

ABSTRAK

Beo Katarina. 2021. *Pengaruh permainan Sains Pencampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Permata Hati buduran Sidoarjo*. Fakultas Pedagogi dan Psikologi . Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. A. Fachrurrazi , M.Pd Pembimbing (2) Titah Kinasih, S.S., S.Pd.,M.Si.

Kata Kunci : Permainan Sains Pencampuran Warna, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif yaitu pengenalan warna pada anak usia 5-6 tahun yang masih rendah. Masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna disebabkan kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Guru sebatas menggunakan LKA (lembar kerja anak) sehingga kurang menarik minat dan perhatian anak terhadap materi yang diberikan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan sains pencampuran warna terhadap kemampuan kognitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis eksperimen menggunakan *pre-test eksperimen design* dengan menggunakan *one group-pre test post test design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan menggunakan alat

penilaian berupa lembar observasi serta dokumentasi. Menggunakan metode analisis statistik dengan rumusan digunakan adalah T_{tes} yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Permainan Sains Penampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Permata Hati Buduran Sidoarjo. Digunakan *pre test* dan *post test one group design* dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen observasi, berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa $t_{hitung}=14,67$ lebih besar dari $t_{tabel}= 1,739$ dengan taraf signifikansi 0,5 dan lebih besar dari $t_{tabel}= 2,566$ pada taraf signifikansi 0,1 yang berarti hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan sains penampuran warna berpengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

ABSTRACT

Beo Katarina. 2021. The Effect of Color Mixing Science Game on the Cognitive Ability of Group B Children TK Permata Hati Buduran Sidoarjo. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisors (1) Drs. A. Fachrurrazi, M.Pd Advisor (2) Titah Kinasih, SS, S.Pd., M.Si.

Keywords: Color Mixing Science Game, Cognitive Ability, Early Childhood.

This research is motivated by cognitive abilities, namely the introduction of color in children aged 5-6 years, which is still low. The still low ability of children to recognize colors is due to the lack of use of media in the learning process. The teacher is limited to using LKA (children's worksheets) so that it does not attract children's interest and attention to the materi provided by the teacher. The aim of this research is to know the effect of color mixing science game on the cognitive abilities of group B children TK Permata Hati Buduran Sidoarjo.

This study used a quantitative research approach with the type of experiment using a pre-test experimental design using one group-pre test post test design. The subjects of this research were 18 children in Group B at TK Permata Hati Buduran Sidoarjo. The data collection

method used was observation using assessment tools in the form of observation sheets and documentation. Using the statistical analysis method, the formula used is T-test in accordance with the research title, namely The Effect of Color Mixing Science Game on the Cognitive Ability of Group B Children in Permata Hati Buduran Kindergarten, Sidoarjo. The pre test and post test one group design were used using the t test.

Based on the results of data collection, this study uses observation instruments, based on the results of data analysis which shows that $t = 14.67$ is greater than t table = 1.739 with a significance rate of 0.5 and greater than t table = 2.566 at a significance level of 0.1 which means the hypothesis. nil (H_0) is rejected and the working hypothesis (H_1) is accepted. Thus it can be concluded that the color mixing science game affects the cognitive abilities of student.