau perbedaannya tidak signifikan. Dengan demikian nilai yang ada pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Hal ini pertanda yang pasitif sebagai pretest yang baik itu menunjukan keadaan awal kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Sebab perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

b. Data Postes

Data post tes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagaimana penilaian pretest dan postest juga dilakukan pada kedua kelompok yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun hanya saja kedua kelompok tersebut dilakukan berbeda. Kelas eksperiman diberikan dengan media pasir berwarna sedangkan untuk kelompok kontrol mengunakan media yang biasa digunakan oleh guru PAUD tersebut, akibat dari perbedaan perlakuakn tersebut diharapkan perkembangan kognitif pada kelompok eksperimen lebih tinggi. Dibandingkan dengan kelompok kontrol. berikut ini nilai postest pada kelompok eksperimen, pengumpulan data dilakukan melalui kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi:

**Tabel 4.4**
**Nilai Hasil Postes**

| NO | Eksperimen | No | Kontrol |
|---|---|---|---|
| 1 | 60 | 1 | 35 |
| 2 | 52 | 2 | 37 |
| 3 | 45 | 3 | 38 |
| 4 | 50 | 4 | 37 |
| 5 | 50 | 5 | 44 |
| 6 | 51 | 6 | 38 |
| 7 | 42 | 7 | 43 |
| 8 | 48 | 8 | 38 |
| 9 | 50 | 9 | 44 |
| 10 | 37 | 10 | 43 |
| 11 | 44 | 11 | 44 |
| 12 | 57 | 12 | 38 |
| 13 | 45 | 13 | 43 |
| 14 | 60 | 14 | 38 |
| 15 | 52 | 15 | 38 |

| 35 | 37 | 37 | 37 | 38 | 38 | 38 | 38 | 38 | 38 | 42 | 43 | 43 | 44 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | A | B | B | B | B | B | B | B | B | A | B | B | A |

| 44 | 44 | 44 | 44 | 45 | 45 | 45 | 48 | 50 | 50 | 50 | 51 | 52 | 52 | 60 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | B | B | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A | A |

Jumlah Run= 8

$$z = \frac{r - \mu_2}{\sigma_2} = \frac{r - \left(\frac{2n_1 n_2}{n_1 + n_2}\right) - 0{,}5}{\sqrt{\frac{2n_1 n_2 (2n_1 n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1 + n_2)^2 (n_1 + n_2 - 1)}}}$$

z= 2,01

untuk nilai Z 2,1 maka harganya =0,0222.bila kesalahan ditetapkan 0,05 ternyata nilai z hitung tersebut lebih besar dari taraf kesalahan yang ditetapkan. Jadi 0,002<0,05 karna harga hitung lebih kecil dari

Untuk menguji signifikansi selanjutnya dibandingkan dengan tabel harga kritis r dalam test Run satu sampel untuk signifikansi 5%.

Dari tabel n1 =15 dan n2 =15 maka harga run krirtisnya =10 untuk kesalahan 5%. Berdasarkan hal tersebut ternyata run hitung lebih besar dari r tabel (8>10). Karena run hitung lebih kecil daripada tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat perbedaan nilai post tes pada kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Nilai rata-rata (mean=M) pada kelompok kontrol sebesar 61,8 sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 83,33. Kemudian perhitungan standart deviasi (SD) pada kelompok eksperimen sebesar 10,472 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 4,601. Pada kelompok eksperimen nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum 70. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai maksimum sebesar 29 dan nilai minimum 20. Dengan demikian data disimpulkan dari nilai mean, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol cukup signifikan perbedaannya. Kesimpulan setelah diberikan perlakukan dalam hal memberikan media pasir berwarna pembelajaran pada kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul peningkatannya hal ini sesuatu yang positif sebab media pembelajaran menggunakan pasir berwarna berpengaruh untuk perkembangan kognitif anak.

## C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak, peserta didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel kelas B1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 siswa.

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pasir berwarna. Sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media biasa kemudian tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan.

Sebelum diterapkan media pembelajaran pada masing-masing sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai nilai yang rendah, dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai yang rata-ratanya rendah. Di dapat hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah diterapkan media pembelajaran media pasir berwarna pada masing-masing sample kelas kontrol, kedua kelas memiliki nilai yang rata-rata rendah. Diperoleh hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang didapat nilai rata-rata (mean= M) pada kelompok kontrol sebesar 60,4 sedangkan pada kelompok eksperimen 62,8.

Setelah diterapkan media pembelajaran pada masing-masing sampel yaitu media pasir berwrna pada kelas eksperimen dan media gambar yang diterapkan pada kelas kontrol. Maka diperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata postest hasil perkembangan kognitif. Nilai rata-rata (mean=M) pada kelompok kontrol sebesar 61,8 sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 83,33. Hal ini menunjukan bahwa perkembangan kognitif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media pasir berwarna lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

Perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pasir berwarna denga peserta didik

yang mengikuti pembelajaran tanpa media pasir berwarna disebabkan karena adanya perbedaan pendapat perlakuaan.

Pengujian hipotesis terhadap data hasil posttest. Untuk menguji signifikansi selanjutnya dibandingkan dengan tabel harga kritis r dalam test Run satu sampel untuk signifikansi 5%. Dari tabel n1 =15 dan n2 =15 maka harga run krirtisnya =10 untuk kesalahan 5%. Berdasarkan hal tersebut ternyata run hitung lebih besar dari r tabel (8>10). Karena run hitung lebih kecil daripada tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat perbedaan nilai post tes pada kelas ekperimen dan kelas kontrol. Maka Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak, peserta didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya. Proses pembelajaran yang menggunakan media pasir berwarna berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak.

Sebagai mana dijelaskan bahwa belajar dipandang sebagai sebuah perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui suatu proses. Proses perubahan perilaku ini dimulai dari adanya rangsangan yaitu peserta didik menangkap rangsangan kemudian mengolahnya sehingga membentuk suatu persepsi. Semakin baik rangsangan yang diberikan semakin kuat persepsi peserta didik terhadap rangsangan tersebut. Untuk menanggulangi kekurangan/hambatan terbentuknya persepsi harus diupayakan suatu bentuk alat bantu yang memudahkan atau mengurangi

hambatan-hambatan penguasaan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu digunakanlah media pembelajaran sebagai pemecahannya.[43]

Dengan adanya media pasir berwarna maka kegiatan akan lebih bermakna bagi perkembangan kognitif anak.sebagai mana di jelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan, pesan, berupa sejumlah pengetahuan,keterampilan dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap,memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan.

Dogde, tahapan bermain pasir yaitu:

d. Tahap pertama, yaitu eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panca indera. Pada tahap ini, anak mulai mengenali sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan yang aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, atau mengotori tangannya.
e. Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain me rupakan aktivitas anak-anak dengan perencanaan, percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir atau air.
f. Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditunjukkan dalam keruwetan kegiatan yang mereka rencanak sendiri.[44]

Menurut kurniawati pembelajaran dengan pasi berwarna dapat meningkatkan kemapuan kognitif anak sebagai mana dijelaskan oleh azhar

---

[43]Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung Alfabeta 2009),h.33-35

[44]Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta: Granmedia, 2009), h.45

arsyad bahwa media pembelajaran(pasir berwarna)merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan,berupa sejumlah pengetahuan,keterampilan dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap,memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan sehingga aspek kognitif anak dapat berkaemang dengan obtimal. [45]

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak,peserta didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya.

[45] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Granfindo Persada,2002), h. 13

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulakan bahwa terdapat pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak, peserta didik di PAUD Tunas Muda Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya. Pengujian hipotesis terhadap data hasil postest kelas eksperimen menggunakan diperoleh nilai run sebesar 8 dengan tabel harga kritis r dalam test Run satu sampel untuk signifikansi 5%. Dari tabel n1 =15 dan n2 =15 maka harga run krirtisnya =10 untuk kesalahan 5%. Berdasarkan hal tersebut ternyata run hitung lebih besar dari r tabel (8>10). Karena run hitung lebih kecil daripada tabel maka Ha diterima dan Ho ditolak

## B. Saran

Berdasarkan penelitian ini maka penulis dapat memberikan saran sebagai:

1. Kepada guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini dapat menggunakan media pasir berwarna dalam pembelajaran.
2. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan pasir berwarna yang menarik dan digemari oleh anak.

# DAFTAR PUSTAKA


Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran.*Jakarta:Pt Raja Granfindo Persada.

Aunurrahman, 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung Alfabeta.

Depertemen Agama.2005. *Alqur'an Dan Terjemah*.Bandung :Percetakan Diponegoro.

Dhieni, Nurbiana. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hasan, Maimunah. 2009, *Paud Pendidikan Anak Usia Dini*.Jogjakarta:Diva Pres

Hidayah, Rifa. 2009.*Pisikologi Pengasuhan Anak.Malang*:Uin Malang Pres

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayan Tahun 2015. Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*.Medan.

Mansur. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini.Yogyakarta*:Pustaka Pelajar.

Moeslichaatoen. 2004. *Metode Pegajaran Di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Pt Renika Cipta.

Mulya, Novi. 2016. *Dasar Pendidikan Anak Usi Dini*. Yogyharta.

Mulyas. 2017. *Starategi Pemebelajaran Paud*. Bandung: Bandung: Pt Remaja Rosda Karya.

Munandar, Utami, 2009. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Reneka Cipta.

Mutia, Diana. 2015. *Pisikologi Bermain Anak Usia Dini*.Jakarta:Prenada Media Groub.

Rahman, Hibana. 2002. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Yogykarta: Galah.

Romana, Meta, Dkk. 2019. *Pengembangan Permaian Edukatif*. Bengkulu: R Umah Cetak Pand.A

Sudono, Anggani, 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia

Sugiyono, 2009. *Statistik Untuk Penelitian,*Jakarta: Cv Alfabeta

Sujionao Bambang, Nurani Sujiono Yuliani. 2017. *Bermain Kretif Berbasisi Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Pt Indeks.

Susanto, Ahamad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Askara

Suyadi. 2014. *Impelementasi Dan Invasi Kurikulum Paud 2013*. Bandung: Pt Remaja Rosda Karya

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Pt Remaja Rosda Karya

Suyadi. 2015. *Konsep Dasar Paud.* Bandung: Pt Remaja Rosda Karya

Syah,Muhibin.2009. *Psikologi Belajar*.Jakarta :Rajauali Pres.

Yusuf, Syamsu. 2018. *Perkembangan Perserta Didik*. Depok: Pt Rajagrafindo Perseda.

Zainal, Aqib. 2006. Penelitian Tidakan Kelas. Bandung: Margahahayu Permai.

Zaman, Badru. 2009. *Media Dan Sumber Belajar Tk* Jakarta.