

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori Kognitif

##### 1. Pengertian Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>1</sup>

Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>2</sup> Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hlm., 31

<sup>2</sup> Alwi dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm., 579

<sup>3</sup> Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012), hlm., 10

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>4</sup> Menurut Gagne, dalam Jamaris, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.<sup>5</sup>

Pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwasannya pengertian kognitif adalah kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan yang berfokus penalaran dan pemecahan masalah menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

## 2. Perkembangan Kognitif

### a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dibagi menjadi dalam 4 tahapan. Berikut tabel penjelasannya:<sup>6</sup>

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif

| No. | Tahapan                              | Keterangan   |
|-----|--------------------------------------|--|
| 1.  | <i>Sensorimotor</i> usia 0 – 2 tahun | Kemampuan pada tahap sensomotorik menunjuk pada konsep permanensi objek, yaitu kecakapan |

<sup>4</sup> Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Umami II*, (Universitas Negeri Padang: Artikel Vol. I, No.1, April 2013 ), hlm., 253

<sup>5</sup> Vera Heryanti, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*, (Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1, Desember 2014), hlm., 22

<sup>6</sup> Sri Esti WD, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Grasindo, 2004), hal 72-73

| No. | Tahapan  | Keterangan  |
|-----|--|---|
|     |  | psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktifitas pada waktu itu. Tetapi, pada stadium ini permanen objek belum sempurna. |
| 2.  | <i>Praoperasional</i> usia 2 – 7 tahun         | Kemampuan pada tahap ini yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya berfikirnya masih egosentris dan terpusat.  |
| 3.  | <i>Concrete Operational</i> usia 7 – 11 tahun  | Tahap ini mampu berfikir dengan logis mampu konkrit memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga dapat menghubungkan dimensi ini satu dengan yang lain. Kurang egosentris. Belum bisa berfikir abstrak.     |
| 4.  | <i>Formal Operational</i> usia remaja – dewasa | Mampu berfikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah.   |

Perkembangan kognitif menurut Vygotsky dipengaruhi oleh dua tataran yaitu; (1) tataran sosial merupakan tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya, dan (2) tataran psikologis merupakan ada di dalam orang-orang yang bersangkutan. Adapun proses mental juga dibagi menjadi dua yaitu;

- a. *Elementary* adalah masa praverbal (selama anak belum menguasai verbal, menggunakan bahasa).
- b. *Higher* adalah masa setelah anak dapat berbicara (berhubungan dengan lingkungan secara verbal)<sup>7</sup>

Perkembangan kognitif melalui internalisasi yang bersifat transformatif, yaitu memunculkan perkembangan yang tidak sekedar

<sup>7</sup> Aini Mahabbati, *Language And Mind Menurut Vygotsky*, (Tarakan: Jurnal Pendidikan, Vol.02, 2013) hlm.5-7

berupa transfer atau pengalihan dari lingkungan. Vigotsky mengungkapkan bahwasannya berinteraksi dengan orang dewasa atau kolaborasi dengan anak yang lebih besar usianya lebih bermanfaat dibanding dengan anak sebaya. Karena anak akan berkembang kognitifnya apabila dibimbing oleh orang yang lebih dewasa, biasanya disebut dengan membangun *scaffolding*.<sup>8</sup>

Wilayah perpindahan keterampilan dari lingkungan kedalam dirinya disebut dengan *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD merupakan wilayah potensial dan sensitif bagi terjadinya perkembangan kognitif melalui belajar secara bimbingan.<sup>9</sup>

#### **b. Fase-Fase Perkembangan Kognitif**

Aspek perkembangan kognitif anak dalam Permendikbud meliputi:

- 1) Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dalam konteks yang baru.
- 2) Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- 3) Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal

---

<sup>8</sup> Ibid., hlm. 10-11

<sup>9</sup> Ibid.,

huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya berbentuk gambar.<sup>10</sup>

Perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa fase menurut lingkup perkembangan anak. Namun pada penelitian ini fokus pada anak usia 4-5 tahun berikut merupakan fase-fase perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 yaitu yang (1) belajar dan memecahkan masalah, mengenal berdasarkan fungsi, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecah masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingi tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami posisi / kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkup sosial.

