



Qalam lil Athfal

Published by Prodi PIAUD STITA Labuhanbatu

PENGARUH BERMAIN SENI KRIYA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI PAUD IKHLAS SIDORUKUN URUNG KOMPAS

¹Zubaidah, ²Sahbuki Ritonga, ³Hasanah Lubis, ⁴Uswatun Hasanah MT, ⁵Ismi Yulizar
¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu - Sumut
e-mail : 1zubaidah10@gmail.com, 2sahbuki@gmail.com, 3lelihasanahlubis@gmail.com,
4uswatunhasanah@gmail.com, 5ismiyulizar64@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of playing craft art on the cognitive development of children at PAUD Ikhlas Sidorukun Urung Kompas. Craft art, as one form of creative activity, is believed to stimulate thinking skills, problem-solving abilities, and enhance concentration in early childhood. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research subjects consist of children aged 4-6 years at PAUD Ikhlas Sidorukun Urung Kompas, divided into an experimental group and a control group. The instruments used include observation sheets for cognitive development based on predetermined indicators.

The results of the study indicate that children participating in craft art activities showed a significant improvement in cognitive abilities compared to the group that did not engage in these activities. Craft art activities, such as creating works from paper, fabric, and natural materials, proved effective in developing logical thinking skills, creativity, and problem-solving abilities.

This study concludes that playing craft art has a positive effect on the cognitive development of early childhood. Therefore, it is recommended for PAUD educators to integrate craft art into daily learning activities as a method to stimulate children's development.

Keywords: *craft art, cognitive development, early childhood, PAUD, creative activities.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain seni kriya terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD Ikhlas Sidorukun Urung Kompas. Seni kriya sebagai salah satu bentuk aktivitas kreatif diyakini mampu merangsang kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan meningkatkan daya konsentrasi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment). Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok usia 4-6 tahun di PAUD Ikhlas Sidorukun Urung Kompas, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi perkembangan kognitif berdasarkan indikator-indikator yang ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti aktivitas seni kriya mengalami peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif dibandingkan dengan kelompok yang tidak mengikuti aktivitas tersebut. Aktivitas seni kriya, seperti membuat karya dari kertas, kain, dan bahan alam, terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain seni kriya memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan kepada pendidik PAUD untuk mengintegrasikan seni kriya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sebagai salah satu metode stimulasi perkembangan anak.

Kata Kunci: *seni kriya, perkembangan kognitif, anak usia dini, PAUD, aktivitas kreatif.*

ISSN 2962-8881



9

772962

888002

1. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang tumbuh kembang anak. Sebagaimana kita ketahui bahwasanya berkembang adalah suatu proses yang tidak bisa dihindari oleh manusia, semua manusia yang ada di dunia ini mengalami perkembangan semasa hidupnya, masa ini akan ditandai oleh berbagai periode penting yang mendasar dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunianya orang dewasa, anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang telah dilihat dan didengarnya. Orang tua, pendidik dan tenaga pendidik perlu memahami setiap apa perkembangan yang terjadi pada anak, agar dapat memberi stimulasi yang sesuai dengan tahapan usianya, sehingga pertumbuhan anak dapat maksimal baik secara fisik maupun secara psikologi.

Memberikan materi yang penting dan sesuai tingkat kebutuhan dan kemampuan anak sangat menentukan keberhasilan pendidikan, pada hakikatnya semua ilmu itu baik, kecuali ilmu yang menjauhkan diri dari Allah atau ilmu yang mengandung kesyirikan atau bid'ah seperti ilmu sihir, perdukunan, ilmu kalam, filsafat (walau sebagian ulama membolehkannya dengan batas tertentu, tapi mencukupkan diri dengan hal-hal yang lebih penting tentu selamat)¹.

Satuan pendidikan anak usia dini merupakan wadah pendidikan bagi anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai dengan usia delapan tahun. Di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang selama ini sudah dikenal oleh berbagai elemen masyarakat luas. Yaitu: (1) Taman kanak-kanak (TK). Menurut peraturan menteri pendidikan kebudayaan

RI, TK adalah satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan prioritas usia 5 (lima) dan 6 (enam) tahun. (2) Kelompok Bermain (KB) merupakan salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2 (dua) sampai 6 (enam) tahun, dengan prioritas usia 3 (tiga) tahun dan 4 (empat) tahun. (3) Taman Penitipan Anak yang selanjutnya disingkat TPA adalah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun dengan prioritas sejak lahir sampai 4 (empat) tahun.

Saat ini tidak sedikit orang tua kesulitan untuk membedakan antara jenjang PAUD dan TK bagi anak-anak mereka, sehingga sering kali orang tua salah dalam mengelompokkan jenjang usia anak mereka, oleh sebab itu pengetahuan dan pemahaman terkait usia yang tepat untuk PAUD dan TK orang tua sangatlah penting. Materi pembelajaran di TK lebih serius dibanding dengan PAUD sebab TK merupakan sekolah Formal.

Di dalam Kelompok Bermain (KB) anak akan dilatih untuk mandiri, mengembangkan kemampuan emosional, kognitif, bahasa, fisik/motoric dan seni, dengan beradaptasi dengan wahana dan permainan. Kelompok Bermain (KB) salah satu pendidikan persekolahan yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain, dan tujuannya untuk meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan daya cipta.

