

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dalam belajar.¹³ Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁴

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 47

¹⁴ Yudrik Jahja *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 113

pertumbuhan kecerdasan.¹⁵ Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sejalan dengan dikemukakannya oleh Maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya dapat mengerti atau menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap suatu hal. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa kognitif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar, karena setiap proses dalam belajar selalu menggunakan unsur berfikir. Kemampuan kognitif ini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi sendiri terhadap apa yang mereka lihat dengan panca inderanya sehingga mereka dapat memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran dengan sendiri melalui proses berfikir.

¹⁵ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, Cetakan Pertama 2016) Hal. 11

¹⁶ *Ibid.*, hal. 31

b. Fase Perkembangan Kognitif

Piaget berpendapat bahwa ada hubungan fungsional antara tindakan fisik dan tindakan mental dan perkembangan berpikir logis anak-anak. Struktur yang disebut skemata merupakan organisasi mental tingkat tinggi, satu tingkat lebih tinggi dari individu waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya. Struktur yang terbentuk lebih memudahkan individu itu untuk menghadapi tuntutan-tuntutan yang makin meningkat dari lingkungannya. Diperolehnya suatu struktur atau skemata berarti lebih terjadi suatu perubahan dalam perkembangan intelektual anak.¹⁷

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Menurut Piaget, selama anak tumbuh, struktur dan isinya berubah, tetapi fungsi-fungsinya tetap sama. Fungsi-fungsi organisasi dan adaptasi melahirkan satu seri tingkat perkembangan. Setiap tingkat mempunyai struktur psikologis tertentu atau khas yang menentukan kemampuan berpikir anak. Secara singkat dapat dikemukakan bahwa perkembangan intelektual atau kognitif merupakan suatu konstruksi satu seri struktur mental. Setiap struktur baru didasarkan pada kemampuan tertentu sebelumnya, tetapi pada saat yang sama melibatkan hasil-hasil pengalaman.

¹⁷ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011), hal 134

Oleh karena itu, perkembangan intelektual merupakan proses konstruksi yang aktif dan dinamis yang berlangsung dari perilaku bayi hingga bentuk-bentuk berpikir masa remaja.¹⁸

Menurut Piaget, semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk kemampuan anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya.¹⁹

Dalam proses perkembangan kognitif, Piaget mengatakan bahwa anak melewati empat tahap yaitu:

1) Tahap Sensorimotor

Tahap ini, yang berlangsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun, adalah tahap piagetian pertama. Dalam pengalaman indera (*sensory*) mereka seperti melihat dan mendengar dengan gerakan motor (otot) mereka menggapai, menyentuh dan karenanya diistilahkan sebagai sensorimotor. Pada awal tahap ini, bayi memperlihatkan tidak lebih dari pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia, menjelang

¹⁸ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal 136

¹⁹ *Ibid.*, hal 137.

akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotor yang lebih kompleks.

Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat indra (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan melalui alat idranya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.²⁰

Sambil pengalamannya bertambah, sampai mendekati periode ini bayi menyadari bahwa benda yang disembunyikan itu masih ada, dan ia mulai mencarinya sesudah dilihatnya benda itu disembunyikan. Konsep-konsep yang tidak ada pada waktu lahir, seperti konsep ruang, waktu, kualitas, berkembang, dan terinkorporasi ke dalam pola perilaku anak.²¹

2) Tahap Pra-Operasional

Tahap ini berlangsung pada anak umur 2-7 tahun. Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan

²⁰ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak...*, Hal. 66

²¹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Erlangga, 2011), hal. 137

menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berfikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

3) Tahap Operasional Konkrit

Periode operasional konkret adalah antara umur 7-11 tahun. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional. Hal ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode ini memilih mengambil keputusan logis, dan bukan keputusan perseptual seperti anak pra-operasional. Operasi-operasi dalam periode ini terkait pada pengalaman perorangan. Operasi-operasi itu berbentuk konkret bukan operasi formal. Anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak seperti hipotesis dan proporsi verbal.²²

Anak dalam periode ini dapat menyusun satu seri objek dalam urutan, misalnya mainan-mainan kayu atau lidi, sesuai dengan ukuran benda-benda itu. Selama periode ini bahasa juga berubah. Anak-anak menjadi kurang egosentris dan lebih sosiosentris dalam berkomunikasi. Mereka berusaha untuk mengerti orang lain dan mengemukakan perasaan dan gagasan mereka pada orang dewasa dan teman-

²² Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, hal. 138

teman. Proses berpikir pun menjadi kurang egosentris dan mereka sekarang dapat menerima pendapat orang lain.

