

ABSTRAK

Yulti Ernestiana , 2019. Pengaruh Permainan Pasir Berwarna (Pasir Kinetik) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK. Amanda Cipta Menanggal II Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unversitas PGRI Adibuana Surabaya. Pembimbing Made Ayu Anggreni,S.Pd.,M.Pd

Kata Kunci : permainan, pasir berwarna, pasir kinetik, kognitif

Pada zaman sekarang orang tua sangat sibuk, sehingga anak kurang di latih perkembanganya. Sejak kecil anak dikenalkan pada *handpone* sehingga anak sangat cepat menguasai perangkat digital. Dampaknya adalah kemampuan kognitif anak menjadi sangat rendah, tidak mengerti perbedaan konsep banyak dan sedikit, kurang mampu menyebutkan angka 1-10, tidak mencetak angka dengan benar, tidak mampu menunjukkan lambang bilangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menanggulangi masalah PAUD, menggunakan APE untuk media permainan anak. Metode penelitian dengan desain non randrom *sampling*. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi tes dan observasi yang di analisis dengan menggunakan uji t, desainya wan group pre tes. Perolehan skor pre tes 4,4. Perolehan pos tes 12,06 sehingga adanya peningkatan kemampuan kognitif anak menjadi berkembang sangat baik. Nilai uji t 39,04 dengan tingkat signifikasi 0,05: 39,04 lebih besar dari 1,73 Ho di toolak Hi di terima berarti permainan pasir berwarna atau pasir kinetik berpengaruh terhadap kemampuan kognitif TK Amanda Cipat Menanggal II Surabaya. Tahun 2019-2020 permaina pasir bewarna untuk mengasah kreativitas ketelitian menghafal angka dan lambang bilangan. Permainan pasir berwarna atau pasir kinetik terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif yang dapat di lihat dari peningkatan skor atau perolehan nilai dari saat melakukan pretes ke postes. Peningkatan skor ini di karenakan pemberian *treatmen* sebanyak 5 kali yang di ikuti oleh anak 20 anak TK Amanda Cipta Menanggal II Surabaya.

ABSTRACT

Yulti Ernestiana, 2019. The influence of colored sand games or kinetic sand to cognitive ability of children aged 4-5 Group A in TK. Amanda Cipta Tackal II Surabaya. Thesis Program for early childhood education. Faculty of teacher Training and science education of PGRI Adibuana Surabay University. Supervisor Made Ayu Anggreni, S. Pd., M. Pd

Keywords: game, colored sand, kinetic sand, cognitive

Nowadays the parents are very busy, so the children are less in the development. Since childhood children are introduced to handpone so that the child is very fast mastering digital devices. The impact is the cognitive ability of the child to be very low, do not understand the difference of the concept of many and few, less able to mention the number 1-10, do not print the number correctly, unable to show the number of

The purpose of this research is to tackle PAUD problems, using APE for children's gaming media. Research method with non randrom sampling design. Data collection using test and observation documentation in analysis by using Test T, the village of Wan Group pre test. Acquisition of pre test score 4.4. The acquisition of TES12 Post,06 so that there is increased cognitive ability of children to develop very well. T 39.04 test value with a signification rate of 0.05:39.04 greater than 1.73 Ho in the Hi-tom welcome means the colored sand game or kinetic sand affects the cognitive abilities of TK Amanda Cipat Tackal II Surabaya. Year 2019-2020 the white sand game to hone the creativity of memorization of numbers and symbols. The game of colored sand or kinetic sand is proven to influence the cognitive abilities that can be seen from the increase in scores or gains in value from Pretes to postes. The increase in this score in because to give Treatmen as much as 5 times followed by a child 20 KINDERGARTEN children, Amanda Cipta tackling II Surabaya.