

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Briggs media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.<sup>1</sup>

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, kreatifitas, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.<sup>2</sup>

Nunu Mahmud mengatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Sehingga media dapat diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut.<sup>3</sup> Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi

---

<sup>1</sup>Siti Musarofah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran Dengan Output Youtube*, E-skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2019 diakses pada tanggal 8 Desember 2020

<sup>2</sup>Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2, Juli 2018, hlm 103

<sup>3</sup>*Ibid*, hlm 104

pelajaran kepada peserta didik, sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Menurut Arsyad media pembelajaran secara umum merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi. Adapun pengertian media pembelajaran menurut ahli sebagai berikut :<sup>5</sup>

1. Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich memberikan contoh media seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*hardware*), komputer, dan instruktur.
2. Hairudin dkk, berpendapat media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima, serta untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan.
3. Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pendidik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, media berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar.

---

<sup>4</sup>*Ibid*, hlm 105

<sup>5</sup>Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya : CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018, hlm 1

Namun, ada beberapa alasan pendidik tidak menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yaitu :<sup>6</sup>

1. Pendidik menganggap bahwa menggunakan media pembelajaran memerlukan persiapan.
2. Media merupakan barang yang canggih dan mahal.
3. Tidak terbiasa menggunakan media.
4. Media merupakan hiburan, sedangkan ketika belajar memerlukan konsentrasi dan serius.
5. Sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran.
6. Pendidik tidak memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran.
7. Pendidik tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran tersebut.
8. Pendidik tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.
9. Pendidik tidak memiliki waktu luang untuk membuat media pembelajaran.
10. Pendidik sudah terbiasa menggunakan metode ceramah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perangkat fisik yang dapat di gunakan untuk membantu meningkatkan maupun membangkitkan jiwa peserta didik agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar,

---

<sup>6</sup>Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran ...*, hlm 103

pengajar, dan bahan ajar. Apabila media sebagai pembawa pesan atau sumber informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

## **B. Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berupa hiperteks, sumber daya multimedia, hypermedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media ini pada dasarnya adalah media linier yang disampaikan dalam lingkungan yang terbuka dan dikendalikan oleh pengguna baik menggunakan disk atau melalui jaringan. Pada dasarnya media pembelajaran interaktif menyajikan materi yang jauh lebih luas yang tidak bisa di ubah oleh pengguna. Fitur penting dari media interaktif dari sudut pandang pedagogis adalah ruang lingkup akses dan sifat control pengguna.

Pengertian interaktif menurut Warsita komponen komunikasi dalam multimedia interaktif berbasis computer adalah hubungan antara manusia sebagai pengguna produk dan computer sebagai produk yang di gunakan. Dengan demikian produk atau aplikasi yang digunakan memiliki hubungan dua arah.<sup>7</sup> Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri pembelajaran, siswa dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran computer adalah alat alam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sehingga dapat di gunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang dapat di

---

<sup>7</sup> Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 2 Desember 2015, hlm 190

jangkau dari berbagai tempat dan situasi baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Kriteria pembelajaran interaktif dinyatakan oleh Dimiyanti dan Mujiono adalah suatu kegiatan guru yang secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru atau fasilitator pada saat penyajian bahan belajar di mana guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Syarat model pembelajaran interaktif dikemukakan oleh Ahmad Sabri sebagai berikut :

1. Dapat membangkitkan motivasi minat atau gairah belajar siswa.
2. Dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.
3. Dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.
4. Dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari.hari.

Peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan peserta didik dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Balen mengungkapkan bahwa pengembangan keterampilan

yang harus dimiliki peserta didik adalah keterampilan berfikir, keterampilan social dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Rob Philip menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan computer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor computer. Kualitas interaksi siswa dengan computer sangat ditentukan oleh kecanggihan program computer.<sup>8</sup>

### C. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pola pikir anak usia dini tentunya sangat berbeda dengan cara berfikir orang dewasa. Anak dapat berfikir secara bersamaan meski apa yang difikirkan tidak memiliki hubungan. Menurut Piaget, anak usia dini berada dalam masa Praoperasional yaitu usia 2-6 tahun pada masa ini anak dapat menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan lingkungannya.<sup>9</sup>

Suryanto mengatakan perkembangan anak usia dini pada tahap praoperasional ini cara belajar anak yang terbaik melalui kehadiran benda-benda. Anak akan berfikir berdasarkan pada pengalaman akan benda-benda

---

<sup>8</sup>Ali Shofwan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, di akses melalui [https://www.academia.edu/2458806/Pengembangan\\_Media\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Mata\\_Kuliah\\_Medan\\_Elektromagnetik](https://www.academia.edu/2458806/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Interaktif_Mata_Kuliah_Medan_Elektromagnetik), tanggal 4 Oktober 2020

<sup>9</sup>Guslinda dan Rita Kurnia, *MEDIA Pembelajaran ...*, hlm 5

kongkret. Maka dalam proses pembelajaran perlu ada fasilitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Berikut merupakan peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Hamalik, yaitu :<sup>10</sup>

1. Memperjelas penyajian.
2. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran
3. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang kongkrit dan jelas.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia
5. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasisikap pasif anak
6. Mengatasi sifat unik anak didik yang diakibatkan oleh lingkunganyang berbeda.
7. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar
8. Memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan.
9. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru.