Berikut adalah ciri-ciri perkembangan tahapan operasional konkrit, yaitu:

- a) Sudah mampu mengelompokkan objek atau situasi tertentu dan mengurutkan sesuatu.
- b) Kemampuan dalam mengingat dan berpikir logis juga semakin meningkat.
- c) Memahami konsep sebab akibat secara rasional dan sistematis.
- d) Mampu menarik kesimpulan dari informasi yang ia dapat.
- e) Sikap egosentrisnya semakin berkurang.²³

4) Tahap Operasional Formal

Pada umur kira-kira 11 tahun, timbul periode operasi baru. Pada periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Kemajuan utama pada anak selama periode ini adalah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa konkret, karena mereka sudah mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak.²⁴

²³ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 139

²⁴ *Ibid*, hal. 139

Pada tahap ini proses penalaran logis diterapkan pada ide-ide abstrak dan obyek konkrit. Anak dan remaja mulai memikirkan dan membayangkan konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, mereka dapat menarik kesimpulan secara logis. Seseorang ditahap usia ini mulai mengambil keputusan berdasarkan pengalaman, berpikir lebih abstrak, idealis dan logis. Penalaran ilmiah mereka juga berkembang, melalui metode ilmiah, yaitu melalui tiga kemampuan, diantaranya adalah penalaran logis terkait gagasan hipotesis, menyusun dan menguji hipotesis, serta memisahkan atau mengendalikan variabel dalam penelitian. Pemikir operasional formal menguji hipotesis mereka melalui pertanyaan dan percobaan.²⁵

Menurut Piaget, tahapan-tahapan di atas selalu dialami oleh anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatkan meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan-tahapan ini akan meningkat lebih kompleks daripada masa awal dan kemampuan kognitif anak pun bertambah.

Melihat tahapan perkembangan di atas, maka anak sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkrit. Tahap operasional konkrit yaitu ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang telah tampak

²⁵ Faizah, dkk, *Psikologi Pendidikan: Aplikasi Teori di Indonesia*. (Malang: Tim UB Press), hal. 23-24

saja dan bagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah tampak sistematis dan logis. Artinya mudah memahami konsep pengertian yang dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.²⁶

c. Konsep Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

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. Hasil pendidikan yang berupa perubahan tingkah laku meliputi bentuk kemampuan yang menurut taksonomi Bloom diklasifikasikan dalam 3 domain, yaitu 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, 2) Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati, 3) Ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka).²⁷

Benyamin S. Bloom telah mengembangkan taksonomi untuk domain kognitif. Taksonomi adalah metode untuk

²⁶ Muhammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 31-32

²⁷ Ina Magdalena, dkk, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam pendidikan*. Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 2 No. 1, Juni 2020., hal. 133-137

membuat urutan pemikiran dari tahap dasar ke atas yang lebih tinggi dari kegiatan mental.²⁸

Penguasaan ranah kognitif peserta didik, meliputi perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta ketrampilan berpikir. Pengetahuan serta ketrampilan-ketrampilan peserta didik, dapat diketahui dari berkembangnya teori-teori yang dimiliki oleh peserta didik, dapat diketahui dari berkembangnya teori-teori yang dimiliki oleh peserta didik, serta memori berpikir peserta didik yang dapat menyimpan hal-hal baru yang diterimanya. Misalnya, peserta didik baru belajar mengenai definisi dari drama, teater, serta tata panggung. Pada umumnya, peserta didik yang ranah kognitifnya kuat, dapat menghafal serta memahami definisi yang baru diketahuinya. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengingat teori baru yang baru didapatnya sangat kuat.²⁹

