

Wiwit Widiawati. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang Gresik*. SKRIPSI, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unuversitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: M. Busyro Karim, S.Ag., M.Si dan Dewi Mayang Sari, M.Psi., Psi

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *Paint* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang Gresik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diteliti yaitu media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *paint* yang digunakan untuk menstimulus kemampuan kognitif anak khususnya dalam aspek belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-eksperimental Desain* jenis *one-group pre-tes post-tes*. Subjek penelitian ini merupakan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang Gresik sebanyak 11 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi partisipan dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Pengolahan data menggunakan analisis data uji-t. Hasil analisis data diperoleh nilai t_{hitung} yaitu -5,45 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,086 maka $-t_{tabel} > t_{hitung}$ ($-2,086 > -5,45$) dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *paint* terhadap kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci : Media pembelajaran berbasis komputer aplikasi *paint*, kemampuan kognitif, anak usia 4-5 tahun.

Wiwit Widiawati. 2017. *Influence of Computer Based Learning Media Paint Application on Cognitive Ability of Child Group A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang Gresik*. Minithesis, Early Childhood Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Mr. Muhammad Busyro Karim, S.Ag.,M.Si and Mrs. Dewi Mayang Sari, M.Psi., Psi

ABSTRACT

The purpose of this study is determine the effect of computer based on the learning of media Paint application forward the cognitive abilities of children A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang Gresik. Media of learning is everything that is used by teacher to simplify the delivery of learning materials. The media is computer-based learning which has paint application that is used to stimulate the cognitive abilities of children, especially in aspects of learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking. This research uses quantitative approach that is experimental method with Pre-experimental design research design type one-group pre-test post-test. The subject of this study is a group A children in kindergarten AisyiyahBustanulAthfal 22 Balongpanggang Gresik as many as 11 children. Techniques of collecting data of ths research is participant observation and documentation in the form of photos of activities and plans of daily learning. Data processing uses t-test data analysis. The result of data analysis obtained by Tcount value is -5,45 and Ttable value 2,086 then $-t_{table} > t_{count}$ ($-2,086 > -5,45$) and H_a accepted. Based on the data analysis shows there is a significant influence between computer-based learning media paint application to the cognitive abilities of children.

Keywords: Computer-based learning media paint application, cognitive ability, children aged 4-5 years.