Kemudian secara garis besar fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu :<sup>11</sup>

1. Membantu pendidik dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan pendidik dalam pembelajaran.

---

<sup>10</sup>*Ibid*, hlm 7

<sup>11</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin : Iain Antasari Press, 2012, hlm 2

2. Membantu peserta didik

Lebih meningkatkan daya keahaman terhadap materi pembelajaran, mempercepat daya cerna peserta didik terhadap materi yang disajikan dan merangsang daya pikir peserta didik.

3. Memperbaiki pembelajaran

Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain agar mencapai hasil yang maksimal.

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif**

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah membantu pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran menggunakan alat yang dapat memberi informasi materi berupa gambaran secara kongkrit untuk menghasilkan pembelajaran dan pengembangan aspek perkembangan anak secara maksimal.

Banyak pendidik PAUD menganggap bahwa media pembelajaran hanya sebagai alat bantu pembelajaran dan bisa tidak menggunakan media pembelajaran apabila dianggap susah untuk didapatkan, membuat atau tidak tersedia dikelas maupun disekolah.

Pendidik harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan komponen terpenting dalam proses belajar mengajar terutama untuk anak usia dini, seperti yang kita ketahui anak usia dini masih belum bisa berfikir secara abstrak sehingga dengan menggunakan media pembelajaran ini pendidik dapat membantu peserta didik untuk berfikir abstrak melalui media pembelajaran kongkrit.



Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu :

1. Dapat menarik perhatian anak
2. Media pembelajaran interaktif lebih efektif
3. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh
4. Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
5. Dalam pembuatan dapat diwakilkan selama memiliki konsep yang jelas
6. Dengan menggunakan media interaktif ini pendidik bisa beralih sebagai fasilitator
7. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk kelemahan dari penggunaan media interaktif diantaranya :

1. Pembuatan media pembelajaran optimal memerlukan waktu yang agak lama
2. Beberapa media interaktif cenderung memerlukan jaringan internet
3. Perawatan media interaktif terutama jika terjadi kerusakan memerlukan biaya yang cukup banyak.
4. Tidak semua pendidik, orang tua, dan peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

### **E. Video Animasi**

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensia.<sup>12</sup> Video

---

<sup>12</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Gava Media, 2013) hlm 88

merupakan suatu media yang sangat efektif guna membantu proses belajar mengajar baik belajar mengajar secara individual, kelompok maupun secara massal. Video merupakan bahan ajar non cetak yang memiliki informasi dan materi hingga tuntas karena dapat di terima anak secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran.

Karakter teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dan suara pada siswa. Sehingga anak merasa seperti berada di tempat yang sama dengan program yang ditayangkan di video. Tingkat daya serap dan ingat pada anak terhadap materi pembelajaran dapat meningkatkan secara signifikan jika memperoleh informasi lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Animasi berasal dari kata “Anima” yang berarti jiwa dan semangat. Dalam bahasa Inggris animasi berasal dari kata “*Animation*” dan “*Anime*” yang berarti menggerakkan. Menurut Ibiz, animasi adalah sebuah gambar statis yang mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Karakter yang digunakan biasanya berupa orang, hewan, maupun objek lain biasanya dituangkan dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi.<sup>13</sup>

Pengertian video animasi dapat disimpulkan sebagai kumpulan gambar statis yang dijadikan satu dan mendapat ilusi pergerakan, kemudian ditambah audio sehingga terkesan lebih hidup dan menarik perhatian.

#### **F. Kelebihan Dan Kelemahan Media Video**

Media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan ketika digunakan dalam penyampaian materi. Video sendiri merupakan bahan ajar

---

<sup>13</sup>Arif Puji Setiawan dan M Maulana zia Ulhaq, *Animation*, Di kutip melalui *E-Book Academia* [www.Academia.edu](http://www.Academia.edu), 9 Desember 2020, hlm 3

non cetak yang memiliki banyak informasi dan mudah diterima, sehingga pembelajaran dengan menggunakan video dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif dalam membantu menyampaikan materi.

Adapun kelebihan dan kekurangan video dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

#### 1. Kelebihan

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan
- c. Video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran
- d. Mampu menggambarkan peristiwa secara realistic dalam waktu yang singkat
- e. Dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan
- f. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- g. Membantu mengembangkan imajinasi anak
- h. Memperjelas hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- i. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik
- j. Mengembangkan pemikiran dan pendapat peserta didik

#### 2. Kekurangan

- a. Video biasanya terlalu menekan pada pentingnya pemahaman materi dari pada proses pengembangan terhadap materi yang dipelajari.

- b. Tidak dapat menampilkan objek secara detail
- c. Gambar yang biasanya diproyeksikan berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi
- d. Pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- e. Membutuhkan material pendukung, seperti *LCD Proyektor*, *Vcd*, dll untuk membantu memproyeksikan video
- f. Membutuhkan biaya pembuatan yang tidak sedikit

### **G. Jenis Dan Manfaat Video Animasi Untuk Anak Usia Dini**

Video Animasi dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu :

#### 1. Video Animasi 2 Dimensi

Video animasi 2 dimensi adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan 2 dimensi.<sup>14</sup> Animasi 2 dimensi dapat dibagi berdasarkan cara pembuatannya, yaitu :

- a. Animasi Frame, animasi ini mengandalkan perubahan gerak disetiap frame atau bingkainya.
- b. Animasi Vektor, pada animasi ini gambar yang dihasilkan merupakan bantuan dari komputer.
- c. Animasi Blend, animasi ini tidak muncul pada frame, melainkan melalui hitungan matematika.
- d. Animasi Karakter Fantasi, pada jenis ini karakter yang ditampilkan lebih menonjol. animasi karakter mengkhususkan diri pada pembentukan model dan gerakan.

#### 2. Video Animasi 3 Dimensi

---

<sup>14</sup>Tirtamedia, *Mengenal Animasi 2 Dimensi*, diakses melalui <https://tirtamedia.co.id/2020/03/12/mari-mengenal-animasi-2d/> 29 Desember 2020

Penciptaan gambar bergerak dengan ruang 3 dimensi, pembuatannya sendiri dengan cara menstimulasi gambar disetiap frame, pada animasi 3 dimensi ini merupakan pengembangan dari animasi 2 dimensi.<sup>15</sup> Animasi 3 dimensi ini dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

- a. *Hardsurface*, yaitu objek yang diciptakan oleh manusia, contoh rumah, mobil, lemari, mobil, motor, dan kursi.
- b. *Organic*, yaitu objek yang sudah tersedia di alam, seperti hewan dan tumbuhan.

### 3. Animasi Jepang (Anime)

Animasi jepang biasa disebut dengan anime, anime sendiri memiliki karakter yang berbeda dengan animasi lainnya. dalam pembuatannya anime biasa digambar menggunakan tangan dengan sedikit bantuan computer.

Selain jenis-jenis video animasi yang tersebut diatas, adapun manfaat video animasi dalam proses pembelajaran untuk anak usia ini yaitu :

1. Meningkatkan kosakata anak
2. Meningkatkan perkembangan anak
3. Meningkatkan pengetahuan anak
4. Melalui tayangan yang dilihat, dapat meningkatkan imajinasi anak.

---

<sup>15</sup>Oscar Herry, *Memahami Lebih Dalam Pengertian 3 Dimensi*, 2016 diakses melalui <https://idseducation.com/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/> 30 Desember2020

Selain bermanfaat untuk peserta didik khususnya anak usia dini, pemanfaatan media pembelajaran video animasi ini juga bermanfaat untuk pendidik, yaitu :

1. Menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pada peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan diingat dengan mudah
2. Proses belajar mengajar yang menarik dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.
3. Menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan kosakata anak usia dini.

#### **H. Perkembangan Kognitif**

Pengertian dari istilah kognitif yang berasal dari kata *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuannya dalam perkembangannya.<sup>16</sup> Istilah kognitif menjadi salah satu bagian dari psikologi manusia yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memperkirakan, memberikan, menyangka, pertimbangan, membayangkan, berfikir, dan keyakinan.

Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi. Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan 4 pengertian<sup>17</sup> yaitu :

---

<sup>16</sup> Dr. Hj. Khadijah M.Ag, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, 2016, hlm 31

<sup>17</sup>Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Gava Media, 2014, hlm 61

1. Kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran dan perasaan.
2. Usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri
3. Proses pengenalan dan penasiran lingkungan oleh seseorang
4. Hasil memperoleh pengetahuan.

Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan serta keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan masalah soal-soal sederhana.

Kognitif juga dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>18</sup> Desmita mengungkapkan jika kognitif digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungan.<sup>19</sup>

Ada tiga aktivitas yang merupakan proses dasar kognitif yang sering dianggap sebagai pusat perkembangan manusia, ketiga aktivitas tersebut

---

<sup>18</sup>Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hlm 579

<sup>19</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik : Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam*

adalah penginderaan, persepsi, dan belajar. Penginderaan atau sensasi merupakan deteksi dari stimulasi sensorik.<sup>20</sup>

Ahmad Susanto mengungkapkan jika pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan segala keadaan diluar dirinya yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Pembentukan tersebut dibedakan menjadi dua, yang pertama sengaja (ada stimulasi dari orang tua dan pendidik). Yang kedua pembentukan tidak sengaja (ada pengaruh dari lingkungan sekitar).<sup>21</sup>

Adapun teori perkembangan kognitif David Ausubel mengenai *meaningfull learning*, yaitu apa yang dipelajari anak memiliki fungsi untuk kehidupannya. Menurut Ausubel ketika seseorang belajar dengan mensosialisasikan fenomena baru dengan skema yang telah dimiliki. Teori belajar bermakna Ausubel ini dekat dengan inti pokok konstruktivisme.