Tempat Penitipan Anak (TPA) memberi layanan pada usia anak sejak 0-6 tahun yang terpaksa ditinggal orang tua sebab pekerjaannya maupun halangan lain,

¹ Linda Novi Ardana and others, 'Peran Penting Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar



dan memiliki prinsip berorientasi pada kebutuhan dasar yang sama, fisik, rasa aman, dihargai, tidak dibeda-bedakan. Perkembangan untuk mendukung pencapaian tahap perkembangan yang sesuai usianya, penyesuaian keunikan yang mana mereka memiliki gaya belajar yang berbeda.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya pemberian stimulus, bimbingan, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan yang disertai keterampilan anak. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan edukasi. Sesuai pada keunikan dan pertumbuhan anak usia dini. Maka penyelenggara pendidikan bagi anak usia dini harus menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, akan tetapi termasuk pada pemberian gizi dan kesehatan bagi anak, sehingga dalam pelaksanaan PAUD dapat dilaksanakan secara terpadu dan komprehensif. Pada usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya The Golden Age pada masa ini seluruh potensi kecerdasan serta dasar-dasar perilaku anak mulai terbentuk, sehingga pendidikan anak usia dini dikatakan sebagai pondasi atau peletak dasar tumbuh kembang anak berikutnya.

Usia dini merupakan dimana anak dan perkembangan yang pesat. Usia dini sebagai usia emas (golden age). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulus yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan². Pendidik dan tenaga pendidik harus terus belajar dalam memberikan dukungan pada anak, memberikan dorongan kepada anak yang mengalami kegagalan dalam suatu kegiatan yang ia lakukan. Yakin pada anak

untuk terus mencoba walau gagal dan tidak takut salah.

Bermain dan bergembira bersama serta berinteraksi yang hangat penuh humor yang dilakukan pendidik kepada anak salah satu hal yang mengasyikkan, mengembirakan, juga diharapkan bila dilakukan dengan rasa cinta dan kasih sayang. Kehadiran dan keterlibatan pendidik dalam proses belajar mengajar anak meskilah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna untuk semua anak terutama usia dini.

Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program pelayanan terhadap anak mulai dari dalam kandungan sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosional, bahasa, dan fisik anak. Dan hal ini diperkuat oleh dokumen kurikulum berbasis kompetensi yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini ialah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan untuk anak³. Kemampuan yang teraktualisasi beranjak dari otak, para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut terjadi satu kali sepanjang kehidupan. Anak usia dini berada pada usia kritis, dalam arti kata periode menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan selanjutnya. Dalam menanamkan, emningkatkan dan mempertahankan kualitas anak didik, para pendidik harus melakukan usaha yang besar dan berkesinambungan. Mengingat semakinnya berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berbagai penelitian Direktorat jendral PAUD dan Pendidikan Masyarakat, (2019) telah menunjukkan bahwa usia lahir sampai dengan delapan tahun adalah usia yang sangat penting bagi pembentukan Fondasi dari berbagai kemampuan dasar, mulai dari

² Sulhan Effendi Hasibuan, 'Perkembangan Peserta Didik Anak Usia Dini Umur 2-6 Tahun', 1, 2024, 106-18.

³ Hasibuan.

kemampuan motorik, kognitif, hingga kemampuan sosial emosional⁴. Salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan otak dan menggunakan aktifitas kemampuan berfikir ialah perkembangan kognitif. Pada dasarnya pendidikan bertujuan agar tercapai cita-cita luhur untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan berperan dalam menciptakan generasi muda yang dapat membawa perubahan nyata untuk solusi terhadap tantangan masa akan datang. Dengan mengubah pola pikir anak bangsa diharapkan dapat terwujudnya generasi emas. Pendidikan anak usia adalah sebagai pijakan pertama pengalaman belajar anak yang sangat penting, apabila pelajaran yang mereka alami tidak menyenangkan maka tidak akan ada rasa positif belajar yang menjadi bekal mereka untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Kognitif dalam artian adalah proses yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektual) yang menandai seseorang dengan berbagai minat. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam perkembangan kemampuan kognitif anak diperlukan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menarik, bermakna, bagi anak. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu pendidik yang memahami secara utuh hakikat, metode pembelajaran yang berpusat pada anak, karakteristik anak, sarana kegiatan yang memadai, memiliki berbagai sumber jadi dapat dilihat berdasarkan pelaksanaan pra survey yang dilakukan di PAUD KB Ikhlas Sidorukun Urung Kompas pada bulan november 2023, bahwa ada anak yang belum terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti aktif

bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapat jawaban). Belum terbiasa kreatif dalam menyelesaikan masalah yang menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan maupun pengalaman baru ketika menyelesaikan satu kegiatan seni kriya yang dibantu oleh seorang pendidik, ketika pendidik mengajukan satu pertanyaan anak didik hanya diam tidak menjawab pertanyaan yang diberikan, ketika pendidik membentuk suatu benda menjadi permainan, anak belum mampu untuk menyelesaikannya.

Setelah peneliti melakukan proses wawancara dengan pendidik yaitu ibu Nurul Saharani Hasibuan dan ibu Fitri Hariyati, Peneliti pun menanyakan pada saat proses pembelajaran media dan materi apa saja yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, disana guru hanya menggunakan media alat tulis dan alat permainan yang telah di siapkan oleh pihak sekolah. Dan di PAUD KB Ikhlas ini memiliki peralatan permainan yang dibeli dari toko permainan, dan hanya sedikit yang di buat dari hasil kerajinan tangan.

Pada masa usia kritis anak, bisa saja muncul masalah-masalah dalam berbagai hal salah satunya perkembangan kognitif anak, dalam kegiatan bermain seni kriya ini dapat di gunakan sebagai media penyaluran kognitif pada anak. Pada masa usia kritis anak, bisa saja muncul masalah-masalah dalam berbagai hal, salah satunya perkembangan kognitif anak, dalam kegiatan bermain seni kriya ini dapat digunakan sebagai media penyaluran kognitif pada anak dengan cara yang positif, dengan berfikir kritis berupa mengenal klasifikasi sederhana, mengenal bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat), pemecahan masalah sederhana

⁴ Retno Farhana Nurulita and Muhammad Ivan Miftahul Aziz, 'Pembelajaran Aktif Melalui Gerakan: Mengeksplorasi Hubungan Motorik-Kognitif Dalam Konteks Pendidikan Jasmani',

Journal Physical Health Recreation, 4.2 (2024), 494–504
<<https://doi.org/10.55081/jphr.v4i2.2397>>.

dengan mampu memberikan suatu alasan yang terjadi berdasarkan pemahamannya, mencoba sesuatu yang baru dan pengetahuan lainnya. akan tetapi, kegiatan seni kriya yang dilakukan anak disekolah maupun dirumah, sebaiknya dilakukan berbasis proses, bukan berbasis hasil ⁵. Kegiatan seni berbasis proses membantu anak menyalurkan emosi-emosinya melalui karya sehingga dapat meminilisasi masalah-masalah emosi yang sedang dialami anak.

Sedangkan kegiatan seni berbasis hasil, memberikan tekanan bagi anak, jika anak tidak dapat mencapai hasil yang diinginkan guru maupun orang tua. Kegiatan seni kriya memberikan kesempatan yang sangat luas pada anak bereksplorasi, bereksperimen dan mencari tahu dengan menggunakan seluruh indranya. Seni kriya memberikan pengaruh positif untuk seluruh aspek perkembangan termasuk pengembangan konsep diri, kemampuan kerja sama, kolaborasi, identitas budaya dan apresiasi. Hasil karya yang dibuat anak adalah refleksi dari ide, imajinasi, kemampuan kritis, geometri, pemecahan masalah, pengetahuan dan pengalamannya sehingga dapat merefleksikan perkembangan kognitif anak.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengaruh bermain Seni Kriya

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengaruh adalah suatu yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) ⁶. Menurut Ahmad Rafiq pengaruh adalah keadaan yang berhubungan dengan timbal balik atau hubungan yang saling berkaitan satu sama lain yang dapat mempengaruhi⁸.dari

penjelasan pendapat diatas dapat di pahami bahwa pengaruh adalah hal-hal yang berkaitan satu sama lain yang berkaitan dan dapat mengubah suatu hal, sehingga memiliki keterkaitan diantaranya.

2.2 Pengertian bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak pada masa persekolahan terlebih lagi pada anak usia dini, interaksi yang hangat penuh dengan dukungan, perhatian, dan humor yang dilakukan pendidik kepada anak menjadi menyenangkan, mengasikkan dan menggembirakan membuat anak menjadi lebih nyaman dan bermakna. Keinginan bermain meskilah muncul dari diri anak tersebut, harus bebas dari aturan yang mengikat sehingga anak bermain dan menikmati dengan cara sendiri dalam arti kata lain bermain bukan paksaan melainkan dengan kesukarelaan. Adang ismail berpendapat bahwa sebagai sebagai “play”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua bermain diartikan sebagai “games”, yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah ⁷. Dari pendapat tersebut dapat di jelaskan bahwa konteks pertama bermain harus dipahami sebagai usaha menjadikan anak nyaman senang, ceria, bersemangat tanpa mepedulikan hasil akhir. Sedangkan yang kedua selain menyenangkan, nyaman , ceria juga mengacu pada hasil akhir yang hendak dituju. Dan untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain sebagai berikut: (1) Menurut piget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri. (2) Menurut parten, bermain adalah suatu kegiatan

⁵ Putu Gede and others, ‘Pelatihan Kepeloporan Bidang Seni Dan Budaya Sebagai Upaya Pelestarian Seni Dan Budaya Di Kawasan Suci Pura Agung Besakih Pioneer Training in Arts and Culture as an Effort to Preserve Arts and Culture in the Sacred Area of Pura Agung Besakih’, 4.3 (2024), 1578–84.

⁶ Yunita Primasanti and others, ‘Dampak Industri Kecil Menengah (Ikm) Gozso Indonesia’, 17.1 (2012), 44–49.

⁷ KHANZA JASMINE, ‘濟無No Title No Title No Title’, *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 09 (2014).

sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. (3) Menurut al-ghazali bermain adalah suatu yang sangat penting bagi anak, sebab melarang anak dari bermain dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya⁸.

Dalam kegiatan bermain anak bahwasanya anak telah melakukan kegiatan aktivitas nyata, misalnya ketika anak bermain dengan air maupun tanah, anak telah melakukan aktivitas dan mengenal air maupun tanah dari bermainnya. Berarti melalui bermain melibatkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental. Dan dalam bermain harus didominasi oleh anak itu sendiri bukan pendidik. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain, jika anak pasif dalam bermain ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah pekerjaan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Jika pendidik yang mendominasi maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya kecuali hanya sedikit. Sehingga para ahli berpendapat bahwa usia persekolahan adalah usia bermain, bermain sangat memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Dan ini juga sarana yang sangat berguna bagi anak, contoh bersosialisasi dengan teman dapat menyalurkan perasaan dalam kegiatan bermain dan menambah pengetahuan kata-kata. Setiap anak usia dini mempunyai karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda-beda. tahap perkembangan tersebut disesuaikan dengan tingkat usia anak. Karakteristik perkembangan bermain anak dapat diidentifikasi melalui pengamatan, terutama saat melakukan aktivitas belajar dan bermain.

Secara bahasa bermain diartikan sebagai, “suatu aktivitas yang langsung atau spontan. Dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain dan benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri menggunakan daya hayal (imajinatif), menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuh⁹.

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energy yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia. bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, kognitif, sosial, moral, dan emosional. Berdasarkan dari teori-teori diatas maka disimpulkan bermain merupakan kegiatan aktivitas yang termotivasi secara hakiki (intrinsic) yang biasanya diasosiasikan dengan kesenangan dan keseruan yang memacu pada perkembangan kognitif anak.

Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

2.3 Pengertian Seni Kriya

Seni adalah sebuah proses menyalurkan diri melalui ekspresi dan kreativitas seni, bagi anak usia dini merupakan salah satu media untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya. Melalui peserta didik dapat memiliki kesempatan penuh untuk terlibat aktif dengan cara menggali, mengekspresikan dan mendapatkan pemahaman mereka melalui cara yang menyenangkan. Kebebasan anak didik berekspresi ini kunci utama yang mendukung tumbuh kembangnya

⁸ Retno Farhana Nurulita and Muhammad Ivan Miftahul Aziz.

⁹ Kartika Anggraeni Guritno and Universitas Muhammadiyah, ‘PENDAMPINGAN ORANG

TUA BERMAIN BERSAMA ANAK’, 2.4 (2024), 467–76.

kreativitas. Sehingga haruslah dipastikan pendidik maupun orang tua tidak terlalu banyak memberikan intruksi, agar anak menghasilkan karya secara bebas sesuai dengan ide dan kreativitasnya. Sebab kegiatan seni yang dilakukan anak didik bukanlah berbasis hasil melainkan berbasis proses.

Seni kriya merupakan bagian dari seni. Seni kriya adalah kegiatan menghasilkan karya seni menggunakan tangan melalui beragam media seni. Melalui seni kriya ini anak mengidentifikasi, membangun dan menghubungkan antara pengetahuan, minat dan pengalaman dan kemudian mengekspresikannya melalui sebuah karya¹⁰. Kegiatan seni kriya ini memberikan kesempatan yang sangat kepada anak dalam bereksperimen, bereksplorasi, dan mencari tahu dengan segala sesuatu dengan menggunakan seluruh indranya. Melalui seni kriya ini juga sangat memberikan pengaruh positif dalam seluruh aspek perkembangan, termasuk perkembangan diri, kolaborasi, kemampuan kerja sama, apresiasi, dan mengetahui identitas budaya. Hasil karya yang telah dibuat oleh anak adalah refleksi dari ide-ide, imajinasi, mampu berfikir kritis, pemecahan masalah, pengetahuan serta pengalaman.

Seni kriya juga salah satu cabang seni yang menekankan pada keterampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kriya berasal dari kata “Kr” (bahasa sanskerta) yang berarti „mengerjakan“, dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan suatu dengan tangan melalui beragam media seni untuk menghasilkan benda atau objek yang bernilai seni.

2.4 Tujuan Bermain Seni Kriya

Seni kriya memberikan pengaruh positif untuk seluruh aspek perkembangan termasuk pengembangan konsep diri,

kemampuan kerja sama, kolaborasi, identitas budaya dan apresiasi. Hasil karya yang dibuat anak adalah refleksi dari ide, imajinasi, kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, pengetahuan dan pengalaman. Banyak tujuan yang kita dapati dari bermain seni kriya, khususnya bagi peserta didik sebagai refleksi perkembangan kognitifnya;

- a. Bagi anak bermain seni kriya sangat penting untuk memudahkan pembelajaran, dengan bermain seni kriya akan memudahkan anak dalam belajar, artinya bermain seni kriya dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan potensi yang dimiliki anak mengeluarkan ide-ide yang ia miliki, berfikir kritis agar memperoleh wawasan, (insight), tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.
- b. Untuk melatih konsentrasi peserta didik dalam penyelesaian masalah. melalui berbagai cara, salah satu cara yang efektif ialah melalui kegiatan bermain. Agar dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan permainan dengan seni, seperti bermain seni kriya. Bermain seni kriya secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam bermain membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, agar terhindar dari kesalahan dan mendapatkan hasil maksimal.
- c. Sebagai media kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif dan imajinasi peserta didik, bermain seni kriya dapat dijadikan sebagai media pengembangan kreativitas dan daya imajinasi anak. Hal ini disebabkan bermain seni kriya anak dapat mencoba dan bermain dengan berbagai cara sesuai dikehendakinya. dalam kondisi seperti ini anak dapat mengeluarkan berbagai kreativitas

¹⁰ Jurnal Seni Rupa and others, ‘BOTOL PLASTIK SEBAGAI BAHAN AKSESORIS HIASAN KEPALA OLEH’, 12.4 (2024), 53–63.

dengan jalan cerita inisiatif dan imajinasinya supaya hasil karyanya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaan anak. Dari proses mencoba-coba bermain seni kriya dari sinilah sesungguhnya anak belajar berkreasi dan berimajinasi.

- d. Untuk menghilangkan kejenuhan atau menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran anak usia dini, jika pembelajaran dilakukan secara terus menerus dan monoton, pastikan membosankan atau menjenuhkan bagi anak. Untuk dapat menghilangkan rasa jenuh maupun bosan tersebut salah satu caranya ialah dengan mengajak anak bermain seni kriya, meskipun anak fokus dalam bermain, akan tetapi anak tetap tidak melupakan pelajarannya. Dengan kata lain anak dapat belajar melalui bermain. Yang terpenting adalah anak dapat belajar sambil bermain yang menyenangkan, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.
- e. Untuk memprediksi dan mencoba sesuatu yang baru, dalam bermain seni kriya kegiatan coba-coba anak biasa dilakukan, misalnya anak bermain pasir maupun tanah dengan membuat gundukan dan menjadikannya seperti gunung. Dan ada kalanya pasir maupun tanah akan di bungkar kembali, dibuat menjadi bentuk lain, semua itu dilakukan dalam rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa bermain seni kriya ini dapat dijadikan sebagai media percobaan anak didik.
- f. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar.
- g. Membangun sikap positif dalam diri anak usia 3-6 tahun.

Sedangkan bagi pendidik anak usia dini bermain seni kriya ini sangatlah mempermudah penyampaian materi, setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi atau tema pembelajaran. Seni kriya adalah salah satu

media yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini. Sebab pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Jika dalam pembelajaran bermain seni kriya sudah pasti anak-anak akan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain sebagai media pembelajaran bermain seni kriya juga dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Seni kriya juga dapat melatih kreativitas pendidik yang bersangkutan mana kala ia membuat dan mengembangkannya. Kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan apa saja yang hendak dimainkan oleh anak. Hanya pendidik yang kreatiflah yang dapat menyiapkan alat bermain seni kriya bagi anak.

Masa sekarang ini kemajuan dan perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu cepat, Pendidik tidaklah mungkin dapat meramalkan dengan tepat pengetahuan yang akan dibutuhkan anak terlebih dalam menghadapi masalah-masalah kehidupannya akan datang. Dengan demikian sebagai pendidik haruslah melatih kreativitas anak. Kreativitas merupakan bakat potensi yang dimiliki setiap orang, yang dapat dipupuk melalui pendidikan yang tepat dialaminya. sehingga anak dapat mengembangkan sikap dan kemampuannya menghadapi persoalan-persoalan masa akan datang secara kreatif dan inventif (pandai mencipta atau merancang sesuatu yang belum ada sebelumnya).

Pendidik meskilah memiliki kreativitas, sebab kreativitas adalah suatu gaya hidup dan cara yang mempersepsi dunia. Unsur Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) terdiri dari tiga macam kegiatan yaitu (1) pengembangan diri meliputi diklat fungsional, dan kegiatan kolektif guru; (2) publikasi ilmiah meliputi presantase pada forum ilmiah, hasil penelitian bidang pendidikan formal, buku teks pelajaran, buku pengayaan/pedoman guru; (3) karya inovatif meliputi menemukan teknologi tepat guna,

menemukan/menciptakan karya seni, membuat memodifikasi alat pelajaran/peraga/praktikum, dan mengikuti pengembangan penyusunan standart, pedoman penyusunan soal dan sejenisny. Hidup kreatif berarti mengembangkan talenta yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal; menjajaki gagasan baru, tempat-tempat baru, aktivitas baru, mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan, masalah orang lain, masalah kemanusiaan¹¹. Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, pendidik biasanya mengalami kendala-kendala dalam pengaturan waktu, tempat, dan bahasa, untuk dapat mengatasinya salah satu caranya ialah dengan bermain seni kriya. Dengan alat-alat yang telah di persiapkan anak dapat belajar banyak hal meskipun dalam waktu yang singkat dan tempat yang sederhana. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu dengan bermain seni kriya anak belajar serasa bermain. maksudnya meskipun aktivitas yang telah dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar banyak hal yang belum diketahuinya sebelumnya. Baik itu menyangkut kognitif, bahasa maupun social emosional anak.

2.5 Manfaat Kegiatan Bermain Seni Kriya

Seni sebenarnya telah melekat pada dunia anak sejak usia dini. Apa yang telah di perbuat anak tanpa disadari oleh orang tua anak telah mengembangkan seni dengan aktivitasnya sehari-hari, contoh saat anak bermain dengan alat yang ada disekitarnya seperti mencoret, bermain boneka, bernyanyi dan lain sebagainya. Itu semua berkaitan dengan seni, walau terkadang terkesan sepele dan mungkin bagi orang dewasa kegiatan tersebut

sepertinya hanya buang- buang waktu saja, namun bukan bagi anak. Kegiatan seni bagi anak jauh dari namanya buang- buang waktu, justru seni punya mamafaat besar bagi perkembangannya.

Anak usia dini jelaslah menyukai bermain, bahkan ketika ia melihat sesuatu hal baru pasti ia mendekat, memegang maupun memainkannya. Terlebih dengan hal yang menyangkut seni, mencoret-coret, dan kegiatan lainnya yang menyangkut kreativitas mereka. Oleh karenanya anak harus diajarkan atau diberi stimulus untuk belajar seni. Melalui seni anak dapat mengidentifikasi, membangun dan menghubungkan antara pengetahuan minat serta pengalaman, kemudian mengekspresikannya melalui sebuah karya. Hasil karya yang dibuat oleh anak didik adalah refleksi dari ide, imajinasi, kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah dan menambah pengetahuan dan pengalaman.

Kegiatan bermain seni kriya memiliki manfaat yang besar dalam mengembangkan kemampuan anak, karena melalui bermain seni kriya ini anak diberi kesempatan untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankannya, yang disertai dengan komunikasi dan interaksi dengan orang lain¹². Ketika anak bermain seni kriya seperti menggambar, melipat, bermain pasir, tanah dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut telah mengasah kemampuan kognitif anak dan pemecahan masalah sederhana. Ambil contoh, saat anak menggambar, anak akan menumpahkan imajinasinya lewat coretan-coretan dan alat warna. Gambar tidak harus selalu mirip, bisa jadi anak akan memberi warna sapi misalnya, berwarna pink atau gambar orang berwarna hitam. Dalam hal ini juga mamfaat seni untuk anak dapat membantu konsentrasi dan disiplin dalam penyelesaian tugas. Misal, anak sedang membuat gunung dari tanah maupun pasir ia akan fokus agar tidak runtuh, ketika ia

¹¹ Dina Supriyanti, Tanty Herdianti, and Iik Fitriyanti, 'Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Anak', 9.1 (2023), 45–50.

¹² Cindi Mustika Sari, 'KONSEP PERENCANAAN MANAJEMEN DI LEMBAGA PAUD'.

mewarnai gambar pelangi, ia akan fokus agar alat warnanya tidak melewati garis gambar. Begitu juga ketika anak melipat kertas dia akan fokus agar lipatan dapat sejajar sesuai yang ia kehendaki, maupun sesuai apa yang ia contoh.

