BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age*. Pada masa *golden age* otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia nol sampai enam tahun. Fauziddin dalam (jurnal 2016:12) mengatakan bahwa bentuk perhatian orang tua terhadap anak usia dini yaitu dengan memberikan pendidikan langsung dari orang tuanya melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar, menempati posisi yang strategis dalam pembangunan sumber daya manusia.Hal ini telah ditegaskan pula dalam Pasal 1 ayat 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa

Menurut Fauziddin dan Mufarizuddin (2018:6) Pendidikan anak usia dini adalahsebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sulaiman (2019:53) mengatakan dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia diniuntuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru (PAUD) diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, koginitf, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa keenam aspek tersebut harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya tanpa kekurangan suatu apapun. Tugas orang tua adalah mengetahui apa saja yang harus

BAB I
PENDAHULUAN

B. LATAR BELAKANG

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age*. Pada masa *golden age* otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia nol sampai enam tahun. Fauziddin dalam (jurnal 2016:12) mengatakan bahwa bentuk perhatian orang tua terhadap anak usia dini yaitu dengan memberikan pendidikan langsung dari orang tuanya melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar, menempati posisi yang strategis dalam pembangunan sumber daya manusia.Hal ini telah ditegaskan pula dalam Pasal 1 ayat 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa

Menurut Fauziddin dan Mufarizuddin (2018:6) Pendidikan anak usia dini adalahsebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sulaiman (2019:53) mengatakan dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia diniuntuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru (PAUD) diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, koginitf, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa keenam aspek tersebut harus berkembang secara optimal agar anak bisa melangkah ke perkembangan selanjutnya tanpa kekurangan suatu apapun. Tugas orang tua adalah mengetahui apa saja yang harus

dicapai anak berdasarkan usianya, memberi stimulasi dan memfasilitasi semua kebutuhan anak agar anak melangkah ke aspek perkembangan selanjutnya.

Dari semua aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Menurut Gagne dalam Hayati (2017:15) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan saraf manusia yang sedang berpikir. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan, karena bermain merupakan hal yang dekat dengan anak dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitasnya serta menemukan gagasan-gagasan yang baru. Permainan yang dapat mengembangkan kognitif atau cara berfikir anak. Pengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satu aspek penting yaitu kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal warna. Mengenal warna akan membantu anak untuk dapat menyebutkan warna, mampu menyampaikan hasil percobaan tentang warna yang dilakukan anak dan mampu mengelompokkan warna.

Beberapa peneliti telah banyak melakukan penelitian yang terkait dengan perkembangan kognitif dalam mengenal warna. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Ratnasari (2017) dengan judul penelitian "Hubungan Bermain Mengenal Warna dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowok Waru". Berdasarkan hasil penelitian tersebut permainan pengenalan warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga permainan ini dapat diterapkan pada anak usia prasekolah sebagai media pembelajaran. Hal senada juga dilakukan oleh Misrukiah (2019) dengan judul penelitian "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di Kelompok A TK Tunas Budi Kecamatan Batang Alai Selatan". Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Tunas Budi Kabupaten Hulu Sungai Tengah berhasil. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan

menggembangkan kognitif anak dapat mengalami peningkatan melalui permainan pengenalan warna melalui berbagai media.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpukan bahwa kemampuan mengenai warna merupakan salah satu aspek yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab mengenalnya warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang adapada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat di lihat oleh mata. Menurut Sutejah (2016:5) pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas, dengan mengenalkan warna melalui metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman memperoleh pengetahuan tentang warna. Maka dari itu metode eksperimen cocok untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Menurut Somantri, dkk (2018:12) metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang suatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan di kelas dan di evaluasi oleh guru. Penggunaan metode ini mempunyai tujuan agar anak mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri secara sederhana. Kelebihan dari metode eksperimen adalah anak lebih percaya diri pada kesimpulan berdasarkan pada atas percobaan yang dilakukannya sendiri. Anak juga dapat terlatih dalam cara berfikir yang ilmiah dan anak dapat menemukan bukti kebenaran dari sesuatu yang sedang dipelajarinya. Mengenal warna dengan menggunakan metode eksperimen memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk menemukan warna baru

dan menambah rasa percaya diri anak atas hasil percobaan yang dilakukan anak.

Potret jenjang pendidikan pada umumnya di desa Mojosarirejo sendiri, Sumber Daya Manusia dalam segi pendidikan masih tergolong kurang. Berdasarkan data di yang dihimpun dari Kepala Seksi Pemerintahan Desa Mojosarirejo perihal jenjang pendidikan, warga desa masih menyentuh angka 10% untuk penduduk yang lulus sarjana S-1. Hal ini bisa menjadi catatan bahwa masyarakat Mojosarirejo masih memiliki kekurangan dalam hal wawasan, khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

Kehadiran TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, tentu saja menjadi angin segar sarana pendidikan bagi warga sekitar agar anak – anak yang sedang dalam masa keemasannya ini dapat tumbuh kembang dengan optimal sesuai potensi ataupun bakat yang dimilikinya. Berdasarkan observasi awal, peneliti merasa baik guru dan orang tua perlu mendapatkan pembinaan terkait wawasan tentang pendidikan anak usia dini. Hal ini dimaksudkan supaya pembelajaran yang diberikan di lembaga formal dapat diserap dengan baik oleh siswa yang masih usia dini sehingga menjadi bekal untuk tumbuh dewasa.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 15 September 2020 di TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, Driyorejo-Gresik pada anak kelompok Tk A terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara maksimal, seperti 5 anak belum mampu mengenal warna, 6 anak belum mampu memahami sebab-akibat, 4 anak belum mampu mengenal benda berdasaran fungsinya dan 5 anak belum mampu memecahkan masalah. Seperti yang dijelaskan di atas, kurangnya wawasan tenaga pendidik terhadap karakteristik pendidikan anak usian dini menyebabkan terpakunya pembelajaran terhadap buku LKS. Dikhawatirkan hal ini dapat mempengaruhi atau lebih parahnya menghambat perkembangan pola pikir anak usia dini untuk masa ke depannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk menyusun dan mengajukan penelitan dengan judul “Pengaruh Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap

Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik". Kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna perlu dikembangkan dengan cara pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu percobaan sederhana guna mengenalkan warna pada anak sehingga kemampuan kognitifnya meningkat. Permainan eksperimen air pelangi ini dapat menstimulus kognitif anak sehingga anak mampu mengenal warna, mampu menujukkan warna

C. Ruang Lingkup Dan Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini variabel bebas *(independent variable)* (x) adalah permainan eksperimen air pelangi, sedangkan variabel terikat *(dependent variabel)* (y) adalah kemampuan kognitif.

Pada penelitian ini permainan eksperimen air pelangi sebagai variabel x, permainan eksperimen merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan menggunakan media air bagi anak dan dapat membuat anak terdiam lebih lama.

Variabel terkait pada penelitian ini kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk

Agar pembatasan tidak keluar dari permasalahan maka perlu batasan penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada anak kelompok TK A di TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, Driyorejo–Gresik pada usia 4-5 tahun berjumlah 20 anak yang memerlukan stimulasi kemampuan kognitif anak dalam memahami warna.
2. Permainan eksperimen air pelangi belum optimal pada kelompok TK A.
   Permainan eksperimen air pelangi dalam penelitian ini terbatas pada kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak. Eksperimen air pelangi dibuat dari spidol, tissu, air.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraiakan diatas , maka dirumuskan permasalahan yaitu "Apakah ada pengaruh permainan eksperimen air pelangi terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik ?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik.

F. Variabel Penelitian

1. Identifikasi variabel

Menurut (sugiyono 2018:57) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang lain dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.Variabel penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X)
   Menurut (sugiyono 2018:57) Variabel Independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait). Yang menjadi variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah permainan eksperimen air pelangi.
2. Variabel Dependen (Y)
   Menurut (Sugiyono 2018:57) Variabel Dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel Dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif.

2. Definisi oprasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah permainan eksperimen air pelangi (x) dan variabel terkait untuk penelitian ini ialah kemampuan kognitif (Y). definisi oprasional variable dapat dituliskan sebagai berikut :

a. Permainan eksperimen air pelangi

Permainan eksperimen air pelangi merupakan metode pembelajaran yang mengenalkan dengan melakukan percobaan air dicampurkan dengan pewarna makanan supaya dapat mengetahui terjadinya air pelangi

b. Kemampuan kognitif
Kemampuan kognitif merupakan suatu proses kecakapan seseorang meningkatkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat peneliti yang berjudul Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik. Antara lain:

1. **Manfaat Teoritis :**
   Diharapkan peneliti ini dapat memberi sumbangan untuk pengembangan dan penegtahuan atau wawasan serta sumber informasi tentang kemampuan kognitif anak melalui bermain eksperimen air pelangi.
2. **Manfaat Praktis :**
   a. Bagi Anak
   Meningkatkan kemampuan kognitif anak memlalui permainan eksperimen air pelangi.
   b. Bagi guru
   Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dan menambahan wawasan dalam pembinaan dan mengembangkan kkemampuan kognitif.
   c. Bagi peneliti
   Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan kualitas pembelajaran, khususnya mengenai kemampuan mengenal warna anak usia 4-5 tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik.
   d. Bagi Sekolah
   Mampu memberikan sumbangan pemikiran perbaikan proses belajar mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5

dicapai anak berdasarkan usianya, memberi stimulasi dan

memfasilitasi semua kebutuhan anak agar anak melangkah ke aspek perkembangan selanjutnya.

Dari semua aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Menurut Gagne dalam Hayati (2017:15) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan saraf manusia yang sedang berpikir. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan, karena bermain merupakan hal yang dekat dengan anak dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitasnya serta menemukan gagasan-gagasan yang baru. Permainan yang dapat mengembangkan kognitif atau cara berfikir anak. Pengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satu aspek penting yaitu kemampuan untuk mengenal suatu objek termasuk dalam mengenal warna. Mengenal warna akan membantu anak untuk dapat menyebutkan warna, mampu menyampaikan hasil percobaan tentang warna yang dilakukan anak dan mampu mengelompokkan warna.

Beberapa peneliti telah banyak melakukan penelitian yang terkait dengan perkembangan kognitif dalam mengenal warna. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Ratnasari (2017) dengan judul penelitian "Hubungan Bermain Mengenal Warna dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowok Waru". Berdasarkan hasil penelitian tersebut permainan pengenalan warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga permainan ini dapat diterapkan pada anak usia prasekolah sebagai media pembelajaran. Hal senada juga dilakukan oleh Misrukiah (2019) dengan judul penelitian "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna di Kelompok A TK Tunas Budi Kecamatan Batang Alai Selatan". Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK Tunas Budi Kabupaten Hulu Sungai Tengah berhasil. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan

menggembangkan kognitif anak dapat mengalami peningkatan melalui permainan pengenalan warna melalui berbagai media.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpukan bahwa kemampuan mengenai warna merupakan salah satu aspek yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab mengenalnya warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang adapada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat di lihat oleh mata. Menurut Sutejah (2016:5) pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Pengenalan warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan di atas, dengan mengenalkan warna melalui metode eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman memperoleh pengetahuan tentang warna. Maka dari itu metode eksperimen cocok untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna. Menurut Somantri, dkk (2018:12) metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang suatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan di kelas dan di evaluasi oleh guru. Penggunaan metode ini mempunyai tujuan agar anak mampu mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban atau persoalan-persoalan yang dihadapinya dengan mengadakan percobaan sendiri secara sederhana. Kelebihan dari metode eksperimen adalah anak lebih percaya diri pada kesimpulan berdasarkan pada atas percobaan yang dilakukannya sendiri. Anak juga dapat terlatih dalam cara berfikir yang ilmiah dan anak dapat menemukan bukti kebenaran dari sesuatu yang sedang dipelajarinya. Mengenal warna dengan menggunakan metode eksperimen memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk menemukan warna baru

dan menambah rasa percaya diri anak atas hasil percobaan yang dilakukan anak.

Potret jenjang pendidikan pada umumnya di desa Mojosarirejo sendiri, Sumber Daya Manusia dalam segi pendidikan masih tergolong kurang. Berdasarkan data di yang dihimpun dari Kepala Seksi Pemerintahan Desa Mojosarirejo perihal jenjang pendidikan, warga desa masih menyentuh angka 10% untuk penduduk yang lulus sarjana S-1. Hal ini bisa menjadi catatan bahwa masyarakat Mojosarirejo masih memiliki kekurangan dalam hal wawasan, khususnya dalam pendidikan anak usia dini.

Kehadiran TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, tentu saja menjadi angin segar sarana pendidikan bagi warga sekitar agar anak – anak yang sedang dalam masa keemasannya ini dapat tumbuh kembang dengan optimal sesuai potensi ataupun bakat yang dimilikinya. Berdasarkan observasi awal, peneliti merasa baik guru dan orang tua perlu mendapatkan pembinaan terkait wawasan tentang pendidikan anak usia dini. Hal ini dimaksudkan supaya pembelajaran yang diberikan di lembaga formal dapat diserap dengan baik oleh siswa yang masih usia dini sehingga menjadi bekal untuk tumbuh dewasa.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 15 September 2020 di TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, Driyorejo-Gresik pada anak kelompok Tk A terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara maksimal, seperti 5 anak belum mampu mengenal warna, 6 anak belum mampu memahami sebab-akibat, 4 anak belum mampu mengenal benda berdasaran fungsinya dan 5 anak belum mampu memecahkan masalah. Seperti yang dijelaskan di atas, kurangnya wawasan tenaga pendidik terhadap karakteristik pendidikan anak usian dini menyebabkan terpakunya pembelajaran terhadap buku LKS. Dikhawatirkan hal ini dapat mempengaruhi atau lebih parahnya menghambat perkembangan pola pikir anak usia dini untuk masa ke depannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk menyusun dan mengajukan penelitan dengan judul “Pengaruh Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap

Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik". Kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna perlu dikembangkan dengan cara pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu percobaan sederhana guna mengenalkan warna pada anak sehingga kemampuan kognitifnya meningkat. Permainan eksperimen air pelangi ini dapat menstimulus kognitif anak sehingga anak mampu mengenal warna, mampu menujukkan warna

H. Ruang Lingkup Dan Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini variabel bebas *(independent variable)* (x) adalah permainan eksperimen air pelangi, sedangkan variabel terikat *(dependent variabel)* (y) adalah kemampuan kognitif.

Pada penelitian ini permainan eksperimen air pelangi sebagai variabel x, permainan eksperimen merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan menggunakan media air bagi anak dan dapat membuat anak terdiam lebih lama.

Variabel terkait pada penelitian ini kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk

Agar pembatasan tidak keluar dari permasalahan maka perlu batasan penelitian sebagai berikut:

3. Subjek penelitian dibatasi pada anak kelompok TK A di TK RAM 186 Darul Ulum Mojosarirejo, Driyorejo–Gresik pada usia 4-5 tahun berjumlah 20 anak yang memerlukan stimulasi kemampuan kognitif anak dalam memahami warna.
4. Permainan eksperimen air pelangi belum optimal pada kelompok TK A.

   Permainan eksperimen air pelangi dalam penelitian ini terbatas pada kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak. Eksperimen air pelangi dibuat dari spidol, tissu, air.

I. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraiakan diatas , maka dirumuskan permasalahan yaitu "Apakah ada pengaruh permainan eksperimen air pelangi terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik ?"

J. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik.

K. Variabel Penelitian

1. Identifikasi variabel

Menurut (sugiyono 2018:57) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang lain dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.Variabel penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X)
   Menurut (sugiyono 2018:57) Variabel Independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait). Yang menjadi variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah permainan eksperimen air pelangi.
2. Variabel Dependen (Y)
   Menurut (Sugiyono 2018:57) Variabel Dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel Dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif.

2. Definisi oprasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah permainan eksperimen air pelangi (x) dan variabel terkait untuk penelitian ini ialah kemampuan kognitif (Y). definisi oprasional variable dapat dituliskan sebagai berikut :

c. Permainan eksperimen air pelangi

Permainan eksperimen air pelangi merupakan metode pembelajaran yang mengenalkan dengan melakukan percobaan air dicampurkan dengan pewarna makanan supaya dapat mengetahui terjadinya air pelangi

d. Kemampuan kognitif
Kemampuan kognitif merupakan suatu proses kecakapan seseorang meningkatkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah.

L. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat peneliti yang berjudul Permainan Eksperimen Air Pelangi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik. Antara lain:

1. **Manfaat Teoritis :**
   Diharapkan peneliti ini dapat memberi sumbangan untuk pengembangan dan penegtahuan atau wawasan serta sumber informasi tentang kemampuan kognitif anak melalui bermain eksperimen air pelangi.
2. **Manfaat Praktis :**
   e. Bagi Anak
   Meningkatkan kemampuan kognitif anak memlalui permainan eksperimen air pelangi.
   f. Bagi guru
   Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dan menambahan wawasan dalam
   pembinaan d
   an mengembangkan kkemampuan kognitif.
   g. Bagi peneliti
   Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan kualitas pembelajaran, khususnya mengenai kemampuan mengenal warna anak usia

4-5 tahun di TK Ram 186 Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo-Gresik.

h. Bagi Sekolah

Mampu memberikan sumbangan pemikiran perbaikan proses belajar mengajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5