

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik, maupun motorik, dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah tidak berhenti bereksplorasi dan belajar.¹

Islam sangat memerhatikan perkembangan kognitif seseorang. Hal ini terlihat dari Al-qur'an, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dengan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang memperlihatkan kebesaran Allah. Dalam surah Yunus ayat 100 yang berbunyi sebagai berikut:

وَمَا كَانَ لِنَفْسٍ أَنْ تُؤْمِنَ إِلَّا بِإِذْنِ اللَّهِ ۗ وَيَجْعَلُ الرَّجْسَ عَلَى الَّذِينَ لَا يَعْقِلُونَ²

Dari Al-qur'an surah Yunus Ayat 100 terdapat dua pelajaran yaitu: yang pertama keimanan merupakan anugerah Ilahi dan hanya dapat diterima oleh orang-orang yang berakal. Tapi mereka yang menyembah hawa nafsu, maka

¹ Masitoh dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2011), h. 1.16.

² Imam Jalaluddin Assuyuti & Imam Jalaluddin Almahally, *Haasyiatu Showi 'Ala Tafsiril jalalain*, (Jakarta: Darul Kutub Ilmiah, 2014), h. 120-121.

mereka tidak akan menerima kebenaran dan akhirnya akan mendapat murka Allah, dan yang kedua Akal yang sehat sebagai sarana kondusif orang untuk beriman. Karena itu acuh tak acuh dan tidak beriman sebagai pertanda kebodohan. Sebab orang yang beriman adalah orang yang berakal dan orang yang berakal adalah orang Mukmin.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Bab I pasal I angka 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hal ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono menyebutkan bahwa terdapat 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kesadaran personal, sosial, emosional, komunikasi, kognitif, dan kemampuan motorik namun, secara umum dapat dibedakan menjadi beberapa aspek perkembangan anak diantaranya aspek moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional.⁴

Seluruh aspek pada dasarnya penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, salah satunya adalah aspek kognitif. Kemampuan kognitif diperlukan anak sebagai kerangka untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba, ataupun cium melalui panca inderanya. Kemampuan anak dalam bidang kognitif yang harus dikembangkan yaitu

³ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional dengan Rahmat Tuhan yang Maha Esa*, (Jakarta: Pemerintah daerah, 2003), h. 3

⁴ Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h.. 62.

konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, lambang bilangan, huruf, dan sains.

Pengenalan warna adalah salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa kemampuan mengenal warna termasuk dalam lingkungan perkembangan kognitif. 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.⁵

Berdasarkan observasi pada anak kelompok A di TK Sartika Desa Tabanio masih sekitar 45% kemampuan anak dalam mengenal warna. Dari jumlah 20 anak terdapat 11 anak kesulitan mengenal warna. Penyebab dari hal tersebut adalah media yang digunakan kurang menarik, sehingga anak-anak cenderung cepat bosan dan main sendiri. Selama ini media pembelajaran yang sering digunakan adalah lembar kerja dan pemberian tugas.

Dari paparan di atas, maka alternatif dalam pemecahan anak usia 4-5 tahun dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 sebagai berikut: Mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran dan warna, dapat mengenal konsep sains sederhana, membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang huruf, dapat mengenal bentuk geometri,

⁵ Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dengan Rahmat Tuhan yang Maha Esa*. (Jakarta: Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2014), h. 5.

meronce dengan merjan Dengan kegiatan bermain tanpa disadari anak telah belajar tanpa harus dipaksa untuk memahami sesuatu. Dari beberapa alternatif tersebut maka media sangat berperan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dalam mengenal warna.

Beberapa alternatif penyelesaian dalam mengembangkan kemampuan mengenal warna, salah satunya melalui Media Pasir Berwarna. Bahan yang digunakan dalam pembuatan pasir berwarna ini adalah pasir putih, dan pewarna makanan, dimana pasir tersebut diwarnai dengan warna yang berbeda-beda yang di sertai wadah warna warni untuk menaruh pasir berwarna. Pembelajaran melalui Media pasir berwarna diharapkan aktifitas mengklasifikasikan warna dan mengurutkan warna akan berkembang. Pembelajaran ini diharapkan anak lebih aktif ketika bermain, sehingga tanpa disadari anak telah belajar dan bisa berpartisipasi dalam pembelajaran.

Kemampuan mengenalkan warna kepada anak dapat meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui penglihatan dalam bentuk (warna) anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut. Warna memiliki daya tarik yang sangat kuat dalam kehidupan kita sehari-hari, dan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap ekspresi maupun psikologis seseorang. Karena alasan ini, maka peneliti memodifikasi pasir putih menjadi pasir berwarna yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam memberikan pembelajaran kepada anak, kita dapat menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam mengajar. Menurut

Anggani Sudono media atau sumber belajar adalah alat yang memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan kepada peserta didik maupun pendidik, antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, narasumber, benda, atau hasil-hasil budaya. NEA (*National Education Association*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio-visual. Media hendaknya dapat dilihat, didengar dan dibaca. Menurut AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) mengemukakan bahwa media sebagai salah satu bentuk atau alat yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan pesan atau informasi.⁶

Penggunaan media pasir berwarna dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Media pasir berwarna dapat dengan mudah kita dapatkan, dengan cara membuat sendiri dari pasir pantai putih yang diwarnai dengan pewarna makanan, pemilihan warna dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau warna-warna cerah yang disukai oleh anak, seperti warna merah, biru, kuning, hijau dan orange. Media ini juga termasuk dalam media yang edukatif karena dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam diri anak. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui pasir berwarna yaitu aspek perkembangan motorik halus dan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada aspek perkembangan kognitif karena pasir berwarna dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan kognitif anak yang mencakup pengenalan warna pada anak usia 4-5 tahun.

⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Gramedia, 2000), h. 7.

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini, pengenalan warna menjadi sangat penting, karena warna akan dijumpai anak setiap hari di lingkungan sekitarnya. Penggunaan media pasir berwarna menjadi salah satu media alternatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak, yaitu warna dan anak dengan mudah mengerti tentang warna yang ada di lingkungan sekitar dengan kegiatan yang menyenangkan.

Di Kecamatan Takisung tepatnya di Desa Tabanio pemanfaatan media yang ada di lingkungan sekitar masih sangat kurang, padahal lingkungan disekitar banyak menyimpan bahan yang bisa dijadikan media bermain untuk anak sehingga anak dapat mengeksplor imajinasi mereka. Kecamatan Takisung merupakan suatu daerah pesisir pantai yang lingkungannya mempunyai banyak bahan-bahan alam dan dapat dengan mudah dijumpai. Hal ini seharusnya menjadikan kemudahan tersendiri untuk guru ataupun orang tua dalam memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar mereka. Akan tetapi hingga kini bahan-bahan alam tersebut belum digunakan secara efektif oleh tenaga pengajar padahal bahan alam tersebut terutama pasir putih memiliki nilai edukatif yang sangat tinggi apabila diubah menjadi pasir berwarna yang dapat digunakan orang tua dan guru dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak.

TK Sartika merupakan suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Desa Tabanio, Kecamatan Takisung, Kabupaten Tanah Laut, yang berada pada lingkungan yang sangat kaya akan bahan alam. Akan tetapi tenaga pendidik masih kesulitan dalam memanfaatkan bahan alam dari lingkungan

sekitar sehingga dalam pembelajaran sehari-hari sering dijumpai penggunaan lembar kerja, padahal lingkungan sekitar menyediakan bahan-bahan yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sehari-hari yang dapat dieksplor oleh pendidik, peserta didik maupun orang tua, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Bertitik tolak dari permasalahan di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk membahas dan menganalisa lebih dalam mengenai permasalahan tersebut sehingga peneliti berinisiatif untuk mengajukan sebuah judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pasir Berwarna Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Mengenal Warna di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung”**.

B. Definisi Operasional

Agar diperoleh gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka penulis akan memberi pengertian yang jelas atas beberapa istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik benda maupun orang yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁷ Pengaruh yang dimaksud di sini adalah hasil dari pengaruh media pasir berwarna terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna.

⁷ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 12.

2. Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁸ Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Perkembangan kognitif yang dimaksud adalah perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam mengenal warna di Tk sartika.
3. Media pembelajaran adalah alat yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. pasir berwarna adalah Pasir berarti, butiran kecil atau halus. Pasir merupakan suatu komponen yang berasal dari alam. Bermain pasir merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Selain menyenangkan, banyak aspek yang bisa dikembangkan dari permainan pasir salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif anak.⁹ Selain itu, dengan adanya media pasir warna anak akan lebih antusias dalam bermain, dan pasir berwarna dapat dijadikan salah satu media untuk mengembangkan aspek kognitif anak misalnya, pengenalan warna, pengenalan huruf dan angka, serta pengenalan bentuk.

⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: Perdana Publishing, 2016), h. 31.

⁹ Vita Virgawati, "Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Sains) Anak Usia 3-4 Tahun Di Paud Permata Bunda Kabupaten Sragen", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015, h. 31.

Media pasir yang dimaksud adalah alat pembelajaran berupa pasir putih yang diberi warna-warni yang diolah menjadi pasir berwarna terdapat di Desa Tabanio.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum menggunakan media pasir berwarna pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sesudah menggunakan media pasir berwarna pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung?
3. Bagaimana pengaruh perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum dan sesudah menggunakan media pasir berwarna pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sebelum menggunakan media pasir berwarna pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung.
- b. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna sesudah menggunakan media pasir berwarna pada anak kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung.

2. Kegunaan penelitian

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi anak: Penelitian bermanfaat sebagai cara untuk mengembangkan perkembangan kognitifnya dalam mengenal warna sehingga lebih baik. Memberikan suasana permainan yang lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan aktifitas anak dalam proses kegiatan, serta dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak terhadap materi khususnya warna.
- b. Bagi guru: Penelitian ini dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas, mengembangkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat, serta dapat membantu guru meningkatkan kemampuannya mengajar agar lebih profesional.
- c. Bagi Lembaga/Sekolah: Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat untuk perbaikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar dan mutu sekolah.

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Sri Hartini yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna Melalui Media Ampas Kelapa Menggunakan Metode Eksperimen pada Anak Kelompok B TK Alhidayah Krenceng Kecamatan Ngelegok Kabupaten Blitar”. Permasalahan yang dihadapi TK Alhidayah Krenceng Kecamatan Ngelegok Kabupaten Blitar, karena pada umumnya siswa taman kanak-kanak sering mengalami kesulitan dalam menerapkan media ampas kelapa tersebut dan Kreativitas guru dalam menggunakan pembelajaran pada siswa masih rendah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini siswa TK Alhidayah Krenceng Kecamatan Ngelegok Kabupaten Blitar sebanyak 17 siswa. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, dalam setiap siklus yang didalamnya berisi serangkaian kegiatan yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan (observasi) dan tahap refleksi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa metode eksperimen dengan media ampas kelapa yang dimiliki siswa TK Alhidayah Krenceng Kecamatan Ngelegok Kabupaten Blitar meningkat 47,06% pada siklus I dan pada siklus II sebesar 64,71 serta siklus III mencapai lebih dari 75 % yaitu 88,24 % untuk semua aspek. Kognitif mengalami peningkatan kearah yang lebih baik, setelah mendapatkan pembelajaran melalui metode eksperimen dengan media ampas kelapa.

2. Penelitian yang dilakukan Eka Meiliawati yang berjudul. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Melati Putih Jetis Batul”. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi (check list). Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna dapat meningkat dengan metode eksperimen. Adapun proses pembelajarannya anak diberi kesempatan untuk melakukan percobaan tentang warna yang bersifat sederhana dan menarik untuk anak. Hasil penelitian meningkat secara bertahap, hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II. Rata-rata perolehan persentase pada Pratindakan yaitu 49,41%, meningkat di Siklus I dengan persentase sebesar 63,69% dan meningkat mencapai 83,68% pada Siklus II. Dengan metode eksperimen adanya keterlibatan anak secara langsung sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan Dian Arum Setiyawati yang berjudul. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Mewarnai Melalui Metode Bermain Warna Pada Anak Kelompok A4 Ra Al Hikmah Ungaran”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak dengan usia 4 - 5 tahun yang tergabung dalam Kelompok A4

dan berjumlah 23 anak. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi dan lembar kerja anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam bermain warna di RA Al Hikmah sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas sebesar 33%. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu melalui metode bermain warna diperoleh hasil Siklus I sebesar 54% dan Siklus II meningkat menjadi 90%. Selisih peningkatan nilai pada Pra Siklus ke Siklus I adalah 21% dan selisih Siklus I ke Siklus II adalah 36%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian sebesar 85% yang telah ditetapkan sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode bermain warna anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif mewarnai dan mengalami peningkatan.

Penelitian pertama menggunakan media ampas kelapa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, penelitian kedua bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna, sedangkan penelitian ketiga melakukan kegiatan mewarnai melalui metode bermain warna untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Mengacu pada penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada perkembangan kognitif anak melalui media pasir berwarna. Penelitian yang akan penulis teliti sama dengan penelitian di atas yakni menggunakan permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, dan berimajinasi dengan media dan

menghasilkan karya seni namun waktu, tempat dan subjek penelitian yang digunakan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya.

F. Alasan Memilih Judul

1. Tersedianya bahan alam berupa pasir di daerah sekitar yang sangat efektif dijadikan bahan belajar untuk anak-anak apabila diolah menjadi pasir berwarna.
2. Pengenalan warna merupakan salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak usia dini, agar anak dapat mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinasi dan artistik, serta kreativitas.
3. Media pasir berwarna mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat membantu meningkatkan perkembangan anak.
4. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan perkembangan anak, dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.¹⁰ Hipotesis akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dikatakan sementara karena jawabannya yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu :

Hipotesis Nol (H_0): Media pasir berwarna tidak berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung.

Hipotesis Alternatif (H_a): Media pasir berwarna berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna pada kelompok usia 4-5 tahun di TK Sartika Desa Tabanio Kecamatan Takisung.

Jika $p < 0,05$ maka H_a diterima.

H. Sistematika Penelitian

Sebagai gambaran awal penelitian, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan, penelitian terdahulu, manfaat penelitian, alasan memilih judul, hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

¹⁰ Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian: Pendekatan Praktik*, Cet. 14, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 110.

BAB II landasan teori, terdiri dari hakikat anak usia dini, perkembangan kognitif anak, kemampuan mengenal warna anak usia dini, media pasir berwarna yang berkaitan dengan judul penelitian.

BAB III metode penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan kegiatan di kelompok A, penyajian data dan analisis data.

Bab V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.