Kemudian anak mengekspresikan diri saat mengerjakan seni kriya, anak belajar untuk menggerakkan berusaha menampilkan hasil karya yang ia buat, hal ini membangun kepercayaan diri anak untuk mengekspresikan dan menyampaikan apa yang ada dalam imajinasinya. Disamping itu juga kegiatan bermain seni kriya tidak hanya kerja sendiri akan tetapi terkadang melibatkan orang lain dan melakukannya secara berkelompok. Kegiatan tersebut mengarah kepada rasa tanggung jawab dan kerja sama.

2.6 Langkah-langkah kegiatan bermain Seni Kriya

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran melalui bermain seni kriya, terlebih dahulu kita menetapkan tujuan bermain seni kriya, mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan, mempersiapkan tempatnya, mempertimbangkan jumlah murid sesuai dengan alat-alat yang tersedia, memperhatikan keamanan dan kesehatan agar terhindar dari resiko-resiko yang tidak diinginkan, memperhatikan tata tertib atau disiplin, terutama dalam menjaga peralatan, bahan yang akan digunakan serta mengalokasikan waktu. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain seni kriya yaitu: (1) Guru mengumpulkan anak didik untuk memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran dengan tema kendaraan air dan sub tema kapal layar. (2) Kepada anak menceritakan tentang kendaraan air seperti sampan, kapal layar, kapal perahu dll. (3) Pemeriksaan anak yang hadir dan menghitung jumlah anak untuk pembagian kelompok. (4) Menetapkan jumlah anak pada setiap kelompok untuk membuat seni kriya. (5) Guru memotivasi dan memberikan contoh kegiatan bermain seni kriya. (6) Guru memberikan kesempatan

kepada anak untuk bereksperimen dan berkreasi langsung dengan bahan yang telah disiapkan. (7) Selama kegiatan berlangsung, guru mengawasi sambil memotivasi siswa atau memberikan pujian. (8) Setelah selesai, anak-anak merapikan dan membersihkan tempat kegiatan. (9) Guru memberikan kesempatan hasil karyanya kepada anak lainnya.

Adapun aturan Pembelajaran Seni Kriya yaitu: (1) kertas untuk membuat perahu layar dan bendera Negara Indonesia (2) melipat kertas sesuai aturan yang di contohkan (3) menggunakan hasil kriya untuk di mainkan pada bak yang berisi air (4) Start-Finish lancer (5) Bermain tepat waktu (6) Beres-beres.

Alat dan bahan bermain seni kriya: (a) Kertas HVS maupun kertas bekas, (b) Lem kertas (c) Gunting (d) Lidi maupun tusuk sate (e) Cat krayon/ spidol.

Kegiatan Bermain Seni Kriya (a) Membuat perahu layar dengan melipat kertas hvs maupun kertas bekas yang ada. (b) mewarnai perahu layar beserta bendera Negara Indonesia, serata memasang bendera yang tiangnya dari lidi maupun tusuk sate (c.) Bermain dengan menggunakan perahu kertas yang telah di selesaikan didalam bak yang telah diisi air.

2.7 Kelebihan dan Kekurangan Bermain Seni Kriya

Kegiatan bermain seni kriya memiliki dampak positif dan negative. Dapat kita lihat kekurangan dan kelebihannya sebagai berikut:

Tabel 2.1. Kelebihan Dan Kekurangan

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Seni kriya merupakan seni yang kompleks, tidak hanya menampilkan keindahan semata akan tetapi dapat membawa karakteristik masing-masing.	Seni kriya membutuhkan waktu lama dalam proses pengerjaannya, sebab seni kriya dikerjakan dengan bantuan tangan.

2	Seni kriya merupakan karya seni kerajinan tangan, tentu dapat dipandang oleh anak-anak hingga orang dewasa.	Meski seni kriya dapat dinikmati semua kalangan, seiring berkembangnya zaman mulai tergusur, karena modernisasi, para peserta didik lebih memilih karya seni di digital seiring bergesernya zaman.
3	Seni kriya memiliki nilai seni yang tinggi, karena masing-masing seni kriya memiliki cerita keindahannya tersendiri	Bahan-bahan tidak mudah digunakan sebab pada dasarnya kegiatan yang ada di sekolah-sekolah itu menggunakan bahan bekas, jadi haruslah di bersihkan terlebih dahulu agar dijamin kebersihannya.

3. METODE PENELITIAN

1. Populasi

Menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah atau keseluruhan penelitian yang terdiri atas obyek dan subjek yang

¹³ Arifin Arifin and others, 'Pengaruh Kompensasi, Kompetensi Dan Konflik Kerja Terhadap Kinerja Karyawan', *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1.01 (2023), 24–33 <<https://doi.org/10.59422/global.v1i01.130>>.

¹⁴ Ida file:///C:/Users/ASUS/Downloads/scholar (4).risNirwana, Seflidiana Roza, and Reza

mempunyai kualitas dan karakteristik yang tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

2. Sampel.

Menurut sugiyono sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut ¹³. Teknik pengambilan sample yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah teknik Sempel Populasi. Dimana teknik sempel adalah teknik penentuan sample bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif besar, lebih dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang besar ¹⁴. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 anak yang terdiri dari 2 rombel, yaitu rombel Mawar dengan jumlah siswa 15 anak dan rombel melati yang berjumlah 16 anak.

3. Variabel Penelitian

Variabel adalah fenomena yang bervariasi dalam bentuk, kualitas, kuantitas, mutu standar dan sebagainya. Dari defenisi inilah maka variabel adalah sebuah fenomena (yang berubah-ubah) dengan demikian maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa yang dalam ini yang disebut variabel, tinggal tergantung bagaimana kualitas variabelnya. Menurut kerlinger dalam Sugiyono, “ bahwa variabel adalah konstruksi atau sipat yang akan dipelajari. Dibagian lain kerlinger mengatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sipat yang diambil dari sipat yang diambil dari nilai yang berbeda ¹⁵. penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (x) dan

Maiyastria, 'Analisis Kualitas Pelayanan Administrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg)', 5.2 (2024), 681–88.

