BABI

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Masa usia dini merupakan suatu tahapan dimana menjadi penentu awal individu untuk dapat tumbuh dan berkembang menuju kehidupan selanjutnya. Sehingga sangat diperlukan dukungan dan motivasi dari pihak lain agar anak mampu tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan pendidikan yang digabungkan antara peran orang tua dan juga pendidik akan membantu anak lebih cepat dalam mencapai tujuan yang diinginkan dengan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, antara lain kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), kecerdasan majemuk, dan kecerdasan yang lainya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, pendidikan anak usia dini secara yuridis yang diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani guna memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini ini dapat dilakukan dengan berbagai bentuk antara lain formal, informal, dan nonformal.

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap usia sejak lahir hingga enam tahun dengan memiliki sifat dan keunikan tersendiri.² Anak usia dini ini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan dimana anak akan berada pada suatu proses pertambahan dan perkembangan baik ukuran maupun *skill* yang bersifat kuantitas dan kualitas. Jadi sangat membutuhkan orang lain, khususnya

¹ Republik Indonesia, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," *dalam Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003)* (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2009), hlm. 4

² Tatik Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak", *dalam Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, No 1* (Banyumas: Universitas Muhamadiyah Purwokerto, 2016), hlm. 50

yaitu orang tua dan pendidik dalam hal membantu mengoptimalkan dan memberikan stimulus yang tepat bagi tumbuh dan kembang anak.

Pada masa usia dini ini anak terdapat banyak hal istimewa yang terjadi dalam rentang usia sejak lahir hingga usia enam tahun sehingga masa ini sering disebut dengan *The Golden Age* (masa emas bagi individu). Masa ini hanya akan terjadi sekali dalam seumur hidup. Menurut Maria Montessori saat anak mengalami masa keemasan ini anak akan mulai peka/sensitif dalam berbagai rangsangan. Sehingga anak akan lebih mudah menerima berbagai stimulus berasal dari lingkunganya baik secara disengaja maupun tidak. Dimasa ini terjadi pematangan baik dari fungsi fisik maupun psikis pada anak yang diharapkan akan muncul dan menjadi perilaku sehari-hari. Berdasarkan kajian *neurologi* ketika anak mengalami masa ini akan mempunyai kapabilitas kecerdasan 80% lebih cepat di bandingkan pada individu umumnya. Oleh karena itu, kelak jadi apa anak tersebut itu tergantung pemberian stimulus dan juga pembiasaan yang dilakukan orang tua dan pendidik dalam membina anak tersebut.

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang berhubungan tentang bagaimana cara berpikir anak. Ketika anak menemukan sesuatu yang baru dan muncul rasa keingin tahuan, maka secara tidak langsung anak tersebut melakukan kegiatan yaitu berpikir. Untuk itu sebagai pendidik dan harus memberikan stimulus yang dapat mengoptimalkan orang tua perkembanganya. Karena hal ini akan menjadikan modal bagi anak untuk bisa menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dengan berpikir anak akan menjadi lebih mengerti kondisi yang sedang dialaminya dan kemudian ia akan merespon balik dengan mencari upaya apa yang cocok untuk dilakukan. Memang ini tidak mungkin dapat dilakukan anak dengan mudah, namun terkadang anak mengalami kegagalan (trial and error). Sehingga sangat di butuhkanya peran aktif dan juga dukungan positif dari orang tua dan pendidik dalam mendorong anak untuk bisa memecahkan masalah yang mereka hadapi melalui berpikir.

-

³ Loeziana Uce, *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, (Aceh: UIN Ar-Raniry, 2017), hlm. 80

⁴ *Ibid.*, hlm. 78

Berbagai macam metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini salah satunya melalui bermain. Dengan bermain anak akan senang serta tidak merasa bosan dan juga pembelajaran akan cepat tersampaikan kepada anak. Melalui bermainan juga memiliki banyak manfaat yaitu melatih kemampuan dasar pada anak seperti merangsang kognitif dan imajinasi anak, melatih kecerdasan anak, melatih motorik kasar dan halus anak, melatih cara kemampuan ekspresi, melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh anak serta melatih anak untuk bisa mengatasi masalah. Menurut Piaget bermain dengan menggunakan objek merupakan suatu cara anak untuk belajar, berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek tersebut dalam berbagai keperluan akan meningkatkan kemampuan anak dalam hal memahami baik objek, orang serta situasi tersebut.

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki prinsip pembalajaran yang dikenal dengan istilah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Sehingga ketika bermain untuk mengenalkan berbagai macam konsep dasar bagi anak seperti halnya pengenalan konsep bentuk, warna, dan ukuran dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *playdough*. Permainan *playdough* merupakan suatu permainan yang murah terbuat dari campuran adonan tepung, garam, minyak dan pewarna. Permainan ini mudah dibentuk sesuai dengan kreativitas anak. Menurut Ismail permainan *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan untuk anak, murah meriah, banyak manfaat (multiguna), aman bagi anak, awet, banyak warna, elastis dan ringan ketika digunakan bermain anak.⁷

Permainan *playdough* bisa menjadi salah satu alat yang digunakan anak untuk mengenali dirinya sendiri. Umumnya pembelajaran di dalam kelas cenderung

⁵ Endang Susilowati, Sumiyati, dan Subawi, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Playdough" *dalam jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan anak usia dini, Vol. 1, No.1,* (Pati: Institut Pesantren Matgali'ul Falah Pati, 2019) hlm 37

⁶ *Ibid.*, hlm 38

⁷ Sri Handayani, Aini Indriasih, dan Sumarno, "Penerapan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini" *dalam Proseding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, (Semarang: Uiversitas Terbuka Convention Center, 2016), hlm 533.

terpusat pada guru (teacher centered). Maksudnya ketika pembelajaran dikelas anak usia dini hanya akan melakukan perintah guru (otoriter) umumnya belajar membaca, menulis, berhitung, dan mewarna saja, sehingga pembelajaran dengan sistem ini akan menghambat daya kreativitas yang dimiliki anak serta anak cenderung bosan dengan belajar yang itu saja. Clements & Sarama menjelaskan penemuan lain dari belajar yaitu dapat dilihat dari ide-ide dan konsep anak usia dini mengenai bentuk sebelum mereka memasuki sekolah. Oleh sebab itu mengenal warna, bentuk, ukuran merupakan suatu pembelajaran yang akan dilalui anak dalam proses belajar dengan penemuan berupa ide dan konsep yang mereka peroleh. 9

RA Raden Fatah Podorejo merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang bertempat di Desa Dawuhan, Podorejo Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung Provinsi Jawa Timur. Bulan September adalah awal pembelajaran yang di lakukan secara offline bagi peserta didik di RA Raden Fatah Podorejo saat wabah virus korona masih berlangsung. Sebelumnya sistem pembelajaran dilakukan dengan belajar dirumah saja, kemudian diganti kembali belajar di sekolah dengan harus menerapkan beberapa pembatasan baik pembatasan jumlah, waktu, maupun suasana. Dengan adanya kondisi ini menimbulkan beberapa masalah yang timbul saat proses pembelajaran di kelas, dimana anak akan mengalami kebingungan dalam konsep belajar yang sesungguhnya.

Dalam pengenalan konsep warna pada anak di kelas A1 ketika anak mengerjakan LKA dengan mewarnai gambar, ternyata dalam hal konsep pemberian warna pada gambar anak masih belum mampu menyesuaikan antara objek dengan warna yang digunakan, misal dalam mewarnai gambar daun anak menggunakan warna biru, namun umumnya warna daun itu menggunakan warna

-

⁸ *Ibid.*, hlm 534.

⁹ Rurrin Istadinata, Tri Budiharto, dan Yudianto Sujana, "Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran Dan Pola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mke A Match Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah 2 Makamhaji, Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015" (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014), hlm 3.

hijau. 10 Selain itu saat pembelajaran menggambar bentuk sesuai dengan huruf alphabet yang dipelajari, ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkan serta menirukan bentuk yang dibuat bersama-sama dengan guru. Misalnya saat belajar dengan tema binatang anak akan belajar huruf "L" maka anak akan menggambar bentuk "LEBAH" dengan cara menggambar beberapa bentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, geometri kemudian menggambungkan bentuk-bentuk geometri sederhana menjadi sebuah gambar seeokor lebah yang dipandu oleh guru. Akan tetapi hasil yang ditunjukan yaitu dalam penyebutan bentuk-bentuk geometri sederhana dari proses menggambar seekor lebah ternyata ada beberapa anak yang tidak bisa mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang digambar dan juga masih belum bisa meniru gambar bentuk geometri yang ada di papan tulis. Hal ini menimbulkan perasaan dimana anak cenderung tidak percaya diri bahwa dirinya bisa membuat gambar bentuk geometri sendiri, sehingga hal ini menyebabkan anak meminta bantuan kepada guru dalam menyelesaikan menggambar seekor lebah dengan menggunakan beberapa bentuk geometri.

Berbeda halnya dalam aspek pengenalan konsep ukuran, di RA Raden Fatah Podorejo dari kelas A1 saat pra penelitian di lakukan, menunjukan bukti bahwasanya mayoritas anak A1 dalam hal mengenal konsep ukuran secara sederhana masih sangat kurang. Hal ini di tunjukkan saat penulis melakukan kegiatan praktik mengajar di RA Raden Fatah menemukan ada beberapa anak yang belum bisa mengurutkan benda berdasarkan ukuran, yang dimulai dari benda yang terbesar ke benda sampai dengan benda yang terkecil. Saat kegiatan mengerjakan LKA dengan perintah mengurutkan gambar botol minum anak kesulitan dalam memberikan nomor 1-5 pada botol minum dari tingkatan ukuran, sehingga dalam proses pengurutan benda tersebut harus dengan bantuan guru.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung pada kelompok A usia 4-5 tahun di kelas A1 dalam hal kemampuan kognitif memahami warna, bentuk, dan

¹⁰ Sumber Data Dokumentasi dan Wawancara dengan Akma (Kelompok A1), Tanggal 13-10-2021, pukul 09.04 WIB

ukuran ternyata masih kurang. Saat peneliti mengunjungi lembaga untuk mengadakan pengamatan pra penelitian di kelas A1, peneliti menemukan ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam hal mengenal, memahami, serta membedakan dalam hal bentuk, warna, maupun ukuran ketika pembelajaran berlangsung. Dari berbagai permasalahan tersebut peneliti mewawancarai mengenai solusi tepat yang dilakukan oleh pendidik RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Ibu Siti Maslikah, S.Pd.I selaku wali kelas A1 menjelaskan bahwa pembelajaran pada tahun sebelumnya juga ada permasalahan pembelajaran mengenai kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal angka, beliau menggunakan media playdough dalam menangani masalah tersebut dan hasilnya cara tersebut efektif dilakukan. Bu Siti Maslikah menjelaskan bahwa ingin menerapkan kembali pembelajaran kepada anak-anak kelompok A1 pada tahun ajaran 2022 penggunaan permainan playdough untuk mengatasi permasalahan anak dalam hal kemampuan kognitif mengenal warna, bentuk, dan ukuran.¹¹

Bu Siti Maslikah menjelaskan bahwa dalam pembelajaran mengenal angka melalui permainan playdough menggunakan beberapa cara antara lain pengenalan angka dengan pemberian stimulus melalui contoh yang diajarkan, lalu anak-anak mempraktikan secara langsung, kemudian diperkuat informasi dengan pemberian pertanyaan. Namun menurut beliau hal ini belum tentu cocok diterapkan dengan tujuan pembelajaran yang berbeda. Karena terkadang terdapat masalah yang timbul baik dari faktor eksternal maupun internal.

Hal yang menarik peneliti untuk memilih sekolah RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung adalah karena lembaga tersebut menggunakan permainan playdough dalam meningkatkan aspek perkembangan pada anak. Meskipun dalam penerapan permainan playdough mempunyai kekurangan ataupun cara yang berbeda dalam mengembangkan setiap aspek, namun hal ini merupakan suatu cara yang menarik digunakan dalam pembelajaran pada anak. Maka dengan alasan tersebut penulis memilih RA Raden Fatah Podorejo

¹¹ Sumber Data Dokumentasi dan Wawancara, dengan Ibu Siti Maslikah (Guru Kelas A1), Tanggal 6-10-2021, pukul 10.22 WIB

 $^{^{12}}$ Sumber Data Dokumentasi dan Wawancara, dengan Ibu Siti Maslikah (Guru Kelas A1), Tanggal 6-10-2021, pukul 10.22 WIB

Sumbergempol Tulungagung sebagai tempat penelitian. Berdasarkan dari uraian di atas, maka latar belakang bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus permasalahan yang diambil peneliti sebagai berikut:

- 1. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
- 2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
- 3. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang dijabarkan, berikut merupakan tujuan dilakukanya penelitian antara lain:

- Untuk mendeskripsikan mengenai langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan playdough pada anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
- Untuk mendeskripsikan mengenai langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan playdough pada anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
- 3. Untuk mendeskripsikan mengenai langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran melalui permainan

playdough pada anak usia 4-5 tahun di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

Dalam penelitian ini memiliki kegunaan secara teoritis yaitu sebagai upaya menambah dan memperkaya keilmuan dalam hal peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui penerapan media *playdough*.

2. Kegunaan Secara Praktis

Untuk kegunaan secara praktis dalam penelitian ini meliputi:

a. Bagi Anak

Meningkatkan daya kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal berbagai macam warna, mampu membedakan benda berdasarkan ukuran, dan dapat melatih anak untuk bisa kreatif serta inovatif dalam hal membuat bentuk sesuai dunia imajinasi anak. Dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi anak.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam membangun pikiran dan ilmu pengetahuan dalam rangka mengembangkan strategi dalam peningkatan kognitif anak, meningkatkan pengetahuan maupun ketrampilan (*skill*) dalam mengemas pembelajaran di kelas secara inovatif dan interaktif yang meliputi pengenalan warna, perbedaan ukuran, dan pembuatan bentuk berdasarkan daya imajinasi anak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk melakukan tindak lanjut pelaksanaan kegiatan bermain playdough di kelas sebagai salah satu upaya dalam peningkatan kognif anak usia 4-5 tahun.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana menambah pengetahuan dan jawaban mengenai peningkatan kognitif anak melalui penerapan permainan *playdough*

e. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh UIN Sayyid Ali
Rahmatullah Tulungagung sebagai bahan masukan serta sumbangan
pemikiran dalam hal pengembangan peningkatan kognitif anak usia
4-5 tahun. Serta sebagai bahan pengembangan perencanaan dalam
penelitian yang berkaitan dengan topik diatas

f. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan penambah pengetahuan, menjadi sumber referensi lain bagi pembaca.

E. Penegasan Istilah

Judul skripsi yang diambil peneliti dalam kegiatan penelitian ini yaitu "Permainan *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung". Untuk memudahkan penelitian dan juga menghindari kesalahan pahaman, berikut ini adalah beberapa istilah yang dipakai untuk proposal penelitian ini:

1. Secara Konseptual

a. Permainan Playdough

Menurut Erikson bermain digunakan anak untuk mengekspresikan semua perasaan secara leluasa, tanpa tekanan batin. Menurut Brunner dan Sutton-Smith bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dari semua situasi, kondisi, dan obyek secara nyata maupun imajinasinya dalam berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Berbeda halnya menurut Joan dan Utami bermain merupakam suatu aktivitas yang membantu anak mencapai

¹³ Endang Susilowati, Sumiyati, dan Subawi, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Playdough" *dalam jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan anak usia dini, Vol. 1, No.1*, (Pati: Institut Pesantren Matgali'ul Falah Pati, 2019) hlm 38

perkembangan yang utuh, baik secara fisik, sosial, moral, emosional, dan juga intelektual. Sedangkan menurut Yus bermain adalah suatu kegiatan yang di senangi anak.¹⁴ Dapat disimpulkan bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, fleksibel dalam berbagai hal, tanpa adanya tekanan/paksaan, dan bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak dan cara mengatasi masalah.

Menurut Swartz bahwa *playdough* (adonan main) memungkinkan anak-anak melatih kemampuan motorik halus dengan cara menumbuk, menekan, meratakan, menggulung, memotong, seta memecahkan adonan. ¹⁵ *Playdough* merupakan suatu media bermain yang berbentuk adonan, yang mudah didapat dan murah, bersifat elastis, aman dan ringan bila digunakan pada anak-anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa istilah permainan playdough merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, menggunakan adonan *(dough)* yang mudah di dapat dan murah, memiliki sifat ringan, aman dan elastis bagianak serta dapat dibentuk sesuai imajinasi dan daya kreativitas anak.

b. Kemampuan Kognitif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berati kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan itu sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Menurut R.M Guion kemampuan/kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol dari individu mengenai cara-cara berpikir dalam segala kondisi yang berlangsung dalam waktu yang lama. ¹⁶ Kemampuan menurut Stephen

Bermain Melalui Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A" dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4 No 2, (Bali: Universitas Singaraja, 2016), hlm 3

.

¹⁴ Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti, dan Putu Rahayu Ujianti, "Penerapan Metode

¹⁵ *Ibid*., hlm 4

¹⁶ Zakiah dan Fikratul Khairi, "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang" *dalam Jurnal PGMI*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019) hlm 87

P. Robin adalah kapasitas individu untuk bisa mengerjakan berbagai tugas dalam pekerjaan, biasanya terbagi menjadi kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.¹⁷ Jadi dapat disimpulkan kemampuan adalah suatu usaha yang dilakukan individu berupa kesanggupan untuk mengerjakan sesuatu.

Sedangkan kognitif berasal dari kata *cognition* yang artinya mengetahui. Menurut Neiser kognitif adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Pendapat lain dari Pudjiati dan Masykouri bahwa kognitif merupakan kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan konsep baru, memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan dalam menggunakan daya ingat saat menyelesaikan soal-soal sederhana. Sehingga kognitif adalah suatu usaha memperoleh pengetahuan tentang sesuatu mengenai sesuatu dalam hal ketrampilan, konsep baru, memecahkan masalah dan lain sebagainya. Jadi istilah kemampuan kognitif adalah suatu usaha yang dilakukan individu dalam memperoleh pengetahuan yang berguna bagi dirinya sendiri dalam menghadapi permasalahan.

c. Anak Usia Dini

Menurut Yuliani Sujiono menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru lahir hingga usia 6 tahun. Pada usia ini terjadi proses pembentukan karakter dan kepribadian dan juga kemampuan intelektualnya. Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia sejak lahir hingga berusia enam tahun dengan memiliki kharakteristik tertentu dan berada pada proses pertumbugan dan perkembangan.

¹⁷ Indra Sakti, "Korelasi Pengetahuan Alat Praktikum Fisika Dengan Kemampuan Psikomotor Siswa Di SMA Negeri Kota Bengkulu" *dalam Jurnal Exacta, Vol IX No 1*, (Bengkulu: UNIB, 2011), hlm

¹⁸ Khadijah, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini" (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal 31
 ¹⁹ Srei Tatminingsih dan Iin Cintasih, "Hakikat Anak Usia Dini" dalam Modul 1 (Jakarta: Universitas Terbuka), hlm 1.

-

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual yang telah dikemukakan diatas dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan permainan playdough merupakan suatu kegiatan main yang menyenangkan dengan menggunakan media yang terbuat dari campuran beberapa bahan seperti tepung, minyak, pewarna makanan, garam menjadi sebuah adonan yang bersifat elastis, ringan, aman, menarik, mudah di dapat, ekonomis dan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan serta mampu mengembangkan perkembangan anak menuju tahap optimal. Berbeda halnya kemampuan kognitif merupakan suatu kesanggupan individu dalam menggunakan pikiranya untuk melakukan kegiatan berfikir dalam mencari pengetahuan ataupun memecahkan masalah (problem solving) serta mencari solusi yang tepat. Sedangkan anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan, dengan usia sejak lahir hingga enam tahun dengan memiliki karakteristik yang unik dan berbeda seperti egosentris, rasa keingin tahuan yang tinggi, imitatif (meniru) dan lain sebagainya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan proposal ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri atas halaman-halaman: sampul depan, pengajuan, persetujuan, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan

Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab iini membahas mengenai kajian pustaka yang dijadikan landasan dalam pembahasan pada bab selanjutnya. Adapun isi dari kajian pustaka antara lain deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

Bab III: Metode Penelitian

Pada bab ketiga, diuraikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian

Pada bab ini membahas tentang deskripsi lokasi penelitian, paparan dan analisis data, temuan penelitian dan analisis data.

Bab V : Pembahasan

Pada bab ini berisi pembahasan. Dalam bab ini dijelaskan mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI: Penutupan

Pada bab terakhir adalah penutupan. Dimana pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dimaksud ialah berkaitan dari hasil penelitian yang diperoleh peneliti dari lapangan. Sedangkan saran akan diajukan kepada ihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

3. Bagian Akhir

Terdiri dari daftar rujukan, lapirann-lampiran, surat izin penelitian, surat keterangan telah melakukan penelitian, form bimbingan, dan biodata peneliti.