²⁸ Dlaali, *Psikologi Pendidikan*, (Cetakan Pertama, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007), hal. 77

²⁹ Ina Magdalena, dkk, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam pendidikan*. Jurnal Edukasi dan Sains. Vol. 2 No. 1, Juni 2020, hal, 137

Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tahap atau kategori, yaitu:



Gambar 2.1
6 Aspek dalam Ranah Kognitif

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah kemampuan untuk menghafal, mengingat atau mengulangi informasi yang pernah diberikan.³⁰ Kemampuan ini mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.³¹ Perilaku yang diharapkan dari seorang siswa pada situasi tertentu adalah dapat mengingat, mirip dengan apa yang diharapkan selama mengikuti pembelajaran. selama situasi belajar siswa diharapkan dapat menyimpan informasi tertentu dan perilaku

³⁰ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Hal. 77

³¹ Dimiyati, dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cetakan kelima, Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 26-27.

yang diharap nantinya adalah keadaan dimana siswa mengingat informasi tersebut.³²

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.³³ Ditingkat pemahaman ini seseorang mempunyai kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.³⁴ Pemahaman termasuk dalam tujuan dan perilaku atau respons, yang merupakan pemahaman dari pesan literal yang terkandung dalam komunikasi untuk mencapainya.³⁵

Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi atau bahan lain. Seseorang mampu memahami sesuatu antara lain dapat menjelaskan narasi (pernyataan dengan kalimat sendiri) ke dalam angka dapat menafsirkan sesuatu melalui pernyataan dengan kalimat sendiri atau dengan rangkuman.³⁶

3) Penerapan (*application*)

³² Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 32

³³ Dlaali, *Psikologi Pendidikan*, hal. 77

³⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, ...hal. 27

³⁵ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, ..hal. 44

³⁶ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, Cetakan Pertama 2016), hal. 134

Penerapan adalah kemampuan menggunakan informasi, teori dan aturan pada situasi baru³⁷, atau mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.³⁸ Secara keseluruhan, teori ranah taksonomi diatur dalam suatu tingkatan, masing-masing yang digolongkan menuntut keterampilan dan kemampuan bersifat klasifikasi pesan. Kategori penerapan adalah sesuatu yang mengikuti aturan, yang memerlukan pemahaman dari penerapan teori, prinsip, metode atau ringkasan berpikir.³⁹

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan mengurangi pemikiran yang kompleks, dan mengenai bagian-bagian serta hubungannya.⁴⁰ Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi dan hubungan antar bagian tersebut. Hasil belajar analisis merupakan tingkatan kognitif yang paling tinggi dari kemampuan memahami dan menerapkan, karena untuk memiliki kemampuan menganalisis, seseorang harus mampu memahami isi atau substansi sekaligus struktur

³⁷ Djaali, Psikologi pendidikan, hal. 77

³⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hal. 27

³⁹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, hal. 49

⁴⁰ Djaali, *Psikologi pendidikan*, hal. 77

organisasinya.⁴¹ Peserta didik diharapkan akan mampu menganalisa informasi yang diterimanya dan membagi-bagi informasi tersebut ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola informasi tersebut atau korelasi.⁴²

5) Sintesis (*synthesis*)

Sistematis merupakan kemampuan yang membentuk suatu pola baru.⁴³ Sistematis merupakan kemampuan untuk mengumpulkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk yang utuh dan menyeluruh. Kemampuan ini meliputi memproduksi bentuk komunikasi yang unik dari segi tema dan cara mengkomunikasikannya. Hasil belajar sintesis menekankan pada perilaku kreatif dengan mengutamakan perumusan pola atau struktur yang baru dan unik. Kata kuncinya meliputi kategori, kombinasi, ciptakan, rancang, jelaskan, buatlah, kaitkanlah, ceritakanlah, dll. Contohnya merancang bangunan dari potongan balok dan puzzle.⁴⁴

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.⁴⁵ Penilaian didasari dengan kriteria yang terdefiniskan. Kriteria

⁴¹ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, Cetakan Pertama 2016), hal. 134-135

⁴² I Putu Ayub Darmawan dan Edy Sujoko, *Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom*. Jurnal Satya Widya. Vol. 29, No.1, Juni 2013: 30-39, hal. 31

⁴³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran....*, hal. 27

⁴⁴ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak UsiaDini....* ,hal. 135

⁴⁵ Dlaali, *Psikoflogi Pendidikan....*, hal. 77

terdefiniskan ini mencakup kriteria internal (organisasi) atau kriteria eksternal (terkait dengan tujuan) yang telah ditentukan. Peserta didik dapat menentukan kriteria dari narasumber. Hasil belajar penilaian ini berisi unsur-unsur dari semua kategori, termasuk kesadaran untuk melakukan pengujian yang syarat nilai dan kejelasan kriteria. Kata kunci meliputi nilai, bandingkan, simpulkan, mengkritik, menghubungkan, memberi alasan, dll. Contohnya memilih gambar yang enar dan gambar yang salah.⁴⁶

d. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴⁷

a. Faktor Keturunan (Hereditas)

Teori keturunan (*Hereditas*) yaitu manusia lahir membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dioengaruhi oleh lingkungan. Dapat dikatakan bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak telah dilahirkan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme yaitu manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun.

⁴⁶ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....*, hal. 135

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini*.(Jakarta: kencana, 2011), hal. 59-60

Adapun bahwa taraf intelegensi ini sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan kehidupannya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi, ataupun pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia dapat menyesuaikan diri untuk mempertahankan hidup dalam berbentuk intelegensinya.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

2. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.⁴⁸

Video merupakan salah satu media yang bersifat meyeluruh, yang dimaksudkan disini vidio merupakan media dengan tipe audio visual. Dalam kegiatan belajar, para siswa tentunya akan lebih antusias dengan media yang melibatkan penglihatan dan pendengaran. Video merupakan sebagai media

⁴⁸ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 7-8

audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Sejalan dengan pengertian diatas, media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat , lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.⁴⁹

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan , menggerakkan benda mati. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda warna.⁵⁰

Animasi adalah penggambaran dinamis yang dapat digunakan untuk membuat proses perubahan menjadi jelas bagi peserta didik. Animasi menjadi lebih efektif jika peserta didik dapat mengendalikan kecepatan dan arahnya, tapi walaupun ada suatu animasi yang memungkinkan kendali penuh bagi pengguna, penyertaan lebih banyak dukungan dan panduan

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Media komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), Hal. 61

⁵⁰ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2012), hal. 381

mestilah dipertimbangkan jika ingin difungsikan sebagai perangkat yang efektif bagi pembelajaran.⁵¹

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang penyajiannya berupa gambar bergerak dan juga suara. Melalui video animasi pembelajaran tentang materi SKI ini diharapkan dapat membangkitkan ketertarikan siswa dalam menyimaknya. Sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dalam video bisa tersampaikan dengan baik kepada anak.

b. Fungsi Media Video

Media sebagai alat penyalur pesan yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran video tadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran audio visual dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang

⁵¹ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan....*, hal. 427-428

lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minatnya.

- c) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan foto slide, realita, film dengan efek suara.
- e) Objek yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh mata dapat disajikan dengan bahan microscop, film, atau slide.
- f) Dapat menampilkan kejadian dimasa lalu atau terjadi satu kali bahkan dimasa lampau dapat ditampilkan dengan rekaman video, film, foto.
- g) Penyampaian materi dapat diseragamkan atau disesuaikan materi pembelajaran.
- h) Media audio visual dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.⁵²

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media audio visual berupa video animasi dapat memberikan banyak manfaat dalam penyampaian materi pelajaran, kemudian dapat diseragamkan serta proses pembelajaran menjadi jelas dan

⁵² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2009), hal. 29-30

menarik perhatian anak serta lebih interaktif dan efisien dalam penggunaan waktu dan juga tenaga.

c. Kriteria Video Animasi

Ketentuan mengenai video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵³

1) Dapat ditangkap oleh penalaran siswa

Film atau video animasi yang baik diberikan ke siswa yakni sederhana namun memiliki daya imajinasi yang positif kepada siswa. faktor kesederhanaan cerita yang sesuai dengan kondisi siswa lebih membuat siswa tertarik dan mudah diingat siswa, karena hal-hal tersebut sering di alami siswa.

2) Tidak terlalu panjang dan efektif dalam bercerita

Video atau film animasi yang dikisahkan sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan menghabiskan waktu pembelajaran. Perlunya menyiapkan video animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu.

3) Menggunakan bahasa yang santun

Bahasa yang santun dan sesuai situasi kondisi penutur merupakan langkah yang dapat diaplikasikan

⁵³ Fathurahman, I, Nurcahyo, A.D, & Rondli, W.S. *Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar. Refleksi Edukatitika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol 4 (1): 1-7.

kepada siswa untuk memberi pemahaman tentang peran bahasa sebagai sarana komunikasi.

4) Berisi nilai-nilai yang dapat diketahui siswa

Video animasi yang baik yakni dalam penceritaannya dapat menumbuhkan nilai-nilai positif dan dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap agamanya dan bangsanya sendiri.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi

Terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan media video animasi, antara lain:⁵⁴

- a. Menjelaskan keadaan real dari suatu proses, fenomena, atau kejadian
- b. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian atau penjelasan
- c. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor
- d. Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- e. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks
- f. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural

⁵⁴ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan...*, hal. 355

Disamping beberapa kelebihan, video animasi juga terdapat keterbatasan, yaitu:⁵⁵

- a. Video mungkin saja tidak detail dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detail dari scene ke scene.
- b. Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan suatu media pembelajaran harus diperhatikan saat kita memilih media pembelajaran tersebut. Dari segi kelebihan memang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa tetapi juga harus diingat bahwa media pembelajaran juga mempunyai kekurangan salah satunya yaitu biaya yang mahal dan tidak semua sekolah mempunyai peralatan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang

⁵⁵ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan....*, hal. 356

utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.⁵⁶

Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:⁵⁷

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

⁵⁶ Daradjat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1992), hal. 45

⁵⁷ Peraturan Menteri Agama RI nomor 2 tahun 2008, *Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, hal. 21

- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah meliputi:⁵⁸

- a. Sejarah masyarakat arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian nabi Muhammad Saw, hijrah Nabi Muhammad Saw ke Habasyah, peristiwa *Isra' mi'raj* nabi Muhammad SAW.

⁵⁸ Permenag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional, hal 25.

- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *fatkhul makkah*, dan peristiwa akhir Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa hijrah ke Habasyah dengan masuknya raja Najasi ke dalam Islam.
- e. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- f. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu akan sangat bermakna jika judul-judul penelitian yang digunakan menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian yang hendak dilakukan. Data hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut.

1. Indriana Puspita dengan skripsinya yang berjudul, “Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi dalam proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang disampaikan menggunakan media audio visual (video animasi) di dalam kelas membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya disampaikan dengan metode lainnya

seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain. Video animasi adalah salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan dalam video, sebab video yang ditampilkan menarik dan bisa memudahkan siswa menyerap, memahami dan juga mengingat materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan siswa juga ikut berimajinasi tentang kejadian yang ada di dalam video ke dalam kehidupan sehari-harinya.

2. Hasil penelitian Afika Rizquna Firmansyah dengan skripsinya : Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih pada Siswa MIN 9 Blitar Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Analisa data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitiannya yaitu penerapan media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi belajar mata pelajaran Fiqih pada siswa MIN 9 Blitar berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Hal ini terjadi karena penunjang Media dan Guru Agama yang membidangi salah satu mata pelajaran Fiqih juga sebagai pelaksana pendidikan benar-benar telah dilaksanakan dengan baik sesuai yang telah diharapkan dalam kurikulum saat ini. Pemberian serta pemilihan materi disesuaikan dengan kemampuan

anak sesuai dengan Media sebagai penunjangnya, di samping itu Guru mata pelajaran aktif dalam menjalankan tugasnya setiap hari. Juga adanya Respon yang baik dari anak itu sendiri, berupa mengikuti pelajaran Fiqih dan kegiatan pendidikan lainnya

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Ruwaida. Dengan judul skripsinya yaitu Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Audio di TK Muslimat 001 Ponorogo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini bisa dipengaruhi menggunakan media audio yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pencapaian kemampuan anak di TK Muslimat NU 001 Ponorogo dalam menangkap apa yang diajarkan dan disampaikan tidak bisa diselaraskan. Namun, kemampuan mereka dalam kognitif sudah baik, hanya saja masih perlu diberi stimulus lebih dalam lagi, seperti halnya memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak. Peneliti menggunakan media audio untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu. Persiapan, guru merencanakan dan memberikan arahan khusus tentang apa yang akan disampaikan dan memfokuskan konsentrasi siswa pada media audio. Selanjutnya yaitu langkah penyajian, media audio disajikan dalam waktu yang tepat, mengatur situasi ruangan,

dan memberikan semangat. Dengan hal ini, banyak faktor yang bisa dilihat, seperti halnya yang paling terlihat adalah dikarenakan anak belum terbiasa dengan pembiasaan yang digunakan di sekolah menggunakan media audio tersebut dan mungkin penyebab lainnya adalah usia anak yang belum matang.

4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi. Dengan judul skripsinya yaitu Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan dengan maksud untuk mengembangkan kemampuan kognitif secara menyenangkan dan mudah diterima oleh anak. Setelah menerapkan metode bermain puzzle angka peserta didik lebih mudah memahami konsep bilangan karena dalam proses pembelajaran kali ini, pendidik melibatkan media nyata sehingga peserta didik mampu melihat angka tersebut, mengamati bentuk angka dengan cara bermain. Metode bermain puzzle angka yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah dalam mengurutkan lambang bilangan,

mencocokkan bilangan dengan jumlah benda dan menebak angka secara acak. Dalam pengembangan aspek kognitif terdapat faktor pendukung dan penghambat, faktor pendukung dalam pengembangan aspek kognitif yaitu lingkungan yang kondusif dan mendukung seperti lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga perlu saling berkomunikasi dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan kognitif. Faktor penghambat dalam pengembangan aspek kognitif yaitu apabila lingkungan anak yang tidak mendukung seperti tidak adanya keselarasan antara lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga, adapula dari faktor kematangan dan kebebasan.

5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Heni Martiya. Dengan judul skripsinya yaitu Efektivitas Penggunaan Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMPN 23 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang bersifat. Hasil penelitian didapatkan bahwa media video animasi memudahkan siswa dalam memahami, menangkap materi dan juga mengingatnya lebih lama dibandingkan dengan materi yang disampaikan tanpa menggunakan media video animasi, belajar menggunakan media video animasi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, media video animasi meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar. Selain itu media juga

berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar, sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar.

6. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Laksmiati Martha Cahyana. Dengan judul skripsinya yaitu Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui papan flanel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi analisis. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan flanel, yaitu memilih tema dan kegiatan yang akan dilakukan, memilih dan menyiapkan item papan flanel yang sesuai, mengatur letak atau posisi papan flanel agar terlihat jelas oleh anak, dan mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan serta memberikan kesempatan pada anak untuk mencob. Dari lima langkah

pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media papan flanel ini hanya empat langkah yang digunakan guru dan belum dilakukan seluruhnya, hal tersebut dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media papan flanel. Akan tetapi, keempat langkah penggunaan media papan flanel dapat diterapkan pada anak usia dini dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak suda dini. Dengan hal ini dapat diketahui bahwa melalui penggunaan media papan flanel ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif, diantaranya keterampilan dalam mengenal konsep bilangan, angka, pengukuran dan penjumlahan.

Tabel 2.1 Analisis Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indriana Puspita, driana Puspita dengan skripsinya yang berjudul, “Efektifitas Penggunaan Media Video	a. Penggunaan media audio visual (video animasi) di dalam kelas sangat efektif dalam proses pembelajaran	a. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif b. Teknik pengumpulan data menggunakan	a. Lokasi penelitian di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan b. Pengaruh Penggunaan Media Video

	<p>Animasi dalam proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan</p>	<p>pendidikan agama islam.</p> <p>b. Media video animasi membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya disampaikan dengan metode lainnya seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain.</p> <p>c. Media video animasi meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar.</p>	<p>n observasi, wawancara, dokumentasi</p> <p>c. Penggunaan Medi Video Animasi</p>	<p>Animasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam</p>
--	--	---	--	---

2.	<p>Afika Rizquna Firmansyah, Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih pada Siswa MIN 9 Blitar</p>	<p>Penggunaan Media Audio Visual mampu menumbuhkan motivasi belajar mata pelajaran Fiqih pada siswa MIN 9 Blitar berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Hal ini terjadi karena penunjang Media dan Guru Agama yang membidangi salah satu mata pelajaran Fiqih juga sebagai pelaksana pendidikan benar-benar telah dilaksanakan dengan baik</p>	<p>a. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif b. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi c. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data</p>	<p>a. Fokus penelitian : - Bagaimana proses Penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi Belajar mata pelajaran Fiqih Pada Siswa MIN 9 Blitar ? -Bagaimana tingkat Motivasi belajar siswa pada Mata pelajaran Fiqih dengan Penerapan Media Audio</p>
----	---	--	--	---

		sesuai yang telah diharapkan dalam kurikulum saat ini.	d. Penggunaan Media Audio Visual	Visual untuk menumbuhkan Motivasi belajar Mata Pelajaran Fiqih pada siswa MIN 9 Blitar? -Bagaimana faktor pendorong dan penghambat dalam penerapan Media Audio Visual untuk menumbuhkan Motivasi belajar Mata Pelajaran Fiqih pada siswa MIN 9
--	--	--	----------------------------------	---

				Blitar? b. Lokasi penelitian di MIN 9 Blitar
3.	Lailatul Ruwaida, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Audio di TK Muslimat 001 Ponorogo	a. Kemampuan kognitif anak usia dini bisa dipengaruhi menggunakan media audio yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran b. Langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu. Persiapan, guru merencanakan dan memberikan arahan khusus tentang apa yang akan disampaikan	a. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif b. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. c. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman yaitu reduksi	a. Fokus penelitian : - Bagaimana profil kemampuan kognitif anak usia dini di TK muslimat NU 001 Ponorogo? -Bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan media audio dalam meningkatkan

		<p>dan memfokuskan konsentrasi siswa pada media audio. Selanjutnya yaitu langkah penyajian, media audio disajikan dalam waktu yang tepat, mengatur situasi ruangan, dan memberikan semangat.</p> <p>c. faktor yang bisa dilihat, seperti halnya yang paling terlihat adalah dikarenakan anak belum terbiasa dengan</p>	<p>data, display data, dan verifikasi data.</p> <p>e. Peningkatan kemampuan kognitif</p>	<p>kemampuan kognitif anak usia dini?</p> <p>-Apa saja faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini melalui media audio?</p> <p>b. Lokasi penelitian di TK Muslimat 001 Ponorogo</p> <p>c. Penggunaan media audio</p>
--	--	--	--	---

		<p>pembiasaan yang digunakan di sekolah menggunakan media audio tersebut dan mungkin penyebab lainnya adalah usia anak yang belum matang</p>		
4.	<p>Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi, Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka di Kelompok B</p>	<p>a. Peserta didik lebih mudah memahami konsep bilangan karena dalam proses pembelajaran kali ini, pendidik melibatkan media nyata sehingga peserta didik mampu melihat</p>	<p>a. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif b. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. c. Teknik</p>	<p>a. Fokus penelitian: a) Bagaimana pengembangan aspek kognitif melalui implementasi metode bermain b) apasaja faktor</p>

	TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur	angka tersebut, mengamati bentuk angka dengan cara bermain. b. Faktor pendukung dalam pengembangan aspek kognitif yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga perlu saling berkomunikasi dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan kognitif.	analisis data yang digunakan adalah model Miles and Huberman yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. d. Peningkatan kemampuan kognitif	pendukung dan penghambat dalam pengembang n aspek kognitif b. Lokasi penelitian
--	---	--	--	---

		<p>c. Faktor penghambat dalam pengembangan aspek kognitif yaitu apabila lingkungan anak yang tidak mendukung seperti tidak adanya keselarasan antara lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga, adapula dari faktor kematangan dan kebebasan.</p>		
5.	Heni Martiya, Efektivitas Penggunaan Video Animasi	a. Media video animasi memudahkan siswa dalam	a. Penelitian menggunakan penelitian kualitatif	a. Fokus Penelitian: a) Bagaimana pelaksanaa

	<p>Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VIII SMPN 23 Muaro Jambi</p>	<p>memahami, menangkap materi dan juga mengingatnya lebih lama dibandingkan dengan materi yang disampaikan tanpa menggunakan media video animasi.</p> <p>b. Media video animasi meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar</p> <p>c. Media juga berfungsi mengarahkan siswa untuk</p>	<p>b. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi</p> <p>c. Menggunakan media video animasi</p>	<p>n pembelajar an IPA dengan bantuan media video animasi</p> <p>b) Bagaimana hasil pembelajaran an IPA dengan bantuan media video animasi?</p> <p>b. Lokasi penelitian di SMP Negeri 23 Muaro Jambi</p>
--	---	--	--	--

		memperoleh berbagai pengalaman belajar.		
6.	Laksmiati Martha Cahyana, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan.	a. Melalui penggunaan media papan flanel ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif, diantaranya keterampilan dalam mengenal konsep bilangan, angka, pengukuran dan penjumlahan.	a. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. b. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi analisis. c. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara	a. Fokus masalah : - Bagaimana upaya guru mengembangkan kemampuan kognitif melalui media papan flanel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda

			reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. d. Meningkatkan kemampuan kognitif dengan bantuan media	Kampung Kalipapan? b. Lokasi penelitian di TK Kasih Bunda Kampung Kalipapan
--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang peneliti ambil sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, maka posisi peneliti adalah sebagai pembading sekaligus penyempurna yang telah dilakukan diatas. Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai pembanding serta tolak ukur hingga mempermudah peneliti lain untuk menghargai duplikasi atau pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang di buat oleh peneliti sebelumnya.

Kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti mengacu pada beberapa hasil penelitian di atas. Sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Peneliti memilih judul penelitian yang memiliki variabel

yang sama atau serupa. Tetapi, peneliti bertindak sebagai peneliti yang sifatnya menyempurnakan hasil penelitian yang terdahulu.

C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.⁵⁹

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran. Melalui perantara media video animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat mempengaruhi perkembangan otak peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah peneliti memaparkan kajian tentang pembelajaran menggunakan media video animasi pada pembelajaran SKI di MIN 14 Magetan, kemudian peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah itu, peneliti akan menganalisis data melalui beberapa tahapan yang pertama reduksi data, kedua penyajian data, ketiga penarikan kesimpulan atau pengumpulan data.

Dari beberapa teori dan kajian yang sudah dijelaskan oleh peneliti diatas, disini peneliti akan meneliti tentang kognisi siswa ketika pembelajaran SKI menggunakan media video animasi apakah berpengaruh terhadap perkembangan otak (kognisi) dalam belajar, agar lebih jelasnya dalam melakukan penelitian, peneliti akan

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*, (Yogyakarta: Upp Ampykn, 1995), Hal. 55

menggambarkan sekaligus paradigma penelitian yang dilakukan saat penelitian. Berdasarkan uraian di atas maka paradigma penelitian adalah:

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir Teoritis