Itskarisma dan Mawardi menyampaikan mengenai belajar bermakna yang dikemukakan oleh David Ausubel yaitu pembelajaran yang bermakna adalah pendekatan dalam mengelola sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran aktif menuju pembelajaran mandiri. Kemampuan untuk belajar mandiri adalah tujuan akhir dari pembelajaran bermakna.<sup>22</sup>

Ausubel memberi tekanan mengenai belajar bermakna, dalam teorinya ini dapat dikualifikasikan menjadi 2 dimensi, yaitu berhubungan dengan cara penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dan bagaimana peserta

---

<sup>20</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan : Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, ( Jakarta : Rineka Cipta 2006), hlm 14

<sup>21</sup> Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : PERDANA PUBLISHING 2016, hlm 83

<sup>22</sup> Hidayatul Muamanah dan Suyadi, *Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel dalam Pembelajaran Pendidikan Bermakna*, Belacna : Jurnal Pendidikan Islam, Vol 5, No. 01, 2020, hlm 165



didik dapat mengaitkan informasi dengan struktur kognitif yang ada.<sup>23</sup> Menurut Ausubel belajar bermakna merupakan suatu proses yang dapat dikaitkan pada informasi baru dengan konsep yang relevan dengan struktur kognitif seseorang.

Ada 3 kebaikan dari proses belajar bermakna yaitu :

1. Informasi dan materi yang dipelajari akan lebih mudah dan lebih lama untuk diingat.
2. Informasi yang tersubsumsi akan menimbulkan diferensiasi dari subsume sehingga memudahkan untuk proses belajar berikutnya.
3. Informasi yang dilupakan setelah subsumsi akan mempermudah belajar mengenai hal-hal yang mirip.

Teori perkembangan kognitif Ausubel dengan menggunakan teori belajar bermakna ini memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

1. Ada keterkaitan antara pengetahuan yang telah dimilikipeserta didik dengan pengetahuan baru yang dipelajari.
2. Peserta didik memiliki kebebasan memilih apa yang dipelajari. Setiap peserta didik memiliki bakat, minat dan cita-cita yang berbeda. Sehingga pendidik berfungsi membantu peserta didik untuk mengembangkan bakatnya.

Kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik menyusun pemahaman sendiri. Otak anak ibarat lilin yang harus dinyalakan agar mampu

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana 2011), hlm 60

memerangi dirinya, bukan seperti tempat kosong yang harus diisi oleh pendidik.<sup>24</sup>

Taksonomi merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi pertama kali dicetuskan oleh Benyamin S Bloom pada tahun 1956. Tujuan pendidikan dibagi menjadi 3 bagian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>25</sup> Secara etimologi taksonomi berasal dari kata Yunani yaitu *taxis* dan *nomos*, *taxis* berarti pengaturan atau devisi dan *nomos* berarti hukum.

Taksonomi dapat diartikan sebagai pengelompokan suatu hal yang berdasarkan tingkatan tertentu, taksonomi adalah sebuah kerangka untuk mengklasifikasikan pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk memprediksi kemampuan peserta didik dalam belajar sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

Dalam taksonomi blooms, proses kognitif yang telah diperbaiki daripada taksonomi bloom versi lama mempunyai enam proses dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

Pada tahun 1956, Benyamin Samuel Bloom dan kawan-kawan memperkenalkan konsep baru dalam dunia pendidikan yaitu tentang kerangka konsep berfikir yang berupa struktur tingkatan kompetensi. Taksonomi bloom merupakan struktur hierarki yang mengidentifikasi kemampuan dari tingkat terendah hingga tertinggi.

---

<sup>24</sup> Ibid, 83

<sup>25</sup> Ina Magdalena dkk, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan*, Jurnal Edukasi Pendidikan, Vol. 2 No 1, Juni 2020, hlm

Ranah kognitif taksonomi bloom mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir menggambarkan tahapanberfikir yang harus dikuasai peserta didik agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatannya. Ranah kognitif dalam taksonomi bloom ini terdiri atas enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman atau persepsi, penerapan, analisis, pepaduan dan penilaian.<sup>26</sup>

Penguasaan ranah kognitif peserta didik meliputi perilaku yang dapat ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berfikir. Perkembangan kognitif peserta didik dapat dinyatakan berkembang dengan meningkatnya teori-teori baru yang dimiliki oleh peserta didik.

### **I. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini perlu mempelajari beberapa teori tahapan perkembangan kognitif anak usia ini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak usia dini antara tahapan perkembangan kognitif anak dengan umur yang sesuai. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bayi dapat menunjukkan berbagai kemampuan belajarnya di antaranya :

#### **1. Pembiasaan**

Pembiasaan bisa juga disebut dengan habituasi. Pembiasaan merupakan proses dimana kita menghentikan pemberian atau penanggapan stimulus yang diulang-ulang secara terus menerus. Pembiasaan ini dapat dikatakan terjadi jika individu merasa tidak

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm 137

ada yang baru lagi stimulus yang diberikan. Pembiasaan ini memiliki berbagai respon yang berbeda pada setiap anak usia dini.

Pembiasaan biasanya mengalami peningkatan secara pesat pada bulan-bulan awal pertama saat kelahiran. Jika bayi yang berusia 4 bulan membutuhkan waktu yang lama sebelum mengalami habituasi maka bayi yang berusia 5-12 bulan hanya membutuhkan waktu beberapa detik dan dapat menyimpan pengetahuan tersebut dalam ingatan selama sehari-hari sampai berminggu-minggu.

## 2. Pengkondisian

Pengkondisian adalah pemasangan antara stimulus indrawi dengan stimulus netral.<sup>27</sup> Kemampuan belajar bayi dengan pengkondisian juga dapat dilihat dari eksperimen Lipsitt dan Kaye yang memasangkan antara nada netral (stimulus terkondisi) dengan kehadiran puting susu (stimulus tidak terkondisi) yang mengundang respon menghisap pada bayi.

## 3. Belajar Instrumental

Belajar instrumental ditujukan untuk membentuk serta mempertahankan perilaku konsekuensi yang di dapat setelah perilaku tersebut terbentuk. Belajar instrumental dilakukan dengan pemberian penguatan yang berfungsi untuk meningkatkan atau menurunkan perilaku. Untuk meningkatkan yang diharapkan perlu diberikan *reward* atau hadiah.

Untuk menurunkan perilaku yang tidak diharapkan maka perlu diberikan penguatan negative berupa hukuman atau

---

<sup>27</sup>Novan Ardy Wiyani, M.Pd.I, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini ...*, hlm 69

*punishment*. Dalam kegiatan belajar perlu adanya pemberian hadiah dan hukuman yang tentunya bersifat mendidik. Pemberian hadiah harus dapat menyenangkan anak sehingga dapat menimbulkan rasa percaya diri pada anak sehingga anak tersebut dapat mempertahankan perilaku yang diharapkan.

Pemberian hukuman juga harus memberikan efek jera sehingga anak tidak lagi melakukan perilaku negatifnya. Dapat dijelaskan bahwa hadiah merupakan sesuatu yang menyenangkan baik dalam bentuk fisik seperti pemberian bingkisan berupa boneka, mainan baru, buku cerita baru, dll. Sedangkan hukuman merupakan suatu tindakan yang diberikan kepada anak secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan efek jera atau bisa juga disebut sebagai ancaman.

#### 4. Belajar Sosial

Dalam teori belajar sosial kebanyakan perilaku manusia digunakan sebagai hasil pengamatan melalui proses modeling, dari pengamatan tersebut akan membentuk sebuah perilaku baru yang akan digunakan sebagai pedoman dan patokan dalam bertindak. Proses belajar pada anak akan lebih banyak terjadi melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap situasi dan kondisi lingkungan.

Proses pengamatan dan peniruan tersebut dapat dipengaruhi oleh komponen-komponen berikut ini :

- a. Adanya perhatian jika ingin mempelajari sesuatu harus memperhatikan dengan seksama konsentrasi dan

kesungguhan. Hal ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan penginderaan dan persepsinya. Adanya ingatan agar peniruan berhasil maka harus ada usaha dan kemampuan mengingat serta mempertahankan ingatan atas apa yang telah diamati.

- b. Adanya kemampuan produksi dan reproduksi anak harus mampu menerjemahkan gambaran hasil pengamatan dalam berbagai bentuk perilaku actual dan paling penting adalah kemampuan melakukan improvisasi serta membayangkan diri sebagai model senyata mungkin.
- c. Motivasi adanya dorongan serta berbagai alasan tertentu yang mendorong anak untuk melakukan peniruan. Motivasi ini mencakup motivasi internal dan eksternal sertapenghargaan terhadap diri sendiri.

Ada tujuh kemampuan kognitif yang harus dikembangkanpada anak usia dini agar mencapai tingkat pencapaian perkembangan kognitif sebagai berikut :

1. Kemampuan Auditori

Kemampuan ini berhubungan dengan indra pendengaran anak usia dini, kemampuan yang dapat dikembangkan diantaranya:

- a. Mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar
- b. Mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik
- c. Mengikuti perintah lisan sederhana
- d. Mendengarkan cerita dengan baik
- e. Mengungkapkan kembali cerita sederhana

## 2. Kemampuan Visual

Kemampuan visual berhubungan dengan penglihatan dan persepsi anak usia dini terhadap lingkungan sekitar, kemampuan yang dapat dikembangkan diantaranya :

- a. Mengenali benda-benda disekitarnya
- b. Membandingkan benda-benda dari yang sederhana ke yang lebih kompleks
- c. Mengetahui bentuk ukuran dan warna benda
- d. Mengetahui adanya benda yang hilang jika ditunjukkan sesuatu yang belum sempurna atau ganjal
- e. Mengenali huruf dan angka
- f. Mengenali namanya sendiri bila tertulis

## 3. Kemampuan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba), kemampuan yang dapat dikembangkan diantaranya :

- a. Mengembangkan indera sentuhan
- b. Mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur
- c. Mengembangkan kosa kata untuk mengembangkan berbagai tekstur seperti tebal, tipis, halus, kasar, panas, dingin, dan tekstur kontras lainnya.
- d. Mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur
- e. Menebak dengan meraba tubuh teman
- f. Meremas kertas Koran.

#### 4. Kemampuan Kinestetik

Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, kemampuan yang dapat dikembangkan diantaranya :

- a. *Finger painting* dengan tepung kanji
- b. Menjiplak huruf geometri
- c. Melukis dengan cat air
- d. Mewarnai dengan sederhana
- e. Merobek kertas Koran
- f. Menjahit dengan sederhana
- g. Mewarnai gambar
- h. Memegang dan menguasai pensil
- i. Menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana
- j. Mampu menulis

#### 5. Kemampuan Aritmatika

Kemampuan Aritmatika merupakan kemampuan yang diartikan untuk penguasaan berhitung atau konsep permulaan. Kemampuan aritmatika yang dikembangkan pada anak usia dini antara lain :

- a. Mengenali atau menghitung angka
- b. Menyebutkan urutan bilangan
- c. Mengitung benda
- d. Mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda



- e. Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep kongkret ke konsep abstrak.
- f. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- g. Menggunakan konsep waktu, misalnya hari ini.
- h. Mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar.
- i. Mengenal penambahan dan pengurang

#### 6. Kemampuan Geometri

Kemampuan geometri biasanya berhubungan dengan perkembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan geometri yang harus dikembangkan pada anak usia dini, diantaranya :

- a. Memilih benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut warna, besar-kecil, panjang-pendek, dan tinggi-rendahnya.
- d. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
- e. Mengukur benda secara sederhana

#### 7. Kemampuan Sains Permulaan

Kemampuan sains permulaan ini berhubungan dengan percobaan atau demonstrasi sebagai pendekatan logis atau secara saintis, akan tetapi harus tetap mempertimbangkan tahapan berfikir anak usia dini. Kemampuan saintis yang dapat dikembangkan pada anak usia dini diantaranya :

- a. Mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitarnya
- b. Mengadakan berbagai percobaan sederhana
- c. Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan di teliti

#### **J. Problematika Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Pada dasarnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini ditujukan agar anak usia dini dapat mengeksplorasi lingkungan disekitarnya melalui kerjasama antara otak dan alat indra anak. Hasil dari eksplorasi tersebut diharapkan dapat membantu anak dalam menambah ilmu pengetahuan dan membantu menyelesaikan berbagai tugas perkembangannya.

Melihat pentingnya perkembangan eksploratif atau menjelajah untuk anak, maka sangat disarankan bagi orang tua, pendidik, maupun lingkungan sekitar untuk membantu menstimulus ekplorasi anak agar dapat berkembang secara maksimal, terutama untuk anak usia dini yang mengalami kurang rasa percaya diri maupun mengalami keterbelakangan mental. Stimulus yang diberikan ini harus dilakukan secara terus menerus tanpa terkecuali.

Menurut Suyadi, setidaknya ada sepuluh masalah terkait dengan perkembangan anak usia dini, antara lain<sup>28</sup> :

1. Berfikir Irrasional, terbatasnya dalam berfikir hal ini dikarenakan anak usia dini hanya bisa berfikir kongkret mengenai benda-benda yang ada disekitar. Pada usia dibawah 3 tahun anak tidak bisa berfikir secara operasional meskipun hanya sedikit.

---

<sup>28</sup>Novan ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini ...*, hlm 84-89

2. Berfikiran negative, anak banyak memikirkan hal buruk, berbagai pikiran buruk atau pikiran negative ini akan menimbulkan perilaku bermasalah dikemudian hari yang mengakibatkan anak sulit bergaul, tidak percaya diri, tidak bisa menghargai dirinya sendiri dan orang lain serta dapat menyempitkan pikiran anak yang menjadikan anak kurang bisa berinisiatif dan berkreasi.
3. Tidak mau belajar, masalah tidak mau belajar ini disebabkan adanya beberapa faktor, diantaranya waktu yang kurang tepat, kalimat perintah untuk belajar kurang tepat, anak berada dalam situasi yang kurang atau bahkan tidak nyaman, terlalu memaksakan, serta tidak adanya fasilitas yang dapat membangkitkan atau memotivasi anak untuk belajar misalnya tidak adanya media pembelajaran atau media pembelajaran yang di gunakan terlalu membosankan, adanya sesuatu yang lebih menarik perhatian anak contohnya adanya mainan, jajan, atau siaran televisi kesukaannya.
4. Sulit menghafal kata, nama benda, dan tempat sulitnya menghafal pada anak disebabkan karena adanya anggapan yang mengharuskan anak lebih kompeten, ideal, dan sempurna dalam segala hal. Akibat dari idealis yang berlebihan itu anak menjadi tertekan oleh tuntutan alam pikirannya sendiri.

5. Tidak konsentrasi dalam belajar, faktor konsentrasi anak biasanya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal biasanya menjadi penyebab karena rendahnya minat belajar dan rendahnya tingkat gizi anak sehingga anak terkena anemia. Sedangkan faktor eksternal anak ini biasanya disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan, terlalu banyak makanan atau jajan dan mainan yang menarik perhatiannya.
6. Terlambat berfikir, keterlambatan berfikir tersebut umumnya ditunjukkan dengan kesulitan dalam memahami penjelasan dan perintah-perintah dari pendidik. Hal ini mengakibatkan ia tertinggal dengan teman-temannya. Ketertinggalan tersebut dapat menimbulkan dampak munculnya rasa cemas, minder, lemah mental, dan tidak percaya diri, puncaknya anak akan memiliki sikap skeptik, nakal, dan curang.
7. Pelupa, akibat dari pelupa ini anak cenderung akan hanya mengingat hal-hal yang penting saja dan mengesampingkan hal-hal yang kecil. Pada saat anak menyadari akan kelupaannya anak akan menjadi panik, padahal dalam ilmu neurosain dijelaskan bahwa kerja otak tidak mampu bekerja secara maksimal ketika dalam keadaan panik.
8. Rendah rasa ingin tahunya, rendahnya daya pikir anak dikarenakan pikirannya tidak pernah diasah dengan berbagai kegiatan untuk mencari tahu di sekitarnya

## **K. Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Untuk mencapai perkembangan kognitif pada tingkat perkembangan yang telah ditentukan perlu adanya upaya yang dilakukan dan upaya itu harus dilakukan secara berulang-ulang. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini, diantaranya :

### **1. Melaksanakan Kegiatan Bermain Simbolik (Khayal),**

Aspek kognitif mencakup daya ingat, daya tangkap, kemampuan dalam memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai individu, daya nalar, daya analisis dan imajinasi. Melalui kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar, bahkan pengetahuan dan konsep dasar tersebut akan lebih mudah dikuasai oleh anak pada saat bermain.

Bermain simbolik dapat memberikan kontribusi dalam optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini, sebab dalam kegiatan bermain kognitif secara bergantian terjadi asimilasi dan akomodasi dengan berfikir simbolik anak akan dikembangkan dalam berfikir abstrak.

### **2. Menempatkan Anak sebagai Pembelajar**

Menempatkan anak sebagai pembelajar berarti menjadikan anak sebagai pusat atau center dalam kegiatan belajar. Sehingga harus ada perubahan paradigma pada pendidik dan orang tua terkait dengan posisi anak dalam kegiatan belajar. Dalam pandangan tradisional anak dijadikan sebagai objek, keinginan anak diabaikan dan keinginan orang tua atau pendidik yang

dikedepankan. Sehingga timbul rasa tertekan pada diri anak karena pengetahuan yang ditransmisikan oleh pendidik PAUD atau orang tua yang tidak sesuai dengan keinginan dan kemampuan anak.

3. Mendorong anak untuk belajar secara aktif dan spontan Mendorong anak untuk belajar secara aktif dan spontan, dan untuk mendorong keaktifan anak pendidik PAUD harus mampu mengarahkan kegiatan belajar mengajar pada *practice learning*. Metode ini bisa digunakan dengan cara demonstrasi, simulasi, dan eksperimen.
4. Mendidik anak sesuai dengan DAP

Pemberian stimulasi pada anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Hal itu yang kemudian diistilahkan dengan *Developmentally Appropriated Practice (DAP)*. setidaknya ada lima bidang stimulasi yang tidak sesuai diberikan kepada anak.

Pertama dibidang matematika, pendidik PAUD mengajarkan kepada anak-anak untuk menghafal angka tanpa memahami konsep bilangan tersebut. Kedua, di bidang menulis. pendidik mengajarkan anak usia dini menulis dengan mengikuti titik-titik yang sudah dibuatkan oleh pendidik.

Ketiga, di bidang membaca pendidik PAUD sering meminta anak usia dini menghafal abjad dan menulisnya di buku dengan jumlah tertentu. Seharusnya pendidik mengajarkan anak usia dini untuk mengenal huruf lewat tulisan-tulisan yang ada pada benda yang ada di sekitarnya.

Keempat, di bidang menggambar pendidik sering memerintahkan anak usia dini menggambar dengan mengikuti contoh yang telah diberikan pendidik. Seharusnya pendidik membebaskan anak berimajinasi dan bereksplorasi saat ingin menggambar atau mewarnai sesuatu

Kelima, di bidang sains pendidik mengajarkan tentang sungai, laut, gunung, dan lainnya hanya dengan bercerita tanpa menggunakan benda kongkrit yang dapat membantu anak usiadini dalam memahami sesuatu.

#### 5. Mengapresiasi Hasil Belajar setiap Anak

Setiap anak memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan hal itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika kemampuan kognitifnya tergolong tinggi maka pendidik PAUD atau orang tua harus bisa memacu perkembangan kognitif anak agar dapat mempertahankannya. Namun, jika perkembangan kognitif anak cenderung rendah maka orang tua dan pendidik harus dapat membantu untuk meningkatkan dan mengembangkannya.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas pendidik PAUD dapat menerapkan metode, permainan, atau benda yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pendidik harus memperhatikan upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak, yaitu perolehan hasil belajar masing-masing anak itu bervariasi. Ada yang menunjukkan peningkatan secara signifikan, peningkatan sedikit atau belum mengalami peningkatan.