(2) Berpikir logis, yaitu mengklarifikasikan benda, berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran, mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya, mengklarifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal,

---

<sup>10</sup> Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kemendikbud,2014), hlm. 5-6

AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna. (3) berpikir simbolik yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.<sup>11</sup>

Kesimpulan dari fase-fase tersebut, bahwasanya STTPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dapat dijadikan acuan perkembangan kognitif anak oleh guru, orang tua maupun suatu lembaga.

### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Apabila perkembangan kognitif terganggu maka secara langsung juga mempengaruhi kemampuan kognitifnya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain<sup>12</sup> :

#### 1) Faktor Hereditas/Keturunan

Ahli filsafat bernama schopenhauer menyatakan bahwa manusia membawa potensi sejak lahir yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir. Ahli psikolog Loehlin, Lindzer dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75%-80% merupakan faktor keturunan.

#### 2) Faktor Lingkungan

---

<sup>11</sup> Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran I*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014), hlm. 24-26

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) hlm, 59-63

Jhon Locke berpendapat bahwa manusia yang lahir seperti kertas putih. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

### 3) Faktor Kematangan

Fisik maupun psikis dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

### 4) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi tingkat intelegen. Pembentukan ada dua yaitu disengaja (formal) dan tidak disengaja (pengaruh lingkungan). Manusia berbuat intelegen untuk bertahan hidup dan penyesuaian diri.

### 5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan, dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat merupakan kemampuan bawaan yang perlu diasah agar mendapatkan hasil yang optimal. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya.

### 6) Faktor Kebebasan

Kebebasan merupakan keluasan manusia untuk berpikir. Artinya manusia dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah, dan bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Kesimpulannya faktor kematanganlah yang menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Karena berkaitan dengan fisik serta psikis seseorang. Selain itu faktor lingkungan merupakan pengalaman dalam hal ini.

### **3. Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun**

#### **a. Pengertian Berpikir Logis Anak Usia Dini**

Berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat yang terjalar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.<sup>13</sup>

Menurut Albrecht mendefinisikan berfikir logis dengan mengatakan “*Logical Thinking is the process in which one uses reasoning consistently to come to a conclusion.*” Berfikir logis merupakan sebuah proses yang menggunakan ketetapan dalam memberikan alasan untuk mendatangkan sebuah kesimpulan. Lebih jauh lagi dijelaskan bahwa masalah atau situasi yang terkait dengan berfikir logis disebut sebagai struktur atau sistem, untuk hubungan antara fakta dan untuk serangkaian alasan dalam membuat pengertian. Lebih lanjut

---

<sup>13</sup> Enah Suminah, *Kerangka Dasar dan Stuktur Kurikulum 2013*,(Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 31



Albrecht juga menegaskan bahwa berfikir logis itu bukan merupakan sebuah proses yang gaib. Dalam bukunya yang berjudul "Brain Bulding" Albrecht menjelaskan dasar dari berfikir logis adalah contoh gagasan atau ide. Proses ini terkait dalam mengambil ide-ide penting, fakta-fakta dan kesimpulan-kesimpulan yang telah berkaitan dalam sebuah masalah dan mengaturnya dalam sebuah rangkaian seperti deret geometri.<sup>14</sup>

Strydom mendefinisikan *Logical Thinking* dengan menyatakan bahwa berfikir logis merupakan pemikiran yang berhubungan dengan sebab dan akibat, yang di dalamnya terdapat perubahan makna dimana hal itu merupakan bagian dari pemikiran. *Logical Thinking* berarti mengikuti rentetan ide atau gagasan.<sup>15</sup>

Uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir logis anak usia dini merupakan pemikiran yang berhubungan dengan sebab akibat, gagasan ataupun ide, fakta dan kesimpulan untuk serangkaian alasan dalam membuat pengertian.

## **b. Cara Meningkatkan Berpikir Logis Anak Usia Dini**

Adapun cara meningkatkan berpikir logis anak usia dini dapat diterapkan berbagai metode, antara lain: <sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Rini M, *Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang 2018), hlm. 18-19

<sup>15</sup> *Ibid.*,

<sup>16</sup> Khadijah, *Pengembangan.....*, hlm. 87-117

## 1. Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak dan meningkatkan intelegensi anak.

## 2. Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

## 3. Metode Eksperimen

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.<sup>17</sup>

## 4. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas. Pemberian tugas juga

---

<sup>17</sup> Khadijah, *Op.cit.*, hlm. 106

diartikan sebagai salah satu tanggungjawab yang harus diselesaikan oleh anak.

## 5. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi menurut Halimah ialah suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar.<sup>18</sup>

## B. Kajian Teori Media

### 1. Pengertian Dan Fungsi Media Pembelajaran

Sardiman menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>19</sup> Pendapat dari Briggs menyatakan bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Seperti buku, kaset, film bingkai dll.<sup>20</sup>

Kesimpulan dari penjelasan diatas bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan informasi oleh pendidik agar siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran. Menurut Sujiono

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm 117

<sup>19</sup> Arief Sardiman S, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 7

<sup>20</sup> Khadijah, *Op.cit.*, hlm.124

terdapat beberapa fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu : (a) merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat, (b) bereksperimen, (c) menyelidiki atau meneliti, (d) sebagai alat bantu, (e) alat peraga untuk memperjelas sesuatu, (f) mengembangkan imajinasi, (g) melatih kepekaan berpikir, (h) digunakan sebagai alat permainan.<sup>21</sup>

## 2. Buku *Pop Up*

Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lembaran kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong. Buku ajar atau buku pelajaran adalah jenis buku yang digunakan dalam aktivitas belajar dan mengajar. Buku ajar disusun dengan alur dan logika sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Buku ajar disusun untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi tertentu. Definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa buku ajar adalah buku pegangan guru untuk memperlancar proses pembelajaran dan menghantarkan tujuan pembelajaran sesuai kompetensi yang ada.<sup>22</sup>

Buku *Pop Up* merupakan hasil kerajinan tangan berupa gambar kartunis yang memiliki unsur 2 atau 3 dimensi. Adapun buku-buku dengan menyisipkan model *pop up* mulai banyak dikembangkan guna meningkatkan minat baca pada anak-anak. Seiring dengan berkembangnya

---

<sup>21</sup> Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 8

<sup>22</sup> Tim Penyusun, <http://kbbi.co.id> diakses pada tanggal 29 Mei 2017

ilmu dan teknologi buku pop-up dikembangkan lebih menarik dari yang 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi.<sup>23</sup>

Pengertian buku *pop up* menurut Ann Montanaro sebagaimana dijelaskan bahwa sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/ dimensi serta perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealam mungkin.<sup>24</sup>

### 3. Buku *Pop Up Science*

Dewasa ini banyak berbagai media yang dikembangkan untuk menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Media adalah perantara untuk menyampaikan pesan dari *informan* kepada pendengar. Atau suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan.<sup>25</sup> *Pop Up Science* adalah sebuah karya seni yang di gunakan sebagai media pembelajaran, agar pembelajaran terselenggara secara baik dan efektif.

---

<sup>23</sup> Yulisna, Agus, *Pengembangan Pop-up Module Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X*, (Universitas Ahmad Dahlan: Artikel, JUPEMASI-PBIO Vol. 1 No. 1 Tahun 2014), hlm., 139

<sup>24</sup> Annisarti, Elva, *Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar*, (Universitas Negeri Padang: Jurnal, Vol. 5, No. 1, September 2016, Seri A), hlm., 12

<sup>25</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2012 ), hlm., 205-206

*Science* merupakan ilmu pengetahuan yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya *science* atau IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Wahyana menegaskan bahwa *science* adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Senada dengan pendapat tersebut, Asih dan Eka menuturkan bahwa *science* merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya.<sup>26</sup>

*Pop Up Science* merupakan karya *pop up* didalamnya dimasukan unsur tentang pengetahuan atau *Science*. Setiap *pop up* mengangkat tema yang berbeda. Produk tersebut dikemas menjadi sebuah buku. Karena pembelajaran PAUD haruslah yang inisiatif dan menarik. Ini menjadi sebuah media yang mengasikan, sebab selain peserta didik bermain mereka juga mendapatkan ilmu pengetahuan *science* untuk bekal pada jenjang selanjutnya.

Paul mengatakan, kelebihan *pop up* yakni dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar bergerak ketika buku dibuka atau bagiannya digeser. Hal seperti itulah yang menarik untuk dinikmati. Gambar secara tiba-tiba muncul, sehingga kesan visualisasi tersebut

---

<sup>26</sup> Tim Penyusun, *Pentingnya Science*, <http://eprints.uny.ac.id/30076/3/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 29 Mei 2017

menjadikan yang ingin disampaikan akan lebih tersampaikan serta dapat memotivasi anak dalam memicu belajarnya.<sup>27</sup>

### C. Model Pembelajaran Menggunakan Buku *Pop Up Science*

Penelitian pengembangan hendaknya menyertakan model agar tidak terjadi kesalah pahaman mengenai produk yang dikembangkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa model diartikan sebagai pola (contoh, acuan, ragam, dsb) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>28</sup> Sedangkan menurut Bompas, model adalah suatu tiruan dari aslinya, memuat bagian khusus suatu fenomena yang diamati atau diselidiki. Adapun pengertian yang lain yaitu Model ialah gambaran inti yang sederhana serta dapat mewakili sebuah hal yang ingin ditunjukkan, jadi model ini merupakan abstraksi dari sistem tersebut.<sup>29</sup>

Untuk aturan pembelajaran menggunakan media *pop up science* sebagai berikut: *Pertama*, peserta didik diharapkan membuka buku *pop up science*. Kemudian anak mengamati sekitar 2 menit. Mengamati adalah melihat dan memperhatikan dengan teliti.<sup>30</sup> *Ke-dua*, peneliti menanyakan apa saja gambar yang terdapat dalam buku *pop up science* tersebut. Dari sini kita dapat mengevaluasi seberapa kemampuan kognitif anak yang dimiliki.

*Ke-tiga*, peneliti menjelaskan apa yang terdapat dalam *pop up*. Menjelaskan merupakan menguraikan secara terang dan gamblang.<sup>31</sup> *Ke-empat* untuk mempermudah menghafalkan pembelajaran atau pokok bahasan tersebut, boleh

---

<sup>27</sup> Ibid.,

<sup>28</sup> Alwi dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm., 751

<sup>29</sup> Alik Juhironi, *Pengembangan Model Latihan Pukulan Lob Forehand pada Peserta Ekstrakurikuler Tenis Meja SMP Negeri 01 Kencong Kabupaten Jember*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2017), t.d., hlm., 18

<sup>30</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, <http://kbbi.co.id> dilihat pada 24 Maret 2017

<sup>31</sup> Ibid.,

cara bernyanyi. Karena bernyanyi adalah salah satu metode yang mengasikan untuk diterapkan pada anak usia dini.

#### D. Kerangka Berpikir

Setiap aspek perkembangan memiliki karakter yang berbeda dengan aspek perkembangan lainnya. Untuk mengembangkannya pun juga menggunakan stimulasi yang berbeda. Pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran pasti menggunakan metode pengembangan secara tersendiri agar menarik dan mendapatkan hasil sesuai apa yang akan dicapai. Dengan adanya metode tersebut aspek pengembangan akan terstimulasi.

Aspek pengembangan kognitif anak yang harus dicapai salah satunya adalah berpikir logis. Berpikir logis Anak Kelompok A di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri meliputi: Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.

Dari uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

