

Nelty Melantika Umbu Dassa

by UNITRI Press

Submission date: 08-May-2023 03:04PM (UTC+0700)

Submission ID: 2004469908

File name: Nelty_Melantika_Umbu_Dassa.docx (148.09K)

Word count: 1426

Character count: 9557

**PENGARUH BERMAIN MENGENAL WARNA DAN BENTUK TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK DEWI SARTIKA
KOTA MALANG**

SKRIPSI



**OLEH
NELTY MELANTIKA UMBU DASSA
NIM:2018610095**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2023**

ABSTRAK

12

Anak usia prasekolah (4–6 tahun) atau yang disebut dengan *golden age* merupakan masa-masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangannya termasuk perkembangan kognitif. Salah satu stimulus yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif adalah dengan belajar sambil bermain yaitu bermain warna dan bentuk. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain mengenal warna dan bentuk terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini atau anak usia prasekolah. Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian *pre-experimental* dengan *design one group pre test and post test design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK Dharma Wanita Persatuan pada bulan Oktober 2022 berjumlah 36 orang, teknik sampling menggunakan *simple random sampling* dan diperoleh 33 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan *marginal homogeneity*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum bermain mengenal warna dan bentuk diketahui seluruhnya 33 orang (100%) dikategorikan memiliki perkembangan kognitif kurang, namun setelah diberikan mengenal warna dan bentuk sebagian besar dikategorikan cukup yaitu sebanyak 26 orang (78,8%), dan hasil pengujian hipotesis didapatkan nilai signifikan 0,000 ($p \text{ value} \leq 0,05$) yang berarti data dinyatakan signifikan dan H_0 diterima, artinya ada pengaruh bermain mengenal warna dan bentuk terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah di TK Dewi Sartika Malang. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber rujukan, dan diharapkan dapat menambah indikator-indikator yang tidak diukur dalam penelitian ini, seperti: ekonomi orang tua (pendapatan orang tua), lingkungan sosial, ketersediaan alat peraga/bermain di rumah, kesehatan anak, proses persalinan. Penambahan indikator dengan maksud untuk mendukung temuan apakah ada keterkaitan dengan variabel yang diteliti.

2

Kata Kunci: Anak Usia Prasekolah; Bermain Mengenal Warna dan Bentuk; Perkembangan Kognitif.

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dari pembuahan hingga kematian, manusia harus melalui beberapa tahap pertumbuhan dan perkembangan. Unsur sosial, emosional, dan intelektual seorang anak pertama kali muncul ketika mereka masuk prasekolah, yang biasa disebut sebagai “golden age” perkembangan anak (antara usia 4-6 tahun). Prasekolah adalah masa dimana pertumbuhan kognitif anak mulai muncul dan mereka siap untuk masuk sekolah (Hidayat, 2015).

Kognitif mengacu pada proses mental di mana orang mampu berhubungan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu peristiwa atau rangkaian kejadian (Darsinah, 2011). Mengenali pengertian bentuk, warna, dan ukuran merupakan kapasitas kognitif yang relevan dengan penelitian ini. Menurut Kliegman et al. (2012), pengalaman yang membantu adaptasi lingkungan dan perkembangan otak dan sistem saraf bekerja sama untuk menghasilkan kapasitas kognitif. Bermain dengan alat permainan yang menyertakan fitur instruksional atau interaktif memungkinkan anak-anak menunjukkan bakat kognitif mereka. (Wiyani, 2016) mendefinisikan perkembangan kognitif sebagai pertumbuhan pemikiran atau intelek, yang mencakup kapasitas untuk memperoleh informasi dan ide baru, memahami apa yang terjadi di sekitarnya, dan menggunakan ingatan dan teknik pemecahan masalah yang belum sempurna.

Berdasarkan data WHO (World Health Organization) 2018, bahwa 43% anak mengalami gangguan perkembangan kognitif. Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar 2018, dimana 64,6% anak di Indonesia mengalami gangguan perkembangan kognitif. Sesuai dengan penelitian (Mussyahidah, 2020) di Jawa Timur tahun 2020 sebesar 32,1% anak mengalami gangguan

perkembangan kognitif, dan di Malang tahun 2020 sebanyak 7,9% anak mengalami masalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif menurut (Juwati, 2013) adalah pertumbuhan kapasitas seseorang untuk perhatian, memori, penalaran, kreativitas, dan bahasa. Kemampuan menurut Robbins dalam Suratno (2015) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas dalam suatu pekerjaan. Menurut sudut pandang ini, kemampuan anak untuk memahami warna ditentukan oleh kemampuannya untuk menunjukkan, memanggil, dan mengelompokkan warna yang dimaksud instruktur melalui tugas pengenalan warna. Ada empat fase perkembangan kognitif, yaitu fase sensorik, motorik, pra operasional, konkrit, dan formal. Pertumbuhan dan pematangan organik sistem saraf, pelatihan dan pengalaman, kontak sosial, dan keseimbangan, menurut (Nurhaedah, 2020), adalah beberapa komponen yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada tahun-tahun awal atau prasekolah.

Ada beberapa strategi untuk meningkatkan keterampilan kognitif atau perkembangan anak usia dini, antara lain membacakan buku, bermain atau mendengarkan musik bersama mereka, mendorong mereka untuk memainkan berbagai aktivitas, membuat kerajinan tangan, dan mengajari mereka mengidentifikasi warna dan bentuk (Nina, 2019). Menurut penelitian sebelumnya oleh Rita (2017) tentang hubungan antara permainan pengenalan warna dan perkembangan kognitif anak usia prasekolah, temuan menunjukkan bahwa ada hubungan antara keduanya.

Menurut penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 14 Oktober 2022, di TK Dewi Sartika Kota Malang, tercatat ada 36 anak yang terdaftar, 14 di antaranya tidak terpapar bermain benda berwarna dan berbentuk karena tidak mengenyam pendidikan usia dini. Berdasarkan konteks tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh bermain untuk

mempelajari ¹ warna dan bentuk terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Dewi Sartika Kota Malang.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana belajar warna dan bentuk melalui permainan memengaruhi perkembangan kognitif anak-anak?

3. Tujuan Penelitian

Memahami bagaimana warna dan bentuk dipelajari melalui permainan dan bagaimana hal itu mempengaruhi perkembangan kognitif anak kecil atau anak prasekolah

⁷ 1. Tujuan Umum

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak usia prasekolah dipengaruhi oleh permainan yang mencakup pengenalan warna dan bentuk.

2. Tujuan Khusus

1. Sebelum memperbolehkan anak prasekolah bermain warna dan bentuk di TK Dewi Sartika Kota Malang, penting untuk menilai perkembangan kognitifnya.
2. Menemukan perkembangan kognitif pada anak usia dini yang telah bermain mengenal warna dan bentuk ¹³ di TK Dewi Sartika Kota Malang.
3. Mengkaji dampak bermain dengan pengetahuan ⁴ warna dan bentuk terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK Dewi Sartika Kota Malang.

⁹ 4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap anak usia prasekolah tentang integrasi warna dan bentuk ke dalam ¹¹ perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Berikut adalah gambaran penerapan penelitian ini:

1. Bagi responden mengetahui bagaimana bermain dengan warna dan bentuk mempengaruhi perkembangan anak-anak prasekolah dapat membantu membangkitkan minat mereka untuk belajar di tahun-tahun awal mereka.
2. Bagi institusi Pendidikan, temuan penelitian ini dapat mencerahkan lembaga pendidikan tentang bagaimana anak usia prasekolah tumbuh secara kognitif, yang akan membantu mereka lebih memahami tahap perkembangan ini.
3. Bagi profesi keperawatan, temuan penelitian ini dapat melanjutkan pembicaraan tentang profesi keperawatan. Fasilitas perawatan dapat mengembangkan metode untuk mengidentifikasi anak prasekolah yang kesulitan mengenali warna dan bentuk.
4. Bagi Peneliti, para peneliti dapat memperoleh manfaat dari informasi, perspektif, dan pengalaman studi ini, terutama dalam memahami bagaimana perkembangan kognitif anak prasekolah dipengaruhi oleh bermain dan belajar tentang warna dan bentuk.

1.5. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Meity Mulya Susanti,Rahmawaty Rahmawaty tahun 2017	Pengaruh bermain untuk mengenal warna terhadap perkembangan	Pre eksperimen dengan pendekatan one group pre test and post test design.Teknik pengambilan sampel	Hasil uji Wilcoxon dengan bermain untuk mengidentifikasi warna pre dan post

		kognitif anak PAUD Anggrek Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobongan	yang digunakan adalah total sampling diperoleh 22 responden, Analisis data dengan bantuan obseravasi uji normalitas dengan menggunakan Wilcoxon.	playing untuk mengidentifikasi warna menggunakan wicoxon. Diketahui Z (3.509) dan nilai pv (0,000)<?(0.05). Dari pengujian terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain pengenalan warna
2	Rita Ratnasari tahun 2020	Hubungan bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak usia praekolah di Tk Dharma Wanita Kelurahan	Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian korelasi dengan menggunakan pendekatan cross sectional adalah jenis penelitian menekankan waktu pengukuran atau observasi data variable independen dan	Hasil analia spearman rank juga menemukan nilai koefisien korelasi (correlation coefficient) 0,686 yang berarti bahwa jika tingkat pertumbuhan kognitif yang mampu

		Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang	dependen hanya satu kali dalam satu saat, untuk menganalisis data menggunakan SPSS 15	dicapai oleh anak usia prasekolah di Desa Tlogomas, TK Dharma Wanita Kecamatan Lowokwaru tergantung pada seberapa sering mereka bermain dengan pengenalan warna.
3	Ulfra Musyahidah tahun 2019	Hubungan antara bermain mengenal warna dengan perkembangan kognitif anak di Tk Frater Bakti Luhur Makassar	Metode penelitian deskriptif analitik dengan rancangan cross sectional study. Pengambilan sampel menggunakan systematic random sampling dengan jumlah sampel sebanyak 48 anak. Pengumpulan	Menunjukkan bahwa responden yang baik dalam bermain mengenal warna berjumlah 34 responden, dimana terdapat 32 responden (94,1%) yang mengalami perkembangan kognitif dan 2

			data menggunakan kuseioner dan analisa menggunakan chi-square.	responden (5,9%) yang pertumbuhan kognitifnya tidak terjadi. Sebaliknya, terdapat 14 responden yang kurang pengetahuan tentang warna, dimana 9 (64,3%) memiliki perkembangan kognitif dan 5 (35,7%) tidak, dengan p-value 0,017.
4	Angrivon Astika Lado tahun 2020	Pengaruh bermain geometri ludo terhadap kemampuan anak mengenal warna pada anak usia prasekolah	Menggunakan desai pre-experimental dan one group pre post test design. Responden dalam observasi ini adalah seluruh mahasiswi Darma Wanita Tlogomas	Hasil analisis diperoleh nilai signifikan 0,000 (p value=0,05) dengan nilai hitung= tabel (4,785=1,697). Sehingga dapat disimpulkan bahwa

		(3-6 tahun) di Dharma wanita Tlogomas	Malang 30, dan teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh seluruh responden menjadi objek penelitian, Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.	ada pengaruh antar bermain ludo geometri terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia sekolah (3-6 tahun)
--	--	---------------------------------------	--	---

Nelty Melantika Umbu Dassa

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	3%
2	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	2%
3	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	2%
4	repository.ump.ac.id Internet Source	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	forumkjs.wordpress.com Internet Source	1%
9	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	1%

10	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
11	repository.upi.edu Internet Source	1 %
12	tasmurah-anakmuslim.blogspot.com Internet Source	1 %
13	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Nelty Melantika Umbu Dassa

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
