

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantar’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹

Menurut Gagn’ dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

⁹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 3

mengandung mater instruksional di lingkungan siswa yang dapat digunakan siswa untuk belajar.¹⁰

Media merupakan kegiatan yang digunakan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan bagi peserta didik untuk memperoleh keterampilan, sikap, serta pengetahuan yang baru.¹¹ Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat dan bahan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.¹² Media ialah alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau sebuah ide dari pembicara kepada pendengar dan memudahkan dalam memahami ide pokok penyampaian pembicara.

Pembelajaran adalah usaha pendidikan dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya proses itu dilaksanakan serta dalam pelaksanaannya terkendali.¹³ Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan pendidik dengan melibatkan sumber belajar dan orangtua pada kegiatan dan suasana belajar dan bermain di satuan program PAUD.¹⁴

Berdasarkan penjelasan tentang media dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik dan media

¹⁰ Ibid., hlm. 4

¹¹ Vernon S, Gerlach Dan Donald P. Ely Dalam Nunuk Suryani.Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.2018). Hlm : 2.

¹² <https://kbbi.web.id/media> Diakses pada Senin 10 Mei 2021

¹³ Menurut Miarso (2004) Dalam Nunuk Suryani.Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm : 3

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republic Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usai Dini.Pasal :1 Ayat 14. Hlm :6.

pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.¹⁵

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.¹⁶

b. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari media pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran di dalam kelas lebih efisien, membantu peserta didik lebih konsentrasi serta tetap menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.¹⁷

- a. Mengurangi terjadinya kesalah pahaman anak dalam pembelajaran dengan menggunakan gagasan-gagasan yang bersifat konseptual.
- b. Mampu meningkatkan minat anak terhadap materi yang akan dipelajari hari itu. Karena menumbuhkan minat anak akan

¹⁵ <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-media-pembelajaran.html>. Diakses pada Rabu 12 Januari 2022

¹⁶ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 19

¹⁷ Menurut Sanaky (2013) Dalam Nunuk Suryani Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm: 9.

untuk mau berpartisipasi dalam pembelajaran bukanlah sebuah hal yang mudah.

- c. Memberikan anak pengalaman yang nyata/secara langsung sehingga dapat merangsang aktivitas anak untuk mau belajar dan belajar lagi.
- d. Dengan adanya pengalaman yang nyata dalam pembelajaran dapat mengembangkan pemikiran anak untuk mencari jalan keluar/solusi dalam menyelesaikan masalah yang anak hadapi.
- e. Proses pembelajaran menjadi lebih mendalam dan beragam, tentunya tidak membuat anak mudah bosan, dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya pembelajaran yang beragam dan mendalam akan membuat anak lebih aktif untuk terus mengikuti pembelajaran.¹⁸

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran itu sendiri ialah sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran yang membantu mempengaruhi kondisi serta lingkungan yang sudah diatur oleh guru.¹⁹ Media pembelajaran fungsinya selain sebagai alat perantara dalam penyampaian informasi tapi juga bisa membuat kondisi pembelajaran menjadi lebih efektif. Fungsi media pembelajaran tiga fungsi utama media pembelajaran.²⁰

¹⁸ Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), Hlm: 22-23.

¹⁹ Suryani & Agung (2012) Dalam Nunuk Suryani Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm :9.

²⁰ Kemp & Dayton (1885:28) Dalam Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada, 2008), Hlm: 19-21.

Levie & lent mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.²¹

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

²¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 20

d. Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bukan lah satu jenis saja. Beberapa Jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini yaitu :

a. Media visual.

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini cukup umum atau sering kita jumpai dalam proses pembelajaran. Media visual ini berfungsi untuk menyalurkan pesan yang didapat dari sumber kepenerima pesan dimana dalam penyampaiannya menggunakan indera penglihatan.²² Melalui media pembelajaran visual ini dapat memperlancar dan menajamkan pengetahuan serta ingatan anak.²³

Karakteristik media visual diantaranya : media visual dapat diamati berdasarkan ruang, media visual dalam menyampaikan informasinya berupa dari satu arah dan reseptif, juga ditampilkan secara statis, berorientasi kepada siswa, visual digunakan untuk acuan dalam prinsip kebahasaan media yang berbasis teks.²⁴

b. Media audio/auditif.

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran dimana dalam menyampaikan pesannya dituangkan ke dalam bentuk

²² Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2015), Hlm:31.

²³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada,2008), Hlm :91.

²⁴ Nunuk Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm: 51.

lambang-lambang auditif baik itu yang berupa verbal ataupun nonverbal.²⁵ Media audio/auditif adalah media yang mengandung pesan yang berbentuk auditif (hanya dapat didengar) yang mana digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemauan anak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

Media ini lebih banyak digunakan untuk dengan tujuan untuk merangsang siswa dalam proses belajar yang bersifat didengarkan. Seperti penggunaan kaset untuk memutar lagu saat anak sedang bermain diluar kelas dimana lagu-lagu tersebut sifatnya mengajak anak untuk berbakti kepada orangtua, tolong menolong, mencintai alam dan lain sebagainya yang mengarah ke perilaku positif.²⁶ Bentuk-bentuk media auditif diantaranya: radio, kaset, alat perekam, laboratorium bahasa.

c. Media audiovisual.

Media pembelajaran yang mengembangkan 2 indera melihat dan mendengar, dengan memberikan dan menyajikan rangsangan rangsangan yang berupa tampilan visual yang disertai suara. Maka dapat diartikan pula bahwa media pembelajaran yang berbasis audio visual adalah penyampaian materi yang dalam

²⁵ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishin, 2015), Hlm:35.

²⁶ Guslinda, Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya : Cv Jakad Publishing, 2018), Hlm:15.

penyampiannya melalui pandangan dan pendengaran dan dalam penyampiannya pun tidak bergantung pemahaman kata atau simbol-simbol visual saja.²⁷

e. Pengertian Media Menara Susun

Menara Susun merupakan salah satu media pembelajaran visual sekaligus permainan edukasi yang berbentuk balok berukuran kecil yang terdiri dari berbagai warna yang masing-masing sisi balok terdapat lambang huruf hijaiyah dengan lubang ditengah. Sehingga menara susun ini selain dapat digunakan sebagai media belajar anak tapi juga dapat digunakan sebagai media anak untuk bermain dengan cara menyusun dan membongkarnya.

Menara susun tersebut biasa disebut dengan menara susun hijaiyah karena di setiap sisi baloknya terdapat tulisan huruf hijaiyah. Media tersebut bisa digunakan oleh beberapa anak dengan cara bergantian atau bisa juga dimainkan bersama-sama. Cara penggunaannya anak tinggal menyusun dan membongkarnya dg mengurutkan huruf alif di letakkan di susunan yang paling bawah sebelah kanan dan seterusnya sampai huruf 'ya' di susunan yang paling akhir.

²⁷ Nurbiana Dhieni, Dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2018), Hlm: 52.



Gambar 4.2 Media menara Susun Hijaiyah

f. Manfaat Media Menara Susun Hijaiyah

Media Media Menara Susun Hijaiyah ini sangat bagus untuk merangsang kemampuan otak pada anak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, ketelitian, dan melatih konsentrasi seligus daya ingat anak dalam mengingat lambang huruf hijaiyah. Menara susun hijaiyah ini juga dapat meningkatkan interaksi soial antara satu dengan yang lainnya.

Menara susun hijaiyah dapat memberikan efek positif dan keuntungan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dapat merangsang aktifitas otak seperti berfikir kritis, mengasah kreatifitas, imajinasi, konsentrasi dan daya ingat anak.
2. Meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial seperti kerjasama, kemampuan berkomunikasi.
3. Mengerti dan memahami konsep pembelajaran dan menghubungkan satu konsep dengan konsep lain.
4. Mengasah kemampuan kognitif
5. Mengasah kemampuan anak dalam mengingat lambang huruf hijaiyah.
6. Melatih kesabaran anak.

Penelitian ini menggunakan media menara susun hijaiyah dengan pertanyaan dan penjelasannya terkait dengan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini dan menara susun hijaiyah ini untuk memudahkan anak dalam mengenal dan mengingat huruf hijaiyah dengan cara bermain.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media menara susun hijaiyah dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya :

- 1) Media ini memancing siswa untuk lebih konsentrasi dalam Pembelajarannya
- 2) Media ini bisa diaplikasikan untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan
- 3) Mudah dan praktis dibawa kemana-mana.

2. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Memahami psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari tokoh psikologi terkemuka yang telah mencurahkan tenaga dan pikirannya guna mengkaji hal ini. Tokoh psikologi terkemuka tersebut tidak lain adalah Jean Piaget (1896-1980). Ia berhasil mengintegrasikan elemen-elemen psikologi, biologi, filosofi, dan logika dalam memberikan penjelasan yang menyeluruh tentang bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan. Salah satu teori Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan atau aktivitas pembelajaran.²⁸ Piaget menolak paham lama yang menyatakan bahwa kecerdasan adalah bawaan secara genetis. Ini terjadi pada setiap manusia, termasuk pada anak-anak.

Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Lebih dari itu, Piaget juga menjelaskan bahwa karakteristik aktivitas anak-anak juga berdasarkan pada tendensi-tendensi biologis yang terdapat pada semua organisme. Tendensi-tendensi tersebut mencakup tiga hal, yaitu asimilasi, akomodasi, dan organisasi.²⁹

Pertama, asimilasi. Secara harfiah, asimilasi berarti memasukkan atau menerima. Dalam lingkup pengetahuan, manusia selalu mengasimilasikan objek atau informasi ke dalam struktur kognitifnya.

²⁸ Suyadi. *Ternyata, Anakku Bisa Kubuat Genius*. Yogyakarta: power Book, 2009, hlm.97.

²⁹ <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/download/197/178> Diakses Rabu 12 Januari 2022

Sekedar contoh, orang dewasa mengasimilasi pengetahuan dengan cara membaca buku, orang tua (mungkin) mengasimilasi pengetahuannya dengan merenungkan pengalaman hidup (baik yang pahit maupun yang manis), dan lain sebagainya. Bagaimana anak-anak mengasimilasikan pengetahuannya? Secara sederhana, anak-anak mengasimilasikan pengetahuannya melalui kegiatan bermain. Sebab, dunia anak adalah dunia bermain. Jika ditelaah lebih dalam, maka proses asimilasi pada anak usia dini adalah sebagai berikut.

Pada awalnya, seorang bayi akan mencoba berasimilasi dengan menyentuh, meremas, bahkan merobek benda-benda yang dijangkaunya. Selanjutnya anak akan mengasimilasi objek tersebut dengan memasukkannya ke dalam mulut sebagai ekspresi rasa ingin tahu. Kemudian anak akan mengasimilasi dengan cara mencium, menatap lebih detail, mencoret-coretinya, dan lain sebagainya. Dari pengalaman berasimilasi itulah anak mempunyai pengetahuan tentang suatu benda. Misalnya kertas. Anak dapat memiliki pengetahuan tentang kertas dengan cara mengenal bahwa kertas akan kucal jika diremas, sobek jika ditarik, hancur jika terkena air, dapat ditulisi, diwarnai, dan lain sebagainya. Inilah proses asimilasi sebagai sumber pengetahuan pada anak usia dini.

Kedua, akomodasi. Akomodasi adalah mengubah struktur diri. Dalam melihat beberapa objek, belum tentu anak mempunyai struktur penglihatan (diri) yang memadai, sehingga anak tersebut harus melakukan akomodasi. Misalnya, seorang anak dapat memindahkan balok terbesar mainannya hanya dengan menggeser rintangan didepannya. Nah,

kemampuan menggeser rintangan untuk memindahkan balok itulah yang disebut akomodasi. Sementara itu, didalam akomodasi itu sendiri anak secara tidak sadar telah melakukan efisiensi dan elaborasi.

Ketiga, organisasi. Yang dimaksud organisasi disini adalah menggabungkan ide-ide tentang sesuatu kedalam system berfikir yang koheren (masuk akal). Hal ini hanya bisa dilakukan dengan menggabungkan asimilasi dan akomodasi, sebagaimana disebutkan diatas. Sekedar contoh, anak-anak pada usia 5-6 tahun telah terampil mengendarai sepeda roda tiga. Dalam kemampuannya itu, anak telah mampu merangkai beberapa ide seperti kaki mengayuh pedal, tangan memegang setir, mata menatap kedepan, dan seringkali kepala anak tersebut menoleh kekanan dan kekiri untuk menjaga keselamatan. Inilah yang disebut dengan organisasi dalam bahasa tendensi biologis. Masih mengutip Piaget, menurutnya, perkembangan kognitif pada anak-anak bermula dari perhatian mereka terhadap lingkungan sekitarnya. Pada usia 4 (empat) bulan, misalnya, anak mampu mengembangkan apa yang disebut Piaget dengan istilah "*intentionality*". *Intentionality* adalah kemampuan anak dalam melakukan sesuatu agar apa yang diinginkannya terpenuhi. Istilah ini juga sering disebut dengan tindakan agar rasa ingin tahunya terjawab. Sekedar contoh, bayi "belajar" bahwa jika dirinya menangis, maka ibu atau pengasuhnya akan datang. Oleh karena itu, ketika bayi belum mampu berkata-kata sebagaimana orang dewasa, ia akan selalu menangis agar apa yang diinginkannya tercapai. Bahkan, anak yang agak dewasa pun, masih

sering menangis jika keinginannya tidak terpenuhi. Itulah “belajarnya” bayi, menangis.

Dalam perkembangan selanjutnya, anak-anak akan mencari apa yang diinginkan secara mandiri. Misalnya, anak ingin bermain boneka, maka ia akan mencari boneka yang pernah dilihatnya. Ia datang dan mencari tempat dimana ia melihat boneka terakhir kalinya. Bahkan, pada tahap ini anak mampu menyingkirkan barang-barang yang sekiranya menghalangi boneka dengan dirinya. Dalam situasi tertentu, mungkin ia telah jengkel karena tidak menemukan boneka yang diinginkannya. ia “protes” dengan cara menangis. Tetapi, hal ini dilakukan ketika ada orang dewasa didekatnya. Tangisan itu dimaksudkan agar orang disekitarnya mau membantu mencari boneka yang sedang dicarinya tersebut.

Kemudian. Sekitar usia 18 bulan, penalaran anak-anak sudah mulai berkembang lebih tinggi. Ia sudah mulai mampu mencari benda-benda yang sengaja disembunyikan diberbagai tempat tersembunyi. Inilah sebabnya mengapa anak-anak pada tahap ini sangat senang diajak bermain petak umpet. Mereka seolah-olah merasa tertantang dengan melakukan permainan tersebut. Disamping itu, anak-anak pada tahap ini juga telah mampu mengingat perilaku orang-orang disekitarnya, mengingat kejadian dimasalalu, kemudian menirukannya.

Setelah itu, pada usia antara 3 sampai dengan 4 tahun, anak-anak sudah mulai mampu melakukan manipulasi lingkungan dan senang mencoba hal-hal baru. Bahkan, mereka telah mampu menggeneralisasikan

satu situasi ke situasi yang lain. Dengan teknik tertentu, anak-anak mampu membawakan dirinya untuk menguasai berbagai rintangan dilingkungan yang baru saja mereka temukan tersebut.

Pada tahap perkembangan kognitif yang lebih tinggi, anak-anak mulai menaruh perhatian pada symbol-simbol di sekitarnya. Dalam waktu yang tidak lama, mereka segera mengetahui bahwa berbagai simbol tersebut mempunyai arti dan makna tersendiri. Pemahaman terhadap berbagai simbol tersebut secara tidak langsung merangsang anak untuk menaruhperhatian pada kertas yang terdapat gambar yang menarik dan tulisan di sampingnya. Mulai dari sini, anak-anak telah tertarik untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung. Tahap ini biasanya dilalui anak ketika usinnya telah mencapai 5,5 hingga 6 tahun.

Secara sederhana, Piaget merinci tahap-tahap perkembangan kognitif pada usia dini menjadi tiga tahap, yaitu tahap sensorimotor, pra operasional, dan tahap operasional. Uraian-uraian berikut ini menjelaskan tahap-tahap perkembangan kognitif anak usia dini menurut Piaget.³⁰

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Anak.³¹

No.	Tingkat Perkembangan	Usia (Tahun)	Keterangan
1	<i>Sensory motor/</i> sensori omotor	0-2	Pertumbuhan kognitif didasarkan pada tindakan panca indra dan

³⁰ William Crain. *Teori Perkembangan; Konsep dan Aplikasi*, terj. Yudi Santoso, edisi ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007, hal. 183-189

³¹ Muhibbin Syah, M. Ed, *Psikologi*..., hlm. 23-24.

			<p>motorik. Tindakannya terutama membentuk reaksi reflex, dapat meniru tindakan orang lain yang telah lalu, dan merancang arti baru dari pemecahan persoalan dengan menggabungkan yang didapat sebelumnya dengan pengetahuan. Dengan periode singkat, 2 tahun, anak telah mengubah dirinya dari organisme yang sama sekali tergantung pada sifat reflex bawaan menjadi orang yang mampu berpikir secara simbolik.</p>
2	Preoperational/ Pra-operasional	2-7	<p>Meniru yang tertunda (menghasilkan suatu tindakan yang telah terlihat dimasa lalu) dalam imajinasi anak-anak atau saat bermain. Anak-anak sudah mampu menggunakan tanggapan simbolik. Namun, pada tahap ini anak-anak masih memiliki keterbatasan berpikir dalam beberapa hal penting. Periode ini ditandai oleh adanya egosentris serta memungkinkan anak untuk mengembangkan <i>imitation, insight learning</i>, dan kemampuan berbahasa dengan menggunakan kata-kata yang benar, serta mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek, tetapi efektif.</p>

3	<i>Concrete operational/</i> Operasional konkret	7-11	Anak-anak telah dapat mengetahui symbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Anak mulai berkurang egosentrisme-nya dan mulai membentuk <i>peer group</i> .
4	<i>Formal operational/</i> Operasi formal	11-15	Anak telah mempunyai pemikiran yang abstrak pada bentuk-bentuk yang lebih kompleks

Keberhasilan pelajar yang disesuaikan tahap perkembangan kognitif peserta didik menurut Piaget dapat dijelaskan sebagai berikut.³²

- 1) Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik.
- 2) Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.
- 3) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, guru mengajar menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- 4) Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.

³² *Teori-teori Belajar*. www.wordprees.com. Diakses tanggal 28 Agustus 2021.

- 5) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya di rasakan baru, tetapi tidak asing.
- 6) Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- 7) Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan berdiskusi dengan temannya.

Terapan dari jenjang kognisi Piaget ditafsirkan sebagai suatu rentangan dari sensori-motorik sampai operasi formal diatas yang kuantatif dapat muncul sekaligus disuatu usia, sedangkan kualitatif akan meningkat bersama bertambahnya usia.³³

Sebagian besar psikolog, terutama ahli psikolog kognitif, berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir.³⁴ Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, semakin teratur (dan juga semakin abstrak) cara berpikirnya. Dalam kaitan ini, seorang guru sebaiknya memahami tahap-tahap perkembangan anak didiknya, serta memberikan materi belajar dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan tahap-tahap tersebut. Guru yang mengajar dengan tidak memerhatikan tahap-tahap perkembangan diatas cenderung akan menyulitkan para siswanya.³⁵

3. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Menurut Benjamin Samuel Bloom

³³ Neong Muhadjir. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial*, edisi kelima. Yogyakarta: Rake Serasin, 2000, hlm. 53.

³⁴ Muhibbin Syah, M. Ed. *Psikologi ...*, hlm. 21.

Pada tahun 1956, Benjamin Samuel Bloom dan kawan-kawannya memperkenalkan konsep baru dalam dunia pendidikan, yaitu tentang kerangka konsep berpikir yang berupa struktur tingkatan kompetensi. Benjamin Samuel Bloom menggunakan istilah Taksonomi Bloom untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (intellectual behaviors) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁶

Dari setiap ranah tersebut, dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana, sampai tingkah laku yang paling kompleks. Pembagian intelektual dalam kerangka berpikir ini, penting bagi peserta didik untuk menguasai ketiganya dalam takaran tertentu. Semakin komprehensif dan stabil ketiganya maka akan semakin berdampak bagus pada perkembangan peserta didik.

Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah Psikomotorik berisi perilaku yang

³⁶ <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/muslimheritage/article/download/395/1515>, Diakses Rabu 12 Januari 2022

menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan motorik / kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Para trainer biasanya mengkaitkan ketiga ranah ini dengan Knowledge, Skill and Attitude (KSA). Kognitif menekankan pada Knowledge, Afektif pada Attitude, dan Psikomotorik pada Skill. Sebenarnya di Indonesia pun, kita memiliki tokoh pendidikan, Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan doktrinnya Cipta, Rasa dan Karsa atau Penalaran, Penghayatan, dan Pengamalan. Cipta dapat diidentikkan dengan ranah kognitif rasa dengan ranah afektif dan karsa dengan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, yaitu:

1. Knowledge (pengetahuan)

Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (recall) atau mengenal kembali (recognition). Kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.³⁷ Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali Contoh: menyatakan kebijakan.

2. Comprehension (pemahaman atau persepsi)

³⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 27.

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari.³⁸ Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Kemampuan memahami instruksi/masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran

3. Application (penerapan)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru.³⁹ kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip.

4. Analysis (penguraian atau penjabaran)

Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain.⁴⁰ Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik

5. Synthesis (pemaduan)

³⁸ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 150.

³⁹ *Ibid* hlm. 150.

⁴⁰ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, terj. Tri Wibowo, hlm. 468.

Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.⁴¹ Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.

6. Evaluation (penilaian)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan.⁴² kemampuan untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

4. Tinjauan Tentang Gejala-gejala Pengenalan Kognisi

a. Kognisi

Gejala pengenalan dalam garis besarnya dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu melalui indera dan yang melalui akal. Yang melalui indera dapat dibagi pula yaitu : pertama, yang meliputi penginderaan dan pengamatan, kedua, dipusat yang meliputi tanggapan, ingatan dan fantasi. Yang mengenai tanggapan melalui eidetic, proses, pengiring, reproduksi,

⁴¹ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 151.

⁴² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 28.

assosiasi, dan appersepsi. Adapun yang melalui akal (berpikir) meliputi membentuk pengertian, pendapatan dan keputusan.⁴³

Perkembangan kognisi memiliki keterkaitan dengan perkembangan fisik yaitu dalam hal perkembangan kapasitas otak dan syaraf, juga berhubungan dengan perkembangan bahasa, emosi, serta perkembangan moral.⁴⁴ Kognisi atau proses mental merupakan masalah pokok di dalam studi-studi psikologi manusia. Apa yang dilakukan seseorang tidak akan terlepas dari aspek misalnya persepsi, ingatan, pengetahuan dan bahasa.

1. Asumsi-Asumsi Didalam Proses Kognitif :

a. Proses-proses kognitif lebih bersifat aktif dari pada pasif.

Manusia selalu berupaya mencari informasi, memperoleh pengetahuan, dan mengikuti perkembangan pengetahuan yang baru. Berbeda dengan psikologi Behaviorisme yang memandang bahwa manusia sebagai organisme yang pasif, menunggu stimulus datang dari lingkungannya kemudian baru memberikan respon.

b. Proses kognitif terjadi sangat efisien dan akurat.

Perkembangan bahasa misalnya, ini disebabkan manusia memiliki kesanggupan untuk mengenal kata-kata baru dan struktur bahasa yang kompleks. Jumlah bahan yang disimpan dalam ingatan manusia tidak terhingga baik ragam maupun banyaknya. Kesalahan pada manusia

⁴³ Kartini Kartono, *Pengantar Psikologi Umum*, Penerbit Mandar maju, Bandung, 1990, 86.

⁴⁴ <https://id.scribd.com/document/395952076/17-Article-Text-59-1-10-20170112>.
Diakses Rabu 22 Januari 2022

sebenarnya lebih disebabkan oleh ketidak tepatan dalam menggunakan strategi dari pada oleh kapasitas kognisi yang dimilikinya.

- c. Proses kognitif cenderung lebih baik apabila berkaitan dengan informasi yang positif daripada informasi yang negatif. Artinya orang akan lebih mudah memahami bentuk kalimat pertanyaan yang positif (misalnya, Agus adalah seorang anak yang jujur). Juga kebanyakan orang cenderung lebih akurat dalam mengingat informasi positif daripada informasi negative. Contoh dalam pembentukan sebuah konsep, kinerja pemikiran lebih baik dalam memilih contoh-contoh konsep daripada menentukan mana yang menjadi lebih mudah apabila berhubungan dengan informasi positif daripada informasi negatif.
- d. Pada umumnya proses kognitif tidak bisa diamati secara langsung. Kita tidak bisa melihat apa yang terjadi didalam pikiran seseorang yang sedang belajar, membuat keputusan atau memecah masalah. Oleh sebab itu kita, kita sering mengalami suatu kesulitan untuk menerangkan bagaimana proses kognitif itu berlangsung. Seseorang tidak bisa menerangkan proses-proses kognitif secara tepat, sehingga sering digunakan dua atau tiga teori sekaligus untuk menerangkannya. Meskipun proses kognitif tidak bisa diamati secara langsung, namun para peneliti cukup serdik

dalam hal ini dengan menggunakan cara menterjemahkan ke dalam respon-respon tertentu yang bisa diukur atau diamati.

- e. Proses-proses kognitif itu saling berkaitan antara unit yang satu dengan unit yang lain, dan tidak bisa bekerja sendiri-sendiri. Seperti pada persepsi, bukan semata-mata terletak pada pemrosesan stimulus dari luar saja (*bottom-up processing*), tetapi juga melibatkan pengetahuan yang dimiliki seseorang yang telah tersimpan didalam ingatannya (*top-down processing*).⁴⁵

2. Meta Kognisi (*METACOGNITION*)

Metakognisi adalah pengetahuan dan kesadaran seseorang tentang proses-proses kognitifnya sendiri. Seseorang tahu bagaimana melakukan berbagai tugas bila dibandingkan dengan orang lain. Seseorang juga tahu bahwa tugas tertentu dapat dianggap berat sementara tugas-tugas yang lainnya dianggap lebih mudah. Dengan kata lain anda mengetahui apa yang anda ketahui dan apa yang tidak anda ketahui. Dengan begitu metakognisi adalah proses membangkitkan minat (rasa ingin tahu), sebab menggunakan proses-proses kognitif kita sendiri untuk merenungkan atau memikirkan proses-proses kognitif kita sendiri juga.

3. Meta-perhatian (*metta attention*)

⁴⁵ Suharnan, *Diktat Psikologi Kognitif*, Universitas 7 Agustus 1945, Surabaya, 1999, 4.

Pengetahuan dan kesadaran seseorang mengenai proses perhatiannya sendiri disebut meta-perhatian. Anda sendiri mengetahui ketrampilan apa saja yang diperlukan dalam melakukan tugas perhatian terbagi atau perhatian selektif. Misalnya, anda membagi perhatian dengan cara memusatkan perhatian pada hal-hal yang tidak penting. Sebaliknya, anda mungkin mulai mengamati keseluruhan obyek secara sepintas, kemudian baru memusatkan perhatian khusus pada hal-hal yang dianggap penting.

4. Meta-ingatan (*meta-memory*)

Meta-ingatan menunjuk pada pengetahuan dan kesadaran seseorang akan ingatannya sendiri. Meta-ingatan akan meliputi perasaan tahu tentang informasi umum, meta-ingatan tentang kinerja dalam tes psikologi, dan meta-ingatan tentang mempelajari daftar kata. Ketepatan Meta-ingatan seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti banyaknya waktu yang dipergunakan untuk mempelajari suatu tugas dan banyaknya latihan yang pernah dilakukan dalam memprediksi suatu perbuatan.

5. Pemetaan kognisi (*COGNITIVE MAPPING*)

Istilah peta kognitif pertama kali diperkenalkan oleh E.C Tolman untuk menerangkan bagaimana tikus-tikus mempelajari lokasi atau tempat hadiah didalam kotak lorong-lorong . istilah ini

akhirnya berkembang lebih luas dan banyak dipelajari oleh para ahli psikologi kognitif dan psikologi lingkungan.⁴⁶

Pemetaan kognitif mencakup aktivitas mengumpulkan informasi, mempresentasikannya di dalam pikiran, dan memproses informasi yang berkaitan dengan tata letak atau susunan perangkat fisik, misalnya benda-benda yang berada di ruang tamu. Hasil akhir dari proses tersebut dinamakan Peta kognitif. Suatu peta kognitif merupakan peta mental yang merepresentasikan atau menggambarkan keadaan dunia sebagaimana yang kita percayai.

Peta kognitif yang dipelajari para ahli meliputi pengetahuan manusia mengenai berbagai lingkungan fisik yang amat luas. Misalnya tata letak makanan di meja makan sampai pada ruang yang lebih luas yaitu bangunan gedung yang berada di lingkungan kampus, bahkan di kota-kota besar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi petakognitif antara lain adalah karakteristik individu. Setiap individu memiliki kemampuan membentuk petakognitif yang berbeda pula satu sama lainnya. Seseorang yang sudah sangat mengenal lingkungan geografis suatu tempat dapat membentuk peta kognitif yang lebih tepat dibanding seseorang yang baru mengenal lingkungan tersebut. Orang dewasa juga lebih tepat dalam pembentukan peta kognitifnya dibanding anak-anak. Sedangkan jenis kelamin tidak

⁴⁶ Ibid., 7-8

menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dalam kemampuan membentuk peta kognitif.

Selain perbedaan karakteristik individu, juga jenis tugas yang diberikan kepada seseorang ikut mempengaruhi proses pemetaan kognitif. Tugas pemetaan kognitif akan dilakukan dengan baik apabila tata letak lingkungan fisik memiliki susunan yang teratur.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini akan diuraikan beberapa penelitian yang relevan, yang mendukung penelitian ini. Penelitian yang relevan ini sebagai bahan pengembangan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media menara susun dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun sehingga peneliti mencantumkan penelitian terdahulu. Berikut uraian penelitian yang sudah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu diantaranya yaitu:

1. Dahlia, M.Syukri, Marmawi.R judul skripsi “Penerapan Metode Iqro’ Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Cahaya Kabupaten Kubu Raya”

Kesimpulan skripsi tersebut adalah penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan metode iqro dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Cahaya Kabupaten Kubu Raya

sudah baik. Penerapan metode iqro' oleh guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Cahaya adalah anak satu persatu mengaji atau membaca huruf hijaiyah yang dibimbing oleh guru dengan menggunakan buku iqro. Selain itu guru juga mengenalkan huruf hijaiyah dengan menuliskan beberapa huruf hijaiyah dipapan tulis.

2. Hesti Putri Setianingsih judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Tilawati Pada Anak Kelompok B6 Di Tk Aba Karangkajen Yogyakarta”

Kesimpulan skripsi tersebut adalah Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok B6 di TK ABA Karangkajen Yogyakarta dapat ditingkatkan menggunakan metode tilawati. Keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah yaitu: (1) mempersiapkan media peraga tilawati beserta item-itemnya, (2) memberi contoh penggunaan metode tilawati untuk membaca huruf hijaiyah pada peraga jilid 1, (3) membaca bersama-sama menggunakan peraga tilawati, (4) memberi anak kesempatan untuk membaca menggunakan nada tilawati, (5) memberi kesempatan lebih besar pada anak yang peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah masih sulit serta guru memotivasi dan mendampingi anak.

Hasil penelitian dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca huruf hijaiyah untuk kriteria baik pada setiap siklusnya. Pada

saat pra tindakan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan kriteria baik menunjukkan hasil 12,5% kemudian pada Siklus I anak yang mempunyai kriteria baik meningkat menjadi 68,75%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 56,25% dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,5%, sehingga mengalami peningkatan kembali sebesar 31,25%. Pembelajaran dikatakan berhasil karena perhitungan persentase kemampuan membaca huruf hijaiyah sudah mencapai kriteria baik minimal 86%.

3. Dhita Wulan Sari Judul skripsi “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Pocket Pada Kelompok B Di Ra Perwanida 1 Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga”

Kesimpulan skripsi tersebut adalah Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dengan menggunakan media Pocket Hijaiyah kelompok B dapat disimpulkan sebagai berikut. Dari data yang telah disajikan, bahwa dengan menggunakan media Pocket Hijaiyah dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari Pra Siklus yang rata-rata pencapaiannya kelas bernilai 29% meningkat pada Siklus I yang rata-rata pencapaian kelas bernilai 58% meningkat lagi pada Siklus II rata-rata pencapaian kelas bernilai 89%.

Tabel 2.2

Penelitian Terdahulu

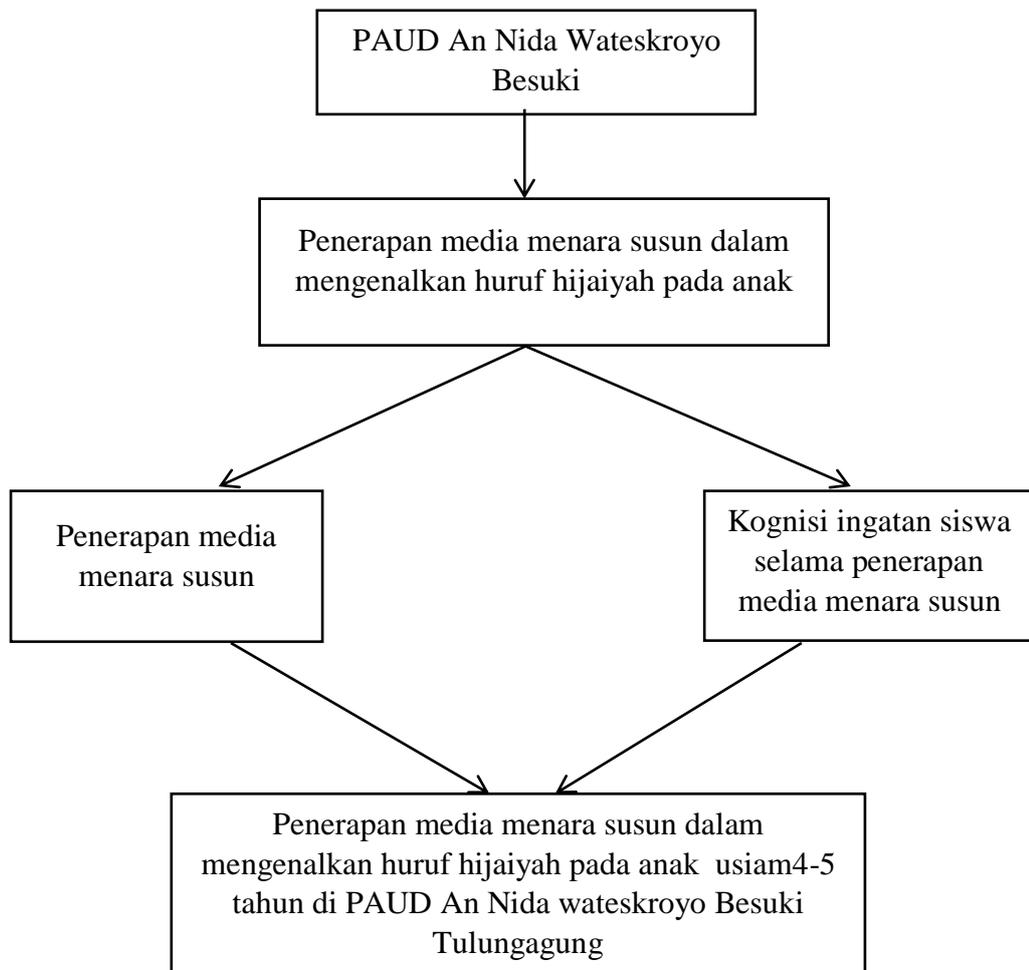
No	Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dahlia, M.Syukri, Marmawi.R (2013) Penerapan Metode Iqro' Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Cahaya Kabupaten Kubu Raya	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan metode iqro dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Cahaya Kabupaten Kubu Raya sudah baik.	Sama sama menggunakan penelitian kualitatif yang tujuannya sama-sama untuk mendeskripsikan mengenai pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah	Peneliti terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan metode iqro' dalam mengenalkan huruf hijaiyah, sedangkan penelitian sekarang lebih memfokuskan pada penerapan media menara susun dalam pengenalan huruf hijaiyah.
2.	Hesti Putri Setianingsih (2016) Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Tilawati Pada Anak Kelompok B6 Di Tk Aba Karangajen Yogyakarta	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok B6 di TK ABA Karangajen Yogyakarta dapat ditingkatkan menggunakan metode tilawati. Hal itu dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca huruf hijaiyah untuk kriteria baik pada setiap	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran huruf hijaiyah	Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian kualitatif dan penelitian dahulu lebih memfokuskan pada penggunaan metode tilawati dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah, sedangkan penelitian

		siklusnya		sekarang lebih memfokuskan pada penggunaan media menara susun dalam mengenalkan huruf hijaiyah
3.	Dhita Wulan Sari (2017) Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Pocket Pada Kelompok B Di Ra Perwanida 1 Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah anak dengan menggunakan media Pocket Hijaiyah kelompok B dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Pocket Hijaiyah dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari Pra Siklus yang rata-rata pencapaiannya kelas bernilai 29%	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah menggunakan media	Penelitian terdahulu menggunakan penelitian pengembangan, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian kualitatif dan penelitian dahulu lebih memfokuskan pada penggunaan media pocket dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, sedangkan penelitian sekarang lebih memfokuskan pada penggunaan media menara susun dalam mengenalkan huruf hijaiyah

Beberapa hasil penelitian terdahulu menurut penulis memiliki bidang dan sasaran yang hampir sama. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Sedangkan perbedaannya adalah cara peneliti menggunakan penelitian kualitatif ada juga penelitian tindakan kelas dan media/metode yang digunakan dalam penelitian berbeda. Meskipun memiliki persamaan dan perbedaan, penelitian yang akan penulis lakukan diusahakan untuk menghadirkan sesuatu yang berbeda dari penelitian yang terdahulu. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan dan meneliti lebih lanjut pembahasan yang belum diteliti yaitu “Penerapan Media Menara Susun dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD An Nida Wateskroyo Besuki Tulungagung”.

C. Paradigma Penelitian

Agar mudah memahami arah pemikiran dalam penelitian maka peneliti menggunakan paradigma penelitian sebagai berikut



Tabel 2.3

Skema Penerapan Media Menara Susun dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media menara susun dan kognisi ingatan siswa selama penerapan media menara susun dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di PAUD An Nida Wateskroyo Besuki Tulungagung. Dengan mengangkat judul penerapan media menara susun dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun. Keberhasilan siswa dalam mengingat huruf hijaiyah ada pada penerapan media menara dalam pengenalan huruf hijaiyah tersebut. Media menara susun yang telah digunakan oleh guru akan diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan apa yang ingin dicapai berhasil. Dengan adanya media menara susun, maka suatu pembelajaran akan mudah dan menyenangkan.