

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KLABEN  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK  
PRADNYANDARI I**



**SKRIPSI**

**OLEH  
NI KADEK DIAH KHARISNAYANTI**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI  
2023**

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KLABEN  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK  
PRADNYANDARI I**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memeroleh Gelar Sarjana Keperawatan  
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali**

**Oleh:**

**NI KADEK DIAH KHARISNAYANTI**

**NIM.C1119060**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI  
2023**

## SURAT PERNYATAAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Diah Kharisnayanti

NIM : C1119060

Jurusan : SI Keperawatan

Judul Skripsi : Pengaruh media permainan klaben terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Pradnyandari I

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Badung, 17 Juni 2023



(Ni Kadek Diah Kharisnayanti)

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA PERMAINAN KLABEN  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA  
4-6 TAHUN DI TK PRADNYANDARI I

Diajukan Oleh  
NI KADEK DIAH KHARISNAYANTI  
NIM.C1119060

Mangupura, 17 Juli 2023

Telah Disetujui oleh dosen Pembimbing

Pembimbing I



(Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S. Kep., M. Kes.)  
NIDN. 0812108702

Pembimbing II



(Si Putu Agung Ayu Pertiwi Dewi, S.S., M. Hum.)  
NIDN. 0805038801

Mengetahui  
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan  
Ketua



(Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep)  
NIDN. 0824058603

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN DI  
DEPAN DEWAN PENGUJI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU  
KEPERAWATAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
BINA USADA BALI

Tanggal:

21 Juli 2023

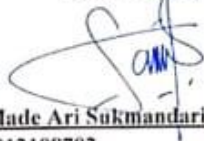
Yang terdiri dari :

Ketua Penguji



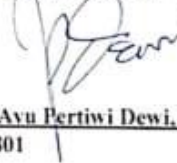
(Dr. dr. I Wyan Artana, SH., M. Biomed)  
NIDN. 0812016602

Sekretaris Penguji



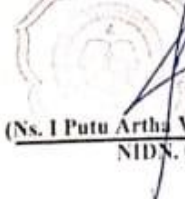
(Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S. Kep., M. Kes.)  
NIDN. 0812108702

Anggota Penguji



(Si Putu Agung Ayu Pertiwi Dewi, S.S., M. Hum.)  
NIDN. 0805038801

Mengetahui  
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan  
Ketua



(Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep)  
NIDN. 0821058603

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BINA USADA BALI PROGRAM  
STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN**

**Skripsi, Juli 2023**

**Ni Kadek Diah Kharisnayanti**

**Xv + 76 + 2 Skema + 16 Lampiran**

**Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap  
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I**

**ABSTRAK**

Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui metode bermain. Salah satu metode bermain yang dapat diberikan yaitu permainan klaben (mengklasifikasikan benda). Permainan klaben merupakan kemampuan dalam mengelompokkan sebuah benda berdasarkan ciri masing-masing seperti ukuran, bentuk dan warna. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media permainan klaben (mengklasifikasikan benda) terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Pradnyandari I.

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimental* dengan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Prosedur analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon sign rank test dengan tingkat kemaknaan  $p < 0,05$  menggunakan program SPSS 16.0. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-6 tahun di TK Pradnyandari I sebanyak 38 orang.

Hasil penelitian menunjukkan setelah diberikan intervensi sebagian besar responden mengalami perkembangan kognitif yang berkembang sangat baik sebanyak 24 responden (63,2%). Dimana nilai *p-value* = 0,000 yang memiliki arti  $p < 0,05$  dengan nilai  $Z = -4,803$ . Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan klaben (mengklasifikasikan benda) terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di tk pradnyandari. Permainan klaben diharapkan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Kata Kunci : Anak, perkembangan kognitif, klaben

Daftar Pustaka : 31 (2015-2022)

**BINA USADA BALI HEALTH INSTITUTION  
BACHELOR'S DEGREE OF NURSING PROGRAM**

**Undergraduate thesis, July 2023**

**Ni Kadek Diah Kharisnayanti**

**Xvi + 76 + 2 Schemes + 16 appendices**

**The Influence of Klaben Game Media ( Classifying Objects) towards  
Children's Cognitive Development Aged 4-6 years at Pradnyandari I  
Kerobokan Kindergarten**

**ABSTRACT**

Children's cognitive development can be developed through playing methods. One of the playing methods that can be given is the klaben game (classifying objects). Klaben game is the ability to group objects based on their respective characteristics such as size, shape and colour. The goal of this study was to examine the effect of the klaben game media (classifying objects) towards the children's cognitive development aged 4-6 years at Pradnyandari I Kindergarten.

This study employed an experimental design using a one-group pretest-posttest approach. The statistical analysis procedure used the Wilcoxon sign rank test with a significance level of  $p < 0.05$  using the SPSS 16.0 program. This study's population included all children aged 4-6 years at Pradnyandari I Kindergarten, a total of 38 people.

The findings revealed that after receiving the intervention, the majority of respondents (63.2%) reported extremely well-developed cognitive development. Where  $p = 0.000$ ,  $p = 0.05$ , and  $Z = -4.803$ . It may be inferred that the klaben game media (classifying objects) has an impact on the cognitive development of children aged 4-6 years in Pradnyandari I Kindergarten. Klaben games are projected to be utilized as an alternative medium for boosting cognitive development in children.

Keywords: Children, cognitive development, klaben

Bibliography : 31 (2015-2022)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Asung Kertha Wara Nugraha-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “pengaruh media permainan klaben terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Pradnyandari I.”

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku Ketua STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan program Ilmu Keperawatan di STIKES Bina Usada Bali.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S. Kep., M. Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S. Kep., M. Kes selaku pembimbing I saya yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan, bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Si Putu Agung Ayu Pertiwi Dewi, S.S., M. Hum selaku Pembimbing II yang turut membantu penelitian dalam memberikan motivasi, semangat, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala sekolah TK Pradnyandari I yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian ini.
6. Orang tua dan keluarga saya yang sudah mendukung saya sampai penelitian ini selesai.
7. Sahabat-sahabat saya dan teman-teman *Blefaritis Class* yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini.
8. Seluruh pihak yang telah berperan penting dalam proses penyusunan usulan penelitian ini.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Mangupura, 17 Juli 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PENELITIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
1. Tujuan umum .....	5
2. Tujuan khusus .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Keaslian Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Perkembangan Kognitif .....	9
B. Konsep Anak Usia Pra Sekolah .....	15
C. Media Permainan Mengklasifikasikan Benda.....	16
D. Pengaruh Permainan Kluben Terhadap Perkembangan Kognitif .....	18
E. Kerangka Teori.....	21

### **BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS DAN DEFINISI**

#### **OPERASIONAL**

A. Kerangka Konsep .....	22
B. Hipotesis .....	24
C. Definisi Operasional .....	25

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	26
B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Tempat Penelitian .....	27
D. Waktu Penelitian .....	28
E. Etika Penelitian .....	28
F. Alat Pengumpulan Data	
1. Instrumen Penelitian .....	31
2. Validitas dan Reliabilitas .....	32
G. Prosedur Pengumpulan Data	
1. Prosedur Administrasi .....	33
2. Prosedur Teknis .....	34
H. Pengolahan Data .....	35
I. Rencana Analisis Data	
1. Analisis Univariat.....	37
2. Analisis Bivariat.....	37

### **BAB V HASIL PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
B. Analisis Univariat.....	40
1. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	40
2. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
3. Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	41

4. Perkembangan Kognitif Anak Setelah Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	41
C. Analisis Bivariat .....	42
<b>BAB VI PEMBAHASAN</b>	
A. Interpretasi Penelitian.....	43
1. Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	43
2. Perkembangan Kognitif Anak Setelah Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	45
3. Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	47
B. Keterbatasan Penelitian .....	49
C. Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian.....	50
<b>BAB VII PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun .....	13
Tabel 3.1	Definisi Operasional Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Tk Pradnyandari I .....	25
Tabel 5.1	Disribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia .....	40
Tabel 5.2	Disribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I .....	41
Tabel 5.4	Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Setelah Diberikan Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I .....	41
Tabel 5.5	Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Pradnyandari I.....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.....	21
Gambar 3.1	Kerangka Konsep Pengaruh Media Permainan Klaben (Mengklasifikasikan Benda) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.....	23

## **DAFTAR SINGKATAN**

Klaben : Mengklasifikasikan Benda

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Balasan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat permohonan uji etik
- Lampiran 4 Ethical approval
- Lampiran 5 Berita acara uji etik
- Lampiran 6 Surat ijin uji validitas
- Lampiran 7 Surat balasan uji validitas
- Lampiran 8 Surat ijin penelitian
- Lampiran 9 Surat balasan ijin penelitian
- Lampiran 10 Dokumentasi
- Lampiran 11 Hasil SPSS
- Lampiran 12 Lembar persetujuan menjadi responden
- Lampiran 13 SOP Metode Permainan Klaben
- Lampiran 14 Lembar Kuesioner Perkembangan Kognitif
- Lampiran 15 Rencana Kegiatan Penelitian
- Lampiran 16 Lembar Bimbingan

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah., M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ardini., Puspa. P., L. A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (pp. 1–90).
- Astari, T., & Chozin, N. (2019). Meningkatkan kemampuan klasifikasi matematika melalui media saku pintar anak usia 4-5 tahun. *Semnasfip*, 1–14.
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295–304.
- Chairilisyah, D. (2018). *Mengidentifikasi Indikator Kognitif dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Riau: UR Press Pekanbaru.
- Desi, S. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif pada kegiatan bermain mengelompokkan benda melalui media losse part saat di rumah saja. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 50–62.
- Diri, E., Pengasuhan, S., Orang, K., & Khusus, B. (2021). Pengaruh Media Belajar Wayang Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Smart Paud*, 4(1), 11–22.
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131–144.
- Garaika., & D. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV Hira Tech.

- Hapsari, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 18–24.
- Hernawati, S. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kesehatan*. Jawa Timur: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- Ika Sari, M., Nurlaili., & Selva Nirwana, E. (2022). *Pengaruh media balok huruf terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun*. 2, 1–8.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khotijah, I. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengklasifikasikan Benda Di TK Se Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2017/2018. *Analisis Perkembangan Kognitif Anak*, 2(2), 127–140.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mudayanah, & Simatupang, N. D. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Ukuran Melalui Media Manik-Manik Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(1), 1–7.
- Notoatmodjo. (2018). *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pertiwi, D. A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.

- Poppyariyana, A. A., & Wardana, A. E. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengklasifikasikan Benda Di Tk Se Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2017/2018*. 3(1), 35–43.
- Rahmawati, R., & Permatasari, N. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction, Examples Non Examples Dengan Media Konkrit. Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4694>
- Ridwan; Bangsawan, I. (2021). *Konsep Metodologi Penelitian Bagi Pemula*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rukmini, R. (2021). *Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya*. *Adi Husada Nursing Journal*, 6(2), 122. <https://doi.org/10.37036/ahnj.v6i2.181>
- Setyowahyudi, R. (2020). *Pengaruh Media Benda-Benda Alam Terhadap Kemampuan Klasifikasi Dan Mengurutkan*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 206–222.
- Sudarma Adiputra, M., Trisnadewi, W., Suryana., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Ulfa, A., & Kamtini, K. (2018). *Pengaruh Kegiatan Bermain Air Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ananda Medan T.A 2017/2018*. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 40. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i2.12208>

- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Withasari, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengklasifikasikan Bangun Dua Dimensi Melalui Permainan Tangnam. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Yanti, eva., & P. A. B. (2020). Mengenal Warna Melalui Permainan Klasifikasi Mampu Meningkatkan Kemampuan Kognitif Di Tk Al-Bayhaqi. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 02(01), 17–22.
- Zahro, S., Ramadhan, N., Sabdaningtyas, L., Sofia, A., Lampung, F. U., Prof, J., & Brojonegoro, S. (2020). *Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Anak Usia Dini melalui Bermain Bahan Alam*.