

ABSTRAK

Kristin Zuliawati, 2019, meningkatkan kemampuan kognitif mengenal warna melalui permainan air berjalan diatas tissue. Di PPT DAHLIA Benowo Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019, Skripsi, Program Studi S1 PG Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Pembimbing Berda Asmara, S.Pd., M.Pd.

Permainan mengenal warna merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak mengenal warna melalui permainan air berjalan diatas tissue melibatkan koordinasi perkembangan kognitif anak, berdasarkan hasil pengamatan awal di PPT Dahlia Benowo Surabaya terdapat 9 anak dari 14 anak yang belum mampu, kemampuan kognitif mengenal warna masih lemah. Pada anak untuk mengenal warna, menunjukan warna dan mengelompokan masih kesulitan dalam memilih warna.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal warna melalui permainan air berjalan diatas tissue pada anak usia 3-4 tahun di PPT Dahlia Benowo Surabaya. Peneliti ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas PTK tehnik analisis data, yang menggunakan analisis data dengan stastitik diskripsi yaitu analisis refleksi berdasarkan siklus. Tehnik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan melalui pengenalan warna, peningkatan tersebut dilihat pada kondisi awal kemampuan kognitif anak 3-4 tahun yaitu pra siklus 25%, Siklus I 67,85% dan Siklus II 87,7% dengan kriteria baik.

Berdasarkan penelitian ini kemampuan kognitif Anak dalam mengenal warna yang di terapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dengan hasil yang sangat baik. Disarankan bagi guru dapat menggunakan pembelajaran anak untuk mengenal warna sesuai dengan kesenangan anak.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, menengenal warna, permainan air berjalan diatas tissue