¹⁵ Dila Erlianti and others, *Metodologi Penelitian: Teori Dan Perkembangannya* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

variabel terikat (y). Maka variabel yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel (X) : Bermain seni kriya.
2. Variabel (Y) : perkembangan kognitif anak

4. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran¹⁶. Ada juga yang mengatakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian¹⁷. Pada penelitian ini untuk mengukur pembelajaran seni kriya dan perkembangan kognitif anak digunakan pedoman observasi/lembar observasi, ceklis (checklist) atau daftar centang, pedoman wawancara dan pengamatan instrument dirancang sesuai dengan variable dan indicator variabelnya.

Untuk mendapatkan data yang lengkap serta benar, untuk menjelaskan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar, penelitian haruslah mengumpulkan data dari beberapa sumber, termasuk proses pembelajaran, sara fisik, catatan yang dimiliki guru maupun peserta didik, dan daftar nilai peserta didik. Berdasarkan pedoman diatas penulis merumuskan indicator instrument berupa pertanyaan untuk instrument observasi, penukis membuat beberapa daftar periksa sehingga penulis hanya menandai kolom yang tersedia sesuai dengan hasil pekerjaan anak didik selama kegiatan bermain seni kriya berlangsung.

¹⁶ Bernadeti Sartika Yasni Litik and Dian Fitri Argarini, 'Eksplorasi Etnomatematika Pada Artefak Peninggalan Sejarah Di Kota Ntt', *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4.1 (2023), 79–88.

¹⁷ Maria Felisitas Nitit Maran, Imelda Oliva Wissang, and Pilipus Wai Lawet, 'Nilai Dan Fungsi Tarian Gawe Daku Masyarakat Desa Bahinga Kecamatan Tanjung Bunga Kabupaten Flores Timur', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 161–66 <<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3466>>.

¹⁸ Erlina Laia, 'Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022', *KOHESI: Jurnal*

Dalam hal ini penulis menggunakan skala penilaian menurut Sugiono.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencari data dan keterangan yang diperlukan maka digunakan teknik pengumpulan penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, penulis hanya dapat menyelesaikan penelitian berdasarkan data dan fakta permasalahan yang nyata real. Menurut A. Muri observasi merupakan pengamatan yang diteliti dan sistematis tentang objek¹⁸. Oleh karena itu, informasi yang nyata dapat diperoleh melalui observasi.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses kegiatan mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain¹⁹.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Instrumen Data

Data Menurut Creswell dalam sugiono instrumen adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuesioner dan pedoman wawancara²⁰. Berdasarkan beberapa defenisi tersebut dapat dikemukakan bahwa, instrumen

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3.2 (2023), 13–23 <<https://doi.org/10.57094/koehesi.v3i2.848>>.

¹⁹ Annisa Rizky Fadilla and others, 'JURNAL PENELITIAN Volume 1 No 3 II Agustus 2023 E-ISSN : 2986-5573 (Online) Volume 1 No 3 II Agustus 2023 E-ISSN : 2986-5573 (Online) Page 34-46', 1.3 (2023), 34–46.

²⁰ Anastasia suci Sukmawati and others, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

penelitian yang saya gunakan adalah observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dalam hal ini adalah instrumen untuk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan.

4.2 Uji Normalitas

Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan di analisis berdistribusi normal. Untuk itu, sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametris, maka kenormalan data harus di uji terlebih dahulu. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap skor hasil belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov.

4.3 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam atau tidaknya varian sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas ini menggunakan program SPSS Statistik²¹.

4.4 Uji Hipotesis (Uji-t)

Hipotesis penelitian perlu di uji kebenarannya. Dalam penelitian ini teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah Uji-t (independent Uji-test). Persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis data ini menggunakan Uji-t yang menggunakan adanya perbedaan persentasi antara kedua kelompok yang akan dibandingkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

Melalui hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti tentang “Pengaruh Bermain Seni Kriya Dengan Perkembangan Kognitif Anak di PAUD

KB Ikhlas Sidorukun urung Kompas” dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat Pengaruh bermain seni kriya dengan perkembangan kognitif anak usia dini dengan melakukan beberapa pengujian, hasil hubungan dapat penguji perkuat dengan membuktikan pengujian berdasarkan uji t, tabel t tabel = 1,699 dan t hitung = 5,275, oleh sebab itu nilai t hitung > t tabel yaitu $5,275 > 1,699$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Dengan menggunakan permainan seni kriya (membuat prahu layar beserta bendera dari kertas), dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini KB Ikhlas sidorukun yaitu dengan bermain seni kriya anak mampu mengelompokkan benda dengan cara yang ia ketahui, misalnya warna, ukuran, bentuk, mampu menunjukkan sebanyak-banyaknya, benda yang mempunyai warna, mampu membentuk ukuran atau ciri-ciri besar kecil, banyak sedikit, tinggi rendah, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat), mampu menyebutkan kembali benda-benda yang menunjuk kan bentuk geometri, menggambarkan bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat) mengerjakan pembuatan kapal layar beserta bendera nya, memasang bendera sesuai tempatnya, menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya, menyebutkan nama bilangan satu sampai sepuluh, membedakan bilangan satu sampai sepuluh, menyebutkan nama hurup melalui permainan

²¹ Gloria Lintang Puspitasari and Universitas Pgrl Semarang, ‘Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Nearpod Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Godong Menyenangkan Kepada Siswa Selama Proses Pembelajaran . Dengan

Menggunakan Media Kreatif Dan Inovasi , Berpikir Logis , Pemecahan Masalah , Pemahaman Teknologi Informasi Dan Pembelajaran Berlangsung Siswa Hanya Mendengarkan Dan Tidak Aktif Bertanya . Agar Siswa Pembelajaran Yang Dapat Memberikan Suatu Tantangan Untuk Berpikir Lebih Mendalam Ketika’, 2, 2024.

B. Saran

Dari hasil penelitian dapat dilihat adanya hubungan yang signifikan penggunaan permainan seni kriya terhadap perkembangan kognitif anak, maka penulis menyarankan:

1. Kepada seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di sarankan agar menggunakan permainan seni kriya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak KB Ikhlas.
2. Sebagai pendidik dan tenaga kependidikan hendaknya mampu memahami lingkungan anak dirumah maupun disekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar mengajar agar pendidik dapat dapat memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak.
3. Kepada peneliti lain agar kiranya mampu menyesuaikan lat permainan seni kriya yang tepat untuk setiap kegiatan belajar mengajar, agar perkembangan peserta didik sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, Linda Novi, Nadia Vega, Putri Kirana, and Titin Sunaryati, 'Peran Penting Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2023), 1–6
- Arifin, Arifin, Magito Magito, Didin Hikmah Perkasa, and Wenny Desty Febrian, 'Pengaruh Kompensasi, Kompetensi Dan Konflik Kerja Terhadap Kinerja Karyawan', *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1.01 (2023), 24–33 <<https://doi.org/10.59422/global.v1i01.130>>
- Erlianti, Dila, E Maznah Hijeriah, Lili Suryani, Lilis Wahyuni, Nurmala Sari, and Dwi Hartutik, *Metodologi Penelitian: Teori Dan Perkembangannya* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)
- Fadilla, Annisa Rizky, Putri Ayu Wulandari, Fakultas Bahasa, and Universitas Negeri Yogyakarta, 'JURNAL PENELITIAN Volume 1 No 3 II Agustus 2023 E-ISSN : 2986-5573 (Online) Volume 1 No 3 II Agustus 2023 E-ISSN : 2986-5573 (Online) Page 34-46', 1.3 (2023), 34–46
- file:///C:/Users/ASUS/Downloads/scholar (4).risNirwana, Ida, Seflidiana Roza, and Reza Maiyastria, 'Analisis Kualitas Pelayanan Administrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg)', 5.2 (2024), 681–88
- Gede, Putu, Asnawa Dikta, Luh Putu, and Okta Kusumadewi, 'Pelatihan Kepeloporan Bidang Seni Dan Budaya Sebagai Upaya Pelestarian Seni Dan Budaya Di Kawasan Suci Pura Agung Besakih Pioneer Training in Arts and Culture as an Effort to Preserve Arts and Culture in the Sacred Area of Pura Agung Besakih', 4.3 (2024), 1578–84
- Guritno, Kartika Anggraeni, and Universitas Muhammadiyah, 'PENDAMPINGAN ORANG TUA BERMAIN BERSAMA ANAK', 2.4 (2024), 467–76
- Hasibuan, Sulhan Effendi, 'Perkembangan Peserta Didik Anak Usia Dini Umur 2-6 Tahun', 1, 2024, 106–18
- JASMINE, KHANZA, '濟無No Title No Title No Title', *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 09 (2014)
- Laia, Erlina, 'Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran

- 2021/2022', *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3.2 (2023), 13–23 <<https://doi.org/10.57094/kohesi.v3i2.848>>
- Litik, Bernadeti Sartika Yasni, and Dian Fitri Argarini, 'Eksplorasi Etnomatematika Pada Artefak Peninggalan Sejarah Di Kota Ntt', *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4.1 (2023), 79–88
- Maran, Maria Felisitas Nitit, Imelda Oliva Wissang, and Pilipus Wai Lawet, 'Nilai Dan Fungsi Tarian Gawe Daku Masyarakat Desa Bahinga Kecamatan Tanjung Bunga Kabupaten Flores Timur', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 161–66 <<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3466>>
- Primasanti, Yunita, Atik Aryani, Program Studi, Teknik Industri, Fakultas Sains, Program Studi Ners, and others, 'Dampak Industri Kecil Menengah (Ikm) Gozso Indonesia', 17.1 (2012), 44–49
- Puspitasari, Gloria Lintang, and Universitas Pgri Semarang, 'Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Nearpod Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Godong Menyenangkan Kepada Siswa Selama Proses Pembelajaran . Dengan Menggunakan Media Kreatif Dan Inovasi , Berpikir Logis , Pemecahan Masalah , Pemahaman Teknologi Informasi Dan Pembelajaran Berlangsung Siswa Hanya Mendengarkan Dan Tidak Aktif Bertanya . Agar Siswa Pembelajaran Yang Dapat Memberikan Suatu Tantangan Untuk Berpikir Lebih Mendalam Ketika', 2, 2024
- Retno Farhana Nurulita, and Muhammad Ivan Miftahul Aziz, 'Pembelajaran Aktif Melalui Gerakan: Mengeksplorasi Hubungan Motorik-Kognitif Dalam Konteks Pendidikan Jasmani', *Journal Physical Health Recreation*, 4.2 (2024), 494–504 <<https://doi.org/10.55081/jphr.v4i2.2397>>
- Rupa, Jurnal Seni, Muhimatul Hamidah, Indah Chrysanti Angge, Program Studi, Pendidikan Seni, Universitas Negeri Surabaya, and others, 'BOTOL PLASTIK SEBAGAI BAHAN AKSESORIS HIASAN KEPALA OLEH', 12.4 (2024), 53–63
- Sari, Cindi Mustika, 'KONSEP PERENCANAAN MANAJEMEN DI LEMBAGA PAUD'
- suci Sukmawati, Anastasia, Gusti Rusmayadi, Mekar Meilisa Amalia, Hikmah Hikmah, Nini Apriani Rumata, Ashari Abdullah, and others, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023)
- Supriyanti, Dina, Tanty Herdianti, and Iik Fitriyanti, 'Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Anak', 9.1 (2023), 45–50