Yang perlu pendidik perhatikan hanyalah metode yang digunakan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga yang mengalami kendala atau tertinggal dapat mengikuti dan mengejar hasil belajar teman-temannya tanpa merasa terbebani.

#### **L. Tujuan Dan Fungsi Media Dalam Perkembangan Kognitif**

Salah satu potensi perkembangan anak adalah kemampuan kognitif sains. Sains pada hakikatnya sudah dapat ditanamkan sejak anak usia dini, alasannya adalah karena sejak lahir anak sudah mengenal alam dengan caranya sendiri-sendiri.

Kegiatan sains sangat diperlukan untuk anak usia dini karena melalui kegiatan sains maka belajar untuk mengobservasi pertanyaan menggali melakukan percobaan atau eksperimen, memprediksi dan keterampilan memecahkan masalah. Menurut Tadjikron Musfiro kemampuan kognisi dalam hal ini diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas (daya cipta) serta daya ingat.

Kognisi merupakan konsep yang luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi dan menggunakan pengetahuan. Proses utama kognisi meliputi mendeteksi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, membayangkan kemungkinan, mengatur strategi, berfantasi, bermimpi, dan menarik kesimpulan. Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. N.Tientje dan Yul Iskandar ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungannya dengan pendidikan anak usia dini yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas, non linier, menyenangkan, dan pelaku terlibat secara aktif.



Menurut Martini Jamaris, anak mulai melakukan eksplorasi yang lebih luas tentang alam dan memahami alam secara lebih baik bahkan pada masa praoperasional anak telah mampu menghadirkan atau mempresentasikan alam secara mental; walaupun kejadian yang berkaitan dengan alam tersebut tidak hadir secara actual, seperti hujan, angin, dingin, bulan, bintang, dll.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran sains secara umum diantaranya :<sup>29</sup>

1. Sebelum memulai perkembangan program-program pembelajaran pendidik sudah meyakinkan diri bahwa pendidik sudah memahami perkembangan dan karakteristik anak secara memadai.
2. Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran pendidik sudah memahami ruang lingkup program sains baik dari segi bahan, maupun dari segi pengembangan kemampuan.
3. Wujud dan program sains yang dapat dihasilkan guru dan tim dapat berupa program satu tahun, semester, catur wulan, bulan, minggu, atau harian.
4. Isi program dikemas dengan memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan, keluwesan, kesinambungan, kebermaknaan, dan fungsionalitas sehingga program yang dihasilkan lebih adaptif terhadap berbagai perubahan kondisi lingkungan belajar, apalagi beberapa karakteristik anak usia dini menunjukkan sifat yang amat situasional.

---

<sup>29</sup> Hasnida M.Pd, *Media Pembelajaran Kreatif : Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Luxima, 2014, hlm 103

Masalah aplikasi dalam penggunaan media dan pengajaran di Tk/Paud adalah masalah yang harus berdasarkan dengan kondisi kehidupan yang sesungguhnya dan harus membantu anak- anak menyadari bahwa pelajaran dan permainan yang mereka peroleh merupakan satu proses yang berguna dan penting. Berikut ini fungsi dan tujuan penerapan media pembelajaran interaktif dalam pengembangan kognitif anak :

1. Merangsang anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat
2. Bereksperimen
3. Alat bantu
4. Mencapai tujuan pendidikan secara maksimal
5. Melatih kepekaan berpikir
6. Mengembangkan imajinasi

#### **M. Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini menggunakan beberapa skripsi sebagai referensi penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah, penelitianterdahulu ini juga membahas mengenai penggunaan dan pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan anak,diantaranya yaitu :

## 1.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Nama Penelitian	Judul	Rumusan Masalah	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
Siti Aminah	Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 Tahun?</li> <li>2. Apakah video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran?</li> </ol>	Penggunaan film Dora The Exsplorer efektif dalam meningkatkan kosakata anak. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan skor.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian</li> <li>2. Perkembangan yang diteliti</li> </ol>	Menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran
Yuniar Indah Ayu Lestari	Pengaruh Media Film Animasi Edukatif Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Atfal Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adakah pengaruh media film animasi edukatif terhadap kemampuan bercerita anak usia dini kelompok B di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung?</li> <li>2. Seberapa besar pengaruh media film animasi edukatif terhadap kemampuan bercerita pada anak usia dini kelompok B di RA Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung?</li> </ol>	Ada pengaruh media film animasi edukatif terhadap kemampuan bercerita pada anak usia dini kelompok B di Ra Nurul Huda Kalipakis Ngantru Tulungagung	Metode penelitian	Menggunakan videoanimasi sebagai variable x

## **N. Kerangka Berfikir**

### **1. Kerangka Teoritis**

Menurut Brown, media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berpengaruh akan membangkitkan minat belajar anak usia dini maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik terutama untuk anak usia dini.

### **2. Kerangka Konseptual**

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama untuk anak usia dini, serta mampu memberikan contoh kongkrit kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar peserta didik sehingga perkembangan kognitifnya dapat berkembang secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka pendidik di harapkan mampu untuk menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga dapat merangsang perkembangan anak dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi.