

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kehidupan manusia dibagi menjadi beberapa tahap, salah satunya yaitu masa anak-anak. Usia dini merupakan masa mendasar dimana anak belum mampu mengembangkan pola pikirnya.<sup>2</sup> Usia anak akan mengalami berbagai perkembangan, antara lain: perkembangan agama dan moral, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan kreativitas.<sup>3</sup> Sejalan dengan hal itu Wong berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi.<sup>4</sup> Perkembangan tersebut sangat penting dan harus diperhatikan. Dengan mengetahui perkembangan anak, akan membantu orang tua dan murid dalam mengoptimalkan perkembangan, perkembangan anak juga dapat dipelajari melalui berbagai teori perkembangan.

Salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan yaitu perkembangan kognitif. Kognitif merupakan proses berfikir anak dimana anak mulai memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa yang terjadi pada saat proses belajar.<sup>5</sup> Lebih lanjut,

---

<sup>2</sup> Sunanilah, Kemampuan Membaca Huruf abjad bagi Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa” *Early Childhood*. Vol 1, No. 1, 2017. Hal 3-4

<sup>3</sup> Khaironi. “*Perkembangan Anak Usia Dini*”. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University. 2018. Volume 3 (1). Hal 11

<sup>4</sup> Billett, S. (2017). *Theorising the Cooccurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86. DOI: 10.1007/978- 981-10-3130-4\_4

<sup>5</sup> Haryanto Suyono, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. .77

kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.<sup>6</sup> Pengertian kognitif menurut Piaget dalam Musbikin adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi.<sup>7</sup> Perkembangan kognitif memudahkan anak memahami pengetahuan umum yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Sebanyak 39% anak usia dini mengalami banyak permasalahan kognitif, 37% dengan kriteria banyak sekali, dan 17% mengalami sedikit permasalahan perkembangan kognitif.<sup>8</sup> Maka, diperlukan pemahaman mengenai teori perkembangan kognitif yang berfokus pada kemampuan berpikir dan penalaran. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini berasal dari Jean Piaget yang mengatakan bahwa perkembangan ini merