



The Influence of Playdough Media on the Achievement of Cognitive Development of Children Aged 4-5 Years in TK Negeri 2 Pembina Medan

Dwi Purwanti^{1*}, Anita Yus²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Dwi Purwanti dwipurwanti899@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Cognitive Development Achievement, Playdough, Children Aged 4-5 Years

Received : 18 May

Revised : 20 June

Accepted: 27 July

©2023 Purwanti, Yus: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

In this study, the problem is the achievement of children's cognitive development that has not fully developed significantly. This study aims to determine the effect of playdough media on cognitive development achievements of children aged 4-5 years at TK Negeri 2 Pembina Medan. This study uses an approach with experimental research methods (Quasi-experiment Design) with The Equivalent Time Samples design. The population in this study were all children aged 4-5 years in class A with a total sample of 21 children at TK Negeri 2 Pembina Medan. The research was conducted with 3 treatments. The data collection instrument utilizes observation sheets. From the results of data analysis, the average score for treatment 1 was 5.85, then treatment 2 received a value of 7.85 while treatment 3 had an average value of 10.9. Based on data analysis through non-parametric hypothesis testing, the SPSS 26 statistic test value is 0.000. Therefore it can be concluded that playdough media has a significant influence on the achievement of cognitive development of children aged 4-5 years in TK Negeri 2 Pembina Medan.

Pengaruh Media Playdough Terhadap Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan

Dwi Purwanti^{1*}, Anita Yus²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Dwi Purwanti dwipurwanti899@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci : Capaian Perkembangan Kognitif, Playdough, Anak Usia 4-5 Tahun

Received : 18 Mei

Revised : 20 Juni

Accepted: 27 Juli

©2023 Purwanti, Yus: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah yaitu capaian perkembangan kognitif anak yang belum sepenuhnya berkembang dengan signifikan. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui Pengaruh Media *Playdough* Terhadap Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di Tk Negeri 2 Pembina Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode penelitian Eksperimental (*Quasi-experiment Design*) dengan desain *The Equivaolent Time Samples*. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua anak usia 4-5 tahun pada kelas A dengan jumlah sampel 21 anak di TK Negeri 2 Pembina Medan. Penelitian dilakukan dengan 3 kali perlakuan. Instrumen pengumpulan data memanfaatkan lembar observasi. Dari hasil analisis data memiliki skor rata-rata perlakuan 1 sebesar 5,85 lalu perlakuan 2 mendapatkan nilai rata-rata 7,85 sedangkan perlakuan 3 memiliki nilai rata-rata 10,9. Berdasarkan analisis data melalui uji hipotesis non parametrik maka diperoleh nilai *test statistic* SPSS 26 yakni 0,000. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan bahwa media playdough memberi pengaruh yang signifikan terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya anak usia dini memiliki potensi yang dibawa sejak lahir dan dapat berkembang melalui peran pendidikan. Untuk itu orang tua atau pendidik harus mampu memberikan perhatian, kasih sayang pada anak, agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik. Karena, potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan orang tua.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal anak yang sebaiknya mampu mencapai tingkat perkembangan anak. Karena, perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Harapannya pada perkembangan kognitif menurut susanto (2011:58) karakteristik yang harus dipenuhi oleh anak usia 4-5 yaitu, Memahami konsep makna berlawanan; Kosong/penuh atau ringan/berat, Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas, Menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lain , menilai, mempertimbangkan suatu kejadian. Untuk itu, kegiatan di dalam pembelajaran anak usia dini haruslah menarik, menyenangkan serta bermakna dan memberikan pengalaman langsung untuk anak. Bukan hanya yang bersifat hafalan, ataupun terpaku pada kegiatan belajar mengajar (baca, tulis, hitung) atau mengerjakan ke lembar kerja (LKA/LKPD).

Oleh karena itu pembelajaran diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Sehingga dengan media pembelajaran banyak aspek yang dapat dikembangkan pada anak usia dini seperti aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional dan nilai agama moral. Oleh sebab itu, pendidik perlu memberi pembelajaran yang dapat mengembangkan kelima aspek tersebut. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi adalah aspek kognitif. Susanto (2011:47) menyatakan bahwa perkembangan Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif ini perlu dikembangkan sejak usia dini, karena memiliki dampak besar bagi kehidupan di masa mendatang.

Menurut Piaget (dalam Susanto 2011:48) pentingnya guru mengembangkan kognitif anak (1) Agar anak mampu mengembangkan pengindraannya melalui apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. (2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. (3) Agar anak mampu mengembangkan daya pikirnya. (4) Agar anak mampu memecahkan masalah.

Namun pada kenyataannya dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022, yakni observasi pada kelas A TK Negeri 2 Pembina Medan di Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan

Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. diperoleh data bahwa perkembangan kognitif belum berkembang sesuai harapan, masih terdapat anak yang belum memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat, memahami konsep lambat/cepat, tipis/tebal, sempit/luas. hal ini terlihat pada aktivitas yang dilakukan anak saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menstimulus kognitif anak hanya berfokus atau didominasi pada penggunaan media lego, puzzle. Dan pada saat proses kegiatan belajar mengajar, media yang dilakukan oleh guru lebih berfokus pada perkembangan fisik motorik, bahasa, dan seni. Serta kegiatan yang dilakukan anak pada saat diluar kelas, anak hanya bermain perosotan, ayunan, jungkat-jungkit, dan lari-larian.

Media playdough merupakan adonan yang terbuat dari tepung terigu. *Playdough* merupakan salah satu media yang elastis, mudah dibentuk, dan fleksibel untuk membentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi anak. Selain itu, *playdough* juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak. Kegiatan *playdough* ini dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai, sehingga menimbulkan bentuk. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Sumartini (2012: 28) *playdough* merupakan media yang dapat mengasah keterampilan dan perkembangan kognitif anak seperti pengenalan warna, bentuk, symbol, dan ukuran. Dengan menggunakan media *playdough*, anak akan memperoleh banyak manfaat selain untuk mengembangkan motorik halus, bahasa, anak juga dapat mengembangkan aspek kognitifnya. Penjelasan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Made (2020) ia mengatakan bahwa media *playdough* dan perkembangan kognitif saling berkaitan yaitu cara bermain dalam *playdough* ini dengan menggerakkan jari-jari, menekan, meraba dan berfikir hingga menjadi bentuk yang diinginkan proses menggerakkan jari dan berfikir anak dapat merangsang saraf motorik yang bergerak didalam otak. Untuk itu, sebagai tenaga pendidik hendaknya berlaku kreatif dalam proses pembelajaran agar anak tidak cepat bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Karena, mengasah kemampuan kognitif anak tidak terlepas dari peran pendidik atau guru. Pendidik seharusnya dapat memberikan strategi belajar mengajar yang sesuai untuk membantu kemampuan kognitif anak. Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan Kognitif anak salah satunya yaitu media *playdough*.

TINJAUAN PUSTAKA

Capaian Perkembangan Kognitif AUD

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir yang terdiri atas kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lain, serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitar. Dengan proses berpikir maka kemampuan anak dapat berkembang sesuai tingkat kecerdasan anak, sehingga anak mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupannya.

Menurut Susanto (2011:58) karakteristik perkembangan kognitif anak usi 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun dapat dijelaskan antara lain :

1. Memahami konsep makna berlawanan; Kosong/penuh atau ringan/berat
2. Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.
3. Menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lain ; menghubungkan suatu objek dengan objek lain yang apabila dihubungkan memiliki manfaat yang sama
4. Menilai; menilai suatu perubahan yang terjadi pada peristiwa dengan peristiwa lain ,
5. Mempertimbangkan suatu kejadian. ; mempertimbangkan perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau peristiwa.

Media Playdough

Playdough merupakan bermain melalui adonan. *Playdough* media yang sangat mudah digunakan dalam aktivitas belajar anak usia dini, benda yang lembut dan lunak. Yang mana media ini juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, seperti mengenal berbagai macam konsep, antara lain: pengenalan warna, tekstur, membedakan bentuk dan ukuran, sekaligus dengan media *playdough* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, serta mengajarkan anak tentang pemecahan masalah yang berguna dalam meningkatkan daya pikir anak.

Playdough memiliki banyak manfaat bagi anak. *Playdough* merupakan salah satu media yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Melalui media *playdough* anak dapat mengenal berbagai macam konsep, antara lain : tekstur, warna, ukuran, serta merangsang kreativitas (anak berlatih untuk menciptakan sesuatu).

Menurut Fakhrizal (2017: 6). Adapun cara membuat adonan *playdough*, diantaranya :

1. Bahan yang digunakan yaitu 5 gelas tepung terigu, 1 Sdm garam halus, 1 Sdm minyak makan, air secukupnya, dan pewarna makanan.
2. Alat yang dibutuhkan, yaitu berbagai cetakan, pisau, plastik, dan baskom.
3. Cara membuat adonan *playdough*: pertama, Campurkan terigu dan garam dalam sebuah baskom yang cukup besar dan aduk dengan tangan sampai tercampur. Kedua, beri air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur halus dan tidak lengket. Ketiga, bagi adonan sesuai jumlah warna. Keempat, ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna lalu diaduk lagi sampai warna merata. Lakukan hal yang sama terhadap yang lainnya.

Menurut Jatmika (2012:84) cara menggunakan media *playdough* adalah :

1. Guru menyediakan bahan *playdough* yang sudah jadi dan siap dipakai.
2. Guru menyuruh anak mengambil sedikit adonan *playdough* yang sudah siap dibentuk.
3. Ambil sedikit adonan *playdough* sesuai dengan bentuk yang kita perlukan, seperti bentuk bulat, lonjong, panjang, kotak, dan sebagainya.

4. Jika seorang anak mengalami kesulitan dalam membuat sendiri sebuah bentuk benda, maka untuk memudahkannya dalam berkreasi playdough, maka anak bisa menggunakan media cetakan khusus plastisin dengan bentuk beragam.
5. Jika anak pintar membentuk bermacam-macam karakter, maka kita bisa tingkatkan dengan membentuknya dari bahan plastisin.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif (eksperimen). Jenis Penelitian ini menggunakan Eksperimental (*Quasi-experiment Design*) dengan desain *The Equivalent Time Samples*. Pada metode ini juga akan menggunakan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Permasalahn yang akan diteliti yaitu sejauh mana pengaruh media playdough terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Tempat penelitian di TK Negeri 2 Pembina Medan yang terletak di Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas A usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan T.A 2023. peneliti mengambil sampel dengan teknik *Saturation Sampling*, jadi sampel dalam penelitan ini adalah sama dengan populasinya. Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak, yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Non Parametrik yaitu uji Wilcoxon.

HASIL PENELITIAN

Hasil Observasi Capaian Kognitif Pada Perlakuan 1

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 1 (Distribusi Frekuensi O1)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3	13	62%	Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6	8	38%	Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	-	-	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12	-	-	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 1 (Distribusi Frekuensi O2)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3	1	5%	Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6	15	71%	Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	5	24%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12			Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa tingkat kognitif pada anak usia 4-5 tahun pada Observasi 1 terdapat (13) anak masih pada kategori belum berkembang (BB) dengan nilai presentasi (62%). Untuk kategori mulai berkembang (MB) terdapat (5) anak dengan nilai presentasi (24%). Pada obsersi 1 belum terlihat pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan pada Observasi 2 terdapat peningkatan dimana (15) anak masuk pada kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai presentasi (71%). Untuk kategori belum berkembang (BB) terdapat (1) anak dengan nilai presentasi (5%). Selain itu pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mulai tampak, dimana terdapat (5) anak dengan nilai presentasi (24%). Tetapi pada obsersi 2 belum terlihat pada kategori berkembang sangat baik (BSB).

Maka tingkat kognitif anak usia 4-5 tahun yang diberi perlakuan menggunakan media playdough lebih menonjol pada kategori mulai berkembang. Hal ini terlihat pada 15 anak menunjukkan perlakuan sesuai dengan deskriptor yang terdapat pada instrumen observasi seperti, anak dapat memasang benda yang sama, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk atau ukuran, membandingkan panjang dan pendek, membandingkan besar dan kecil, membandingkan tekstur kasar dan lembut, mengetahui fungsi suatu objek, dan dapat memahami penyebab terjadinya perubahan suatu peristiwa.

Dari tabel distribusi frekuensi capaian perkembangan kognitif pada saat perlakuan 1 diatas, selanjutnya analisis dilanjutkan dengan statistic deskriptif yaitu menghitung rata-rata, standar deviasi (SD) dan varians skor. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Data Capaian Kognitif Perlakuan 1

Data	Skor		Rata-rata	Standar deviasi	Varian
	Minimal	Maksimal			
Perlakuan 1	3	7	5,38	1,15	1,34

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi data setelah perlakuan 1 terdapat skor terendah 3 dan skor tertinggi 7, range 4. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 5,38. Standar deviasi sebesar 1,15 dan skor varians sebesar 1,34.

Hasil Observasi Capaian Kognitif Pada Perlakuan 2

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 2 (Distribusi Frekuensi O3)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3	-	-	Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6	16	76%	Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	4	19%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12	1	5%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 2 (Distribusi Frekuensi O4)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3	-	-	Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6	-	-	Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	4	19%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12	17	81%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Dari tabel diatas, diketahui bahwa tingkat kognitif pada anak usia 4-5 tahun terdapat peningkatan dari perlakuan 1 ke perlakuan 2. Pada Observasi 3 terdapat (16) anak pada kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai presentasi (76%). Untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat (4) anak dengan nilai presentasi (19%). Pada observasi 3 pada kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat (1) anak dengan nilai presentasi (5%). Dan sudah tidak terlihat lagi anak dalam kategori belum berkembang (BB). Sedangkan pada Observasi 4 terdapat peningkatan yang cukup baik, dimana (17) anak masuk pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (81%). Untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat (4) anak dengan nilai presentasi (19%). Dan sudah tidak terlihat lagi anak dalam kategori belum berkembang (BB) dan kategori mulai berkembang (MB).

Maka tingkat kognitif anak usia 4-5 tahun yang diberi perlakuan menggunakan media playdough lebih menonjol pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terlihat pada 17 anak menunjukkan perlakuan sesuai dengan deskriptor yang terdapat pada instrumen observasi seperti, anak dapat memasang benda yang sama, mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk atau ukuran, membandingkan panjang dan pendek, membandingkan besar dan kecil, membandingkan tekstur kasar dan lembut, mengidentifikasi suatu peristiwa, mengetahui fungsi suatu objek, dan dapat memahami penyebab terjadinya perubahan suatu peristiwa.

Dari tabel distribusi frekuensi capaian perkembangan kognitif pada saat perlakuan 2 diatas, selanjutnya analisis dilanjutkan dengan statistic deskriptif yaitu menghitung rata-rata, standar deviasi (SD) dan varians skor. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Data Capaian Kognitif Perlakuan 2

Data	Skor		Rata-rata	Standar deviasi	Varian
	Minimal	Maksimal			
Perlakuan 2	8	11	9,66	2,06	4,26

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi data setelah perlakuan 2 terdapat skor terendah 8 dan skor tertinggi 11, range 3. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 9,66. Standar deviasi sebesar 2,06 dan skor varians sebesar 4,26.

Hasil Observasi Capaian Kognitif Pada Perlakuan 3

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 3 (Distribusi Frekuensi O5)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3			Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6			Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	2	10%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12	19	90%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Setelah Perlakuan 3 (Distribusi Frekuensi O5)

No.	Interval Skor	Frekuensi	Presentasi	Capaian Perkembangan
1	1 - 3	-	-	Belum Berkembang (BB)
2	4 - 6	-	-	Mulai Berkembang (MB)
3	7 - 9	1	5%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	10 - 12	20	95%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jumlah		21	100%	

Dari tabel diatas, diketahui bahwa tingkat kognitif pada anak usia 4-5 tahun terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Pada Observasi 5 terdapat (19) anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (90%). Untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat (2) anak dengan nilai presentasi (10%). Pada observasi 5 sudah tidak terdapat lagi anak yang masuk pada kategori belum berkembang dan kategori mulai berkembang (MB). Sedangkan pada Observasi 6 terdapat peningkatan yang sangat signifikan, dimana terdapat (20) anak masuk pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (95%). Untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) hanya terdapat (1) anak dengan nilai presentasi (5%). Dan sudah tidak terlihat lagi anak dalam kategori belum berkembang (BB) dan kategori mulai berkembang (MB).

Maka tingkat kognitif anak usia 4-5 tahun yang diberi perlakuan menggunakan media playdough lebih menonjol pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terlihat saat dilakukan perlakuan ke 3 ini semua anak hampir menunjukkan semua perilaku yang ada pada deskriptor.

Dari tabel distribusi frekuensi capaian perkembangan kognitif pada saat perlakuan 3 diatas, selanjutnya analisis dilanjutkan dengan statistic deskriptif yaitu menghitung rata-rata, standar deviasi (SD) dan varians skor. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Hasil Analisis Deskriptif Data Capaian Kognitif Perlakuan 3

Data	Skor		Rata-rata	Standar deviasi	Varian
	Minimal	Maksimal			
Perlakuan 3	9	12	11,71	0,71	0,514

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi data setelah perlakuan 3 terdapat skor terendah 9 dan skor tertinggi 12, range 3. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata skor sebesar 11,71. Standar deviasi sebesar 0,71 dan skor varians sebesar 0,514.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan statistik Non Parametrik dengan uji Wilcoxon SPSS 26 terdapat hasil test statistic antara perlakuan 1,2, dan 3 yaitu 0,000. Maka berdasarkan hasil test tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media playdough terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diketahui bahwa media playdough dalam kegiatan cooking class mempengaruhi capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara.

Dapat dilihat dari hasil penelitian capaian kognitif anak melalui media playdough mengalami peningkatan dari hasil perlakuan pertama, pada Observasi 1 terdapat (13) anak masih pada kategori belum berkembang (BB) dengan nilai presentasi (62%). Sedangkan pada Observasi 2 terdapat peningkatan dimana (15) anak masuk pada kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai presentasi (71%). Terdapat peningkatan dari perlakuan 1 ke perlakuan 2. Pada Observasi 3 terdapat (16) anak pada kategori mulai berkembang (MB) dengan nilai presentasi (76%). Sedangkan pada Observasi 4 terdapat peningkatan yang cukup baik, dimana (17) anak masuk pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (81%). Pada perlakuan ketiga terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Pada Observasi 5 terdapat (19) anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (90%). Sedangkan pada Observasi 6 terdapat peningkatan yang sangat signifikan, dimana terdapat (20) anak masuk pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai presentasi (95%). Maka dapat dikatakan bahwa media playdough terdapat pengaruh yang signifikan terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara.

Hal ini di karenakan media *playdough* merupakan kegiatan bermain melalui adonan. *Playdough* merupakan salah satu media yang menggunakan bahan tepung terigu sebagai adonan yang elastis, mudah dibentuk dan fleksibel untuk membentuk menjadi sebuah kue sesuai dengan rencana dan daya imajinasi anak dalam kegiatan cooking class. Yang mana media ini juga dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak, seperti mengenal berbagai macam konsep, antara lain: pengenalan warna, tekstur, membedakan bentuk dan ukuran, sekaligus dengan media plastisin dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, serta mengajarkan anak tentang pemecahan masalah yang berguna dalam meningkatkan daya pikir anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sumartini (2012: 28) menyatakan playdough merupakan media yang dapat mengasah keterampilan dan perkembangan kognitif anak seperti pengenalan warna, bentuk, symbol, dan ukuran.

Berdasarkan indikator pengaruh media playdough terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK negeri 2 Medan. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap capaian perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media playdough. Hal ini telah dibuktikan dari hasil perhitungan penelitian dengan menggunakan uji non parametrik uji Wilcoxon.

Adapun yang telah peneliti lakukan di TK Negeri 2 Pembina Medan. Yang dapat di kembangkan dalam capaian kognitif anak melalui media playdough anak dapat mencocokkan serta memasang benda berdasarkan warna, bentuk atau ukuran, anak dapat membandingkan suatu benda berdasarkan tekstur, warna, bentuk atau ukuran, serta anak dapat menjelaskan penyebab perubahan suatu objek maupun suatu peristiwa. Dari hasil penelitian yang telah di paparkan diatas maka capaian kognitif anak usia dini di TK Negeri 2 Pembina Medan Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara semakin meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa media *Playdough* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri 2 Pembina Medan pada kelas A di Jl. Tangguk Raya Blok 3 Griya Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara T.A 2023. Hal ini dapat dilihat pada hasil perlakuan 1 terdapat (13) anak masih pada kategori belum berkembang (BB) dengan nilai presentasi (62%). Pada perlakuan 2 terdapat peningkatan yang cukup baik, anak sudah masuk pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat (16) dengan nilai presentasi (76%). Dan pada perlakuan 3 terdapat peningkatan yang sangat signifikan anak sudah masuk pada kategori kategori berkembang sangat baik (BSB) terdapat (20) anak dengan nilai presentasi (95%).

DAFTAR PUSTAKA

Alvira Almanda, F. (2020). Pengaruh Permainan Eksplorasi Playadough Terhadap Kognitif Anak Usia 4-5 tahun. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 60-67.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Cecep Kustandi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Cepi., S. d. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana prima.

- Dek Ngurah Laba, K. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Fitriani, I. (2021). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun Melalui Permainan Puzzle Kreasi Di Tk Nurul Jihad. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 39-50.
- Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Hrtawan, M. (2020). Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun Di TK Widya Kumara Santh Kecamatan Banjar . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34.
- I Made. (2020). Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Widya Kumara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 32-39.
- Lestarinigrum, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Prambon Ngunjuk: Adjie Media Nusantara.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Muri, Y. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & penelitian gabungan*. KENCANA.
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Togyakarta: DIVA Press.
- Nurul Amelia, K. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media group.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media group.
- Usman, d. (2020). Penerapan Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Smart PAUD*, 10-17.