

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi anak dalam berbagai aspek. Pada usia 3-4 tahun anak berada dalam fase untuk mengembangkan berbagai kemampuan. Termasuk dalam kemampuan kognitif yaitu kemampuan untuk berpikir logis, memecahkan masalah dan mengenali warna serta bentuk. Namun, dalam praktek di lembaga, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Menurut Mayar (dalam Wualndari dkk., 2016) anak dengan usia 0-6 tahun merupakan masa penentu dalam membentuk karakter anak di masa mendatang. Selain itu, perkembangan kemampuan kognitif, Bahasa, fisik motoric dan emosional anak juga mengalami kematangan dan perubahan yang cepat seiring dengan pengaruh disekitarnya. (Nurani, 2019 : 2).

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini, berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, Bahasa, motoric dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.

Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berpikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan. Proses berpikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berpikir kognitif anak melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.

Tahap enaktif yaitu anak belajar melalui objek konkret secara langsung, tahap ikonik belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan pada tahap simbolik anak dapat belajar melalui simbol-simbol. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak.

Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini anak mampu berpikir secara nyata. Dengan demikian pendidik dalam kegiatan mengajarnya perlu secara berkelanjutan menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa salah satu nilai yang dikandungnya yaitu mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Selain itu apabila menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran banyak keuntungan yang diperoleh, diantaranya anak akan merasa lebih tertarik, merasa tenang, termotivasi belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Pengenalan kognitif warna berupa pengenalan warna primer, sekunder, tersier. Pembelajarannya dilakukan secara terpadu dengan tema dan bidang pengembangan lainnya melalui aktivitas belajar yang dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sesuai tingkat perkembangan agar anak mampu memahami berbagai konsep dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan berbagai pengalaman yang sudah diketahuinya.

Di KB Tunas Bangsa Tlogowero Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung, pengamatan awal menunjukkan bahwa anak-anak masih kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang kurang inovatif. Hal ini mempengaruhi kurang optimalnya pembelajaran dalam perkembangan anak terutama dalam aspek kognitif. Untuk itu perlu adanya inovasi yang meningkatkan minat anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif mereka. Kurang optimalnya perkembangan kognitif anak usia dini dapat mempengaruhi intelektual anak yang mengakibatkan kesalahpahaman anak dalam menyampaikan informasi. Perkembangan kognitif anak usia dini perlu

distimulus dengan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan. (Maulida, D.A., dkk 2019).

Dengan menggunakan permainan pom pom warna, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evektifitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Tunas Bangsa Tlogowero. Hasil dari pene;itian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakag diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terkait dengan penggunaan permainan pom pom warna dengan peningkatan kognitif anak melalui media tersebut untuk usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Tlogowero Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung, dirumuskan :

1. Rendahnya kognitif anak usia dini

Banyak anak di KB Tunas Bangsa Tlogowero yang mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitif seperti, kemampuan mengenal warna dan mengenal angka

2. Minimnya penggunaan media bermain yang edukatif

Penggunaan permainan pom pom warna belum digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Padahal media ini dapat menarik minat anak-anak dan mendukung perkembangan kognitif anak.

C. Fokus Penelitian

Agar permasalahan dalam penelitian ini dapat terfokus dan jelas, maka perlu adanya fokus penelitian yaitu :

1. Penerapan metode permainan dengan pom pom warna untuk mengembangkan kognitif dalam mengenal warna pada anak di KB Tunas Bangsa Tlogowero Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung tahun 2024.

2. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan dengan pom pom warna dengan cara sortir warna.
3. Jumlah warna terbatas sesuai dengan warna pom pom yang telah disediakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom pom warna pada anak 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Tlogowero?
2. Seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom pom warna pada anak 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Tlogowero?
3. Perubahan perilaku apa yang tampak pada anak 3-4 tahun dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom pom warna di KB Tunas Bangsa Tlogowero?

E. Pemecahan Masalah

Merancang kegiatan yang memanfaatkan permainan pom pom warna seperti permainan pengelompokkan warna, perhitungan yang berdasarkan konsep dasar matematika dengan pom pom warna dan masih banyak lagi kegiatan kreatif yang bisa digunakan. Memastikan bahwa kegiatan permainan pom pom warna mendukung tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif.

Dengan kegiatan yang menyenangkan dan inovatif meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya permainan yang terbaru meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan angka. Dalam penelitian ini, dalam perkembangan kognitif anak usia dini memiliki tahapan karakteristiknya sendiri. Teori kognitif Jean Piaget dalam (Khadijah, 2016) mengemukakan terdapat empat tahapan kognitif anak, yaitu dalam tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkkret (usia 7-12 tahun), dan tahap operasional formal (usia 12-18 tahun). Sehingga tahapan perkembangan

kognitif anak-anak usia 3-4 tahun termasuk ke dalam tahap pra-operasional menurut Jean Piaget. Dalam memberikan penilaian pada perkembangan anak sebagai pendidik perlu menyiapkan strategi terlebih dahulu.

F. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom-pom warna pada anak 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Tlogowero.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom-pom warna pada anak 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Tlogowero.
3. Untuk mendeskripsikan perubahan perilaku apa yang tampak pada anak usia 3-4 tahun dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan pom-pom warna di KB Tunas Bangsa Tlogowero.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada teori perkembangan anak usia dini, khususnya dalam konteks penggunaan permainan pom-pom warna sebagai metode pembelajaran yang efektif.

2. Manfaat Praktis

A. Untuk Anak

- 1) Penggunaan permainan pom-pom warna diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak 3-4 tahun termasuk keterampilan berpikir, pemecahan masalah, berhitung dan mengenal warna.
- 2) Penggunaan permainan pom-pom warna dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak untuk meningkatkan kemampuan mereka.

B. Untuk Guru

- 1) Penelitian ini dapat menjadi panduan praktis bagi guru KB Tunas Bangsa Tlogowero tentang cara penggunaan media capit pom pom warna.
- 2) Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di KB Tunas Bangsa Tlogowero dengan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

C. Untuk Orang Tua

- 1) Penelitian ini dapat memberikan umpan balik kepada orang tua tentang pentingnya bermain dan belajar di rumah. Serta bagaimana mereka mendukung dalam penggunaan media yang efektif dalam perkembangan anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak

Kognisi (Wikipedia) adalah proses mental yang terjadi mengenai sesuatu yang didapatkan dari kegiatan berpikir tentang seseorang atau sesuatu. Proses kognisi mencakup kegiatan mental, seperti menemukan, menginterpretasi, memilah, mengelompokkan dan mengingat (K. Eillen Allen, 2017). Selanjutnya ia mengutip pendapat Piaget yang menyatakan bahwa, perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini memiliki tahapan karakteristiknya sendiri, teori kognitif Jean Piaget dalam (Khadijah, 2016) mengemukakan terdapat empat tahapan kognitif anak, yaitu dalam tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun), dan tahap operasional formal (usia 12-18 tahun). Sehingga tahapan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun termasuk ke dalam tahap pra operasional menurut teori Jean Piaget. Dalam memberikan penilaian pada perkembangan anak sebagai pendidik perlu menyiapkan strategi terlebih dahulu.

2. Macam-macam Kognitif

Pada usia 3-4 tahun perkembangan kognitif anak sangat penting karena mereka mulai mengembangkan berbagai kemampuan berpikir dan pemahaman.

Macam-macam kemampuan kognitif anak pada usia 3-4 tahun :

1. Pemahaman bahasa (Bahasa dan Komunikasi)

Menggunakan kalimat yang lebih panjang, memahami intruksi dan mampu mengikutinya, mengenal lebih banyak kosakata dan dapat berbicara tentang berbagai topik, menceritakan kembali cerita sederhana.

2. Pengenalan Konsep Dasar

Anak mengenali konsep dasar berupa :

Bentuk : lingkaran, segitiga, segiempat

Warna : merah, biru , kuning dll

Ukuran : besar, kecil, panjang, pendek

Jumlah : pemahaman tentang lebih banyak lebih sedikit dan pengenalan angka dasar.

3. Perkembangan Pemecahan Masalah

Menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah

4. Pengembangan Imajinasi dan Kreativitas

Menggunakan imajinasi dan kreativitas misalnya bermain peran

5. Pengenalan Waktu dan Urutan

Mengerti urutan dan waktu misal nama-nama hari.

Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu dan lain-lain. Berdasarkan pengamatan guru bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang.

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai dini. (Luluk Elyana, 2018).

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa pengenalan warna dan angka pada anak termasuk dalam perkembangan kemampuan kognitif. Dikarenakan masuk ke dalam pengenalan konsep dasar.

3. Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini

a. Pengenalan Warna Pada Anak Usia Dini

Warna adalah satu elemen pertama yang dikenali anak-anak, melalui pengalaman visual dengan mata. Selanjutnya menurut Endang Widjajanti Laksono warna adalah komponen cahaya yang dipantulkan. Ada tiga elemen penting dari makna warna yaitu benda, mata, dan unsur cahaya (Agustina dkk 2016). Anak-anak mengembangkan kemampuan untuk mengenali, membedakan dan membandingkan objek. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini berkembang sangat pesat dimulai dari usia 3 bulan setelah lahir. Setelah itu, menginjak usia 2-3 tahun, anak sudah dapat membedakan beberapa warna. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif.

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Mengenalkan warna pada anak usia dini merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan aspek kognitif anak. pengenalan

mengenai warna juga bisa dilakukan dengan cara bermain, misalnya : bermain tepuk warna, tebak warna, tebak gambar, bernyanyi dan lain sebagainya (Elfiadi,2016). Warna dapat menumbuhkan syaraf otak anak. pada anak usia dini syaraf otak anak dapat tersambung secara optimal. Warna merupakan komponen penting dalam kehidupan. Warna dan emosi memiliki keterkaitan yang kuat, warna mampu membangkitkan energi dan perasaan tertentu, selain itu juga mampu mengungkapkan kepribadian seorang manusia (Gunawan, 2019).

Mengenalkan symbol warna kepada anak sangatlah penting karena bermanfaat untuk kehidupan sehari-harinya. Warna sangat dekat hubungannya dengan kehidupan kita. Kita dapat mengenali banyak sekali benda bukan hanya berdasarkan bentuknya saja, namun juga bisa dari warnanya contohnya seperti buku, daun, pakaian, semuanya memiliki warna yang berbeda untuk membedakan dan mengenali. Selain itu warna juga dapat disebut sebagai ciri dari suatu benda.

b. Mengenal Warna Termasuk Dalam Perkembangan Kognitif

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral, spiritual, motorik, sosial dan emosional yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah aspek intelektual/kognitif. Aspek perkembangan kognitif dalam

Pendidikan anak usia dini sering pula disebut daya pikir. Perkembangan kognitif pada anak sangat diperlukan guna untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, cium dan raba melalui panca indera yang dimiliki anak. tujuan dari pengenalan warna yaitu sebagai dasar bagi pengetahuan anak

mengenai pengetahuan selanjutnya yang akan menjadi bekal pengetahuan bagi anak. kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera pengelihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap pengelihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata (Ibda Fatimah,2015). Mengenal symbol 3 warna akan memberikan bekal bagi anak pada tahap selanjutnya yaitu untuk memecahkan persoalan sederhana yang berhubungan dengan warna secara konkrit. Maka dari itu, pembelajaran dalam pengenalan warna menjadi penting bagi anak dan pembelajarannya disesuaikan dengan tahap dan karakteristik belajar anak.

c. Perkembangan Mengenal Warna Pada Anak Usia 3-4 tahun

Kemampuan untuk mengenal warna termasuk dalam salah satu indicator sains yang termasuk dalam aspek perkembangan intelektual/kognitif. Untuk itu, kemampuan mengenal warna tidak terlepas dari kemampuan kognitif anak. menurut Williams, kognisi adalah bagaimana tingkah laku individu dan bagaimana individu bertindak, maksudnya ialah seberapa cepat atau lambatnya mereka memecahkan masalah yang dihadapinya (Hijriyati, 2016).

d. Definisi Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda benda yang dikenai cahaya tersebut. Pendapat lainnya mengemukakan bahwa warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Warna adalah persepsi visual yang dihasilkan oleh cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh objek. Warna terbentuk dari spektrum cahaya yang

dapat dilihat, yang terdiri dari bebrbagai panjang gelombang. Ketika cahaya mengenai objek, objek tersebut menyerap, memantulkan atau meneruskan cahaya, dan interaksi ini menentukan warna yang kita lihat.

Warna adalah cahaya dan energi, warna terlihat karena dipantulkan melalui semua jenis partikel, molekul, dan benda. Ada beragam panjang gelombang yang dapat dikategorikan sebagai cahaya. Setiap warna memiliki frekuensi dan getaran tertentu, yang diyakini banyak orang dapat berkontribusi pada sifat spesifik yang mempengaruhi energi di dalam tubuh manusia. Sel-sel tubuh bereaksi terhadap cahaya yang berpengaruh pada stabilitas fisik, emosional, mental, dan spiritual. Lingkaran warna primer (merah, kuning, dan biru), warna sekunder (oranye, hijau, dan ungu), dan pencampurannya menghasilkan warna tersier.(I Wayan Karja, 2021)

1. Permainan dan Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah salah satu kegiatan yang sangat penting untuk anak usia dini. Permainan bukan hanya untuk sekedar hiburan, tetapi untuk sarana efektif dalam mendukung pertumbuhan fisik, sosial emosional, dan kognitif anak. permainan anak usia dini dapat dibagi dalam berbagai jenis misalnya permainan konstruktif, permainan simbolik, permainan fisik. Dalam berbagai aktivitas tersebut, memberikan peluang bagi anak untuk mengeksplorasi dunia mereka.

Permainan dalam anak usia dini dipandang sebagai salah satu metode yang efektif dalam mendukung perkembangan integral anak. melalui permainan, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tetapi juga pengalaman belajar yang sangat berharga. Melalui berbagai jenis permainan anak dapat memperoleh keterampilan yang mendasar dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotrik. (Heru Kurniawan, 2020).

b. Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk tujuan mendapatkan kesenangan atau hiburan. Namun juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Menurut beberapa pakar, bermain pada anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang dalam berbagai aspek perkembangan. Piaget menyatakan bahwa bermain adalah bentuk aktivitas yang memungkinkan anak mengembangkan pemikiran simbolik dan representasional. Lewat permainan, anak-anak belajar tentang aturan, struktur sosial, serta cara untuk mengekspresikan perasaan dan kebutuhan mereka. Bermain merupakan suatu kegiatan yang mengasyikkan bagi anak-anak. sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain. Tetapi, karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. (Khadijah, 2017).

Bermain adalah hak asasi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. (Pupung Puspa. A, 2018).

Brook J.B dan D.M.Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif,2016).

Brook J.B dan D.M.Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif,2016).

Menurut Mulyadi ada 5 pengertian tentang bermain diantaranya sebagai berikut:

- a. Anak sangat menyukai bermain, dalam bermain tidak ada nilai yang negative
- b. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat instrinsik
- c. Mempunyai sifat yang tidak disengaja dan tanpa paksaan serta bebas dilakukan anak
- d. Membuat anak menjadi lebih aktif dalam membangun hubungan sosial
- e. Membangun kreatifitas anak dalam memecahkan masalah,membangun bahasa dan membangun jiwa sosial.

c. **Manfaat Bermain bagi AUD**

Bermain bukan hanya memiliki fungsi besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, tetapi ternyata juga memiliki manfaat bagi mereka kelak. jika dilihat secara kata bermain di dalam pikiran bawah sadar manusia memiliki konotasi kata gembira, mengasyikkan, menyenangkan. Namun jika dilihat secara implisit mengandung pengertian rilaks, santai, tidak harus berusaha mati-matian. Bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak-anak, hampir seperti makan, minum dan tidur. Merasa melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk dalam sebuah bingkai permainan, artinya bermain akan membantu anak

menjadi individu yang lebih baik serta memiliki efek positif bagi perkembangan jiwa anak. Adapun kelebihan dan manfaat dari proses bermain yaitu: (Astuti, 2016)

- 1) Meningkatkan kreativitas anak Permainan mempunyai sumbangan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak “mencipta” dan berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya. Untuk melakukan hal itu, maka anak-anak membutuhkan kesempatan untuk memberikan bentuk sendiri terhadap apa yang dialami dan dijumpainya. (F.J. Monks, 2002). Seperti bermain dagang-dagangan, masak-masakan, bermain balok, bermain warna, dan sebagainya.
- 2) Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak harus mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukan sebelum kegiatan bermain berlangsung. Namun jika dalam proses bermain ada anak yang curang dalam bermain seperti menjegal teman, menarik teman ketika berlari dan sebagainya. Demi mencapai suatu kemenangan, untuk menjadi seorang juara. Maka anak tersebut akan di keluarkan dalam permainan oleh teman-temannya. Karena tidak ingin di keluarkan dalam permainan, maka anak berusaha untuk mengikuti peraturan dan prosedur tersebut. Sehingga ia akan belajar membangun sikap sportif dan kejujuran dalam diri, baik jujur pada diri sendiri maupun kepada orang lain.
- 3) Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada diri anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi.

Akhirnya dengan kerja keras sang anakpun berhasil. Dengan demikian, Kegiatan ini akan mengajarkan anak bahwa untuk menjadi seorang pemenang harus berusaha secara maksimal tanpa menyerah, bukannya menyalahkan orang lain atas kegagalan yang dialaminya. Pada Taman Kanak-kanak hal ini terkadang terjadi seperti ketika temannya menjadi seorang pemenang, anak yang merasa iri hati tidak akan mau mengucapkan selamat, bertepuk tangan, tersenyum. Tetapi sebaliknya bermuka sinis, marah ataupun menangis melihat keberhasilan teman.

- 4) Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang di dalamnya. Artinya kegiatan bermain menuntut anak untuk berfikir mengeluarkan ide-ide baru agar keluar dari masalah yang di hadapinya.
- 5) Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.
- 6) Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

d. Macam-macam Permainan AUD

Kegiatan bermain menurut jenisnya adalah bermain aktif dan bermain pasif (menurut Hurlock dalam Pupung Puspa Ardini dkk, 2018). Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktivitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. Beberapa contoh bermain aktif diantaranya :

1. Bermain bebas dan Spontan

Bermain bebas dan spontan adalah permainan yang tanpa memiliki aturan. Kegiatannya bebas sesuai dengan spontanitas anak.

2. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah permainan membangun, membentuk, dan menyusun. Kegiatan ini biasanya menggunakan alat permainan edukatif.

3. Bermain peran

Bermain peran adalah bermain imajinatif yaitu berperan sebagai atau menjadi. Ketika bermain khayalan anak-anak menggunakan benda disekitar sebagai simbol dari permainan yang diperankan.

4. Collecting

Collecting adalah bermain mengumpulkan benda-benda yang unik dan menarik untuk anak.

5. Eksplorasi

Bermain eksplorasi adalah kegiatan bermain mencari tau dengan mencoba dan merasakan seacara langsung.

6. Games & sport

Kegiatan permainan dan olahraga yang memiliki aturan serta harus dipatuhi.

7. Musik

Kegiatan memainkan alat musik.

8. Bermain dengan benda

Permainan dengan menggunakan benda dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, disini anak-anak akan belajar mengenai ciri-ciri suatu benda tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan permainan pom pom warna. Termasuk dalam bermain dengan benda. Bermain dengan benda dapat dilakukan dengan berbagai macam cara dan bahan. Benda-benda yang dimaksud misalnya bisa berupa air, balok, plastisin dan masih banyak lagi contoh lain. Penelitian ini menggunakan benda kecil berbentuk bulat, bertekstur lembut, dan berwarna warni yang terbuat dari benang wol.

2. Permainan Pom Pom Warna

a. Pengertian Permainan Pom Pom Warna

Permainan pom pom warna adalah permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan. Seperti, pengenalan warna, pengenalan tekstur serta koordinasi mata dengan tangan.

Pom pom warna adalah bola bola kecil berbulu yang terbuat dari benang dan berbentuk bulat serta memiliki berbagai warna. Permainan ini dilakukan dengan cara sortir warna. Anak-anak akan mengelompokkan pom pom sesuai dengan warna wadah yang telah disediakan.

Keunggulan yang bisa diperoleh dari permainan ini cukup banyak yaitu aman untuk digunakan stimulasi perkembangan anak yang usianya masih rendah dikarenakan tekstur yang sangat lembut, mempunyai berbagai warna yang dapat membangkitkan syaraf di otak agar perkembangan dalam hal lain cepat terserap, masih jarang yang menggunakan permainan ini menjadikan anak lebih tertarik dalam kegiatannya.

b. Alat dan Bahan

Permainan ini menggunakan pom pom warna berjumlah 6 macam warna yaitu merah, kuning, biru, pink, hijau, jingga. Menggunakan wadah yang berwarna sama dengan warna pom pom. Untuk bermain menggunakan alat penjepit dan dadu warna.



Gambar Alat dan Bahan 2.1

c. Langkah-langkah bermain

1. Anak bermain dengan cara melempar dadu warna terlebih dahulu
2. Warna yang muncul diatas menjadi penentu pom pom yang harus diambil anak
3. Anak menjepit pom pom ke dalam wadah yang telah disediakan
4. Kemudian anak menebak warna dan angka sesuai arahan guru

d. Manfaat Permainan Pom pom warna

Dalam menilai perkembangan kognitif anak dengan media alat permainan edukatif pom-pom dapat memberikan stimulus perkembangan kognitif yang baik sesuai dengan pencapaian penilaian yang dinilai oleh peneliti selaku calon pendidik PAUD.

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu antara hubungan kognitif anak usia dini dengan penggunaan alat permainan edukatif, dengan segala macam metode penelitian juga terbukti bahwa alat permainan edukatif dalam memberikan stimulus kognitif anak sangat berkembang, sehingga adanya efektivitas alat permainan edukatif yang sangat baik dan dapat dijadikan ide yang diberikan oleh pendidik dalam menilai perkembangan anak usia dini yang dapat disesuaikan kembali sesuai kebutuhan masing-masing capaian yang diharapkan pendidik

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif pom-pom

Jurnal Oleh : Emsya Salsabela, Lizza Suzanti

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada kemampuan

awal 42,99% menjadi 62,29% dan kemudian meningkat jadi 78,08 %. Media *Loose Parts* cukup efektif membantu guru dalam memberikan inspirasi kegiatan kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak selama pembelajaran jarak jauh.

Persamaan penelitian ini dengan jurnal tersebut adalah sama-sama menggunakan media pom-pom dan juga melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. sedangkan untuk perbedaannya terletak pada usia anak yaitu 3-4 tahun untuk penelitian ini. Sedangkan pada penelitian tersebut untuk anak usia 4-5 tahun.

2. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 tahun di KB Melati Putih Jetis Bantul
Skripsi Oleh : Eka Meiliawati

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna dapat meningkat dengan metode eksperimen. Adapun proses pembelajarannya anak diberi kesempatan untuk melakukan percobaan tentang warna yang bersifat sederhana dan menarik untuk anak. Hasil penelitian meningkat secara bertahap, hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II. Rata-rata perolehan persentase pada Pratindakan yaitu 49,41%, meningkat di Siklus I dengan persentase sebesar 63,69% dan meningkat mencapai 83,68% pada Siklus II

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti peningkatan kognitif anak, usia anak 3-4 tahun, meneliti kemampuan mengenal warna anak. sedangkan untuk perbedaannya adalah media yang digunakan, dalam penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen warna

3. Pengaruh Media Pembelajaran “Pom Pom Activity” Terhadap Kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Tanwirul Qulub Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020.

Skripsi oleh : Lilik Rusdiana Efidah

Penggunaan media pom pom activity dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pom pom activity yaitu aspek perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif karena pom pom activity dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan kognitif anak yang mencakup pengenalan warna, ukuran, dan bentuk benda.

Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan pom pom warna dan usia yang diteliti adalah anak usia 3-4 tahun. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu dalam penelitian tersebut menggunakan metode pre- Eksperimental Design.

4. Pengembangan Media *Lose Parts* Pom Pom Pipa Berhitung (POMPITUNG) Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Di RA NU AL-FALAH Tanjungrejo.

Skripsi Oleh : Nur Ainun Nihayah

Penelitian ini telah dilakukan validasi penilaian kelayakan media dan dilakukan uji coba pada peserta didik. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh 5 ahli pembelajaran mendapat hasil 76,2% dengan kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dua kali uji, yaitu uji coba terbatas pada 16 peserta didik dan uji coba skala besar pada 40 peserta didik. Pada uji coba terbatas, didapatkan hasil bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,028 dan pada uji coba skala besar didapatkan nilai (2-tailed) sebesar 0,039 yang artinya nilai tersebut $< 0,05$ maka berdasarkan ketentuan dalam pengambilan kesimpulan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang lebih baik antara sebelum diberi perlakuan penerapan media dan setelah diberi perlakuan penerapan media.

Persamaan penelitian ini adalah menggunakan media pom pom. Sedangkan untuk perbedaannya adalah usia anak dan pada penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan

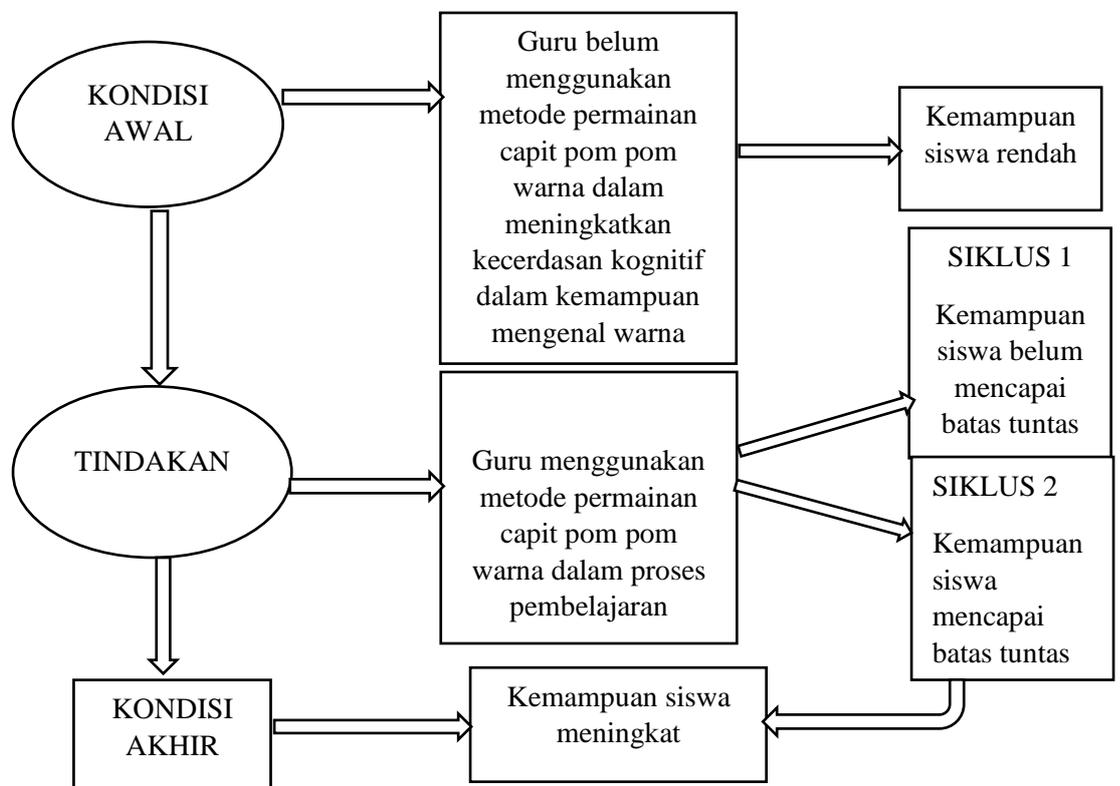
metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

5. Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*

Jurnal oleh : Umi Kulsum

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti perkembangan kognitif anak melalui metode penelitian tindakan kelas. sedangkan untuk perbedaannya yaitu media menggunakan *lose parts* dan dalam penelitian ini menggunakan permainan pom pom warna. Untuk usia dalam penelitian tersebut yaitu kelompok A usia 4-5 tahun.

C. Kerangka Pikir



Gambar Skematis Kerangka pikir 2.2

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna pada anak usia 3-4 tahun dapat ditingkatkan dengan metode penggunaan permainan pom pom warna. Proses pembelajaran dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung dengan permainan pom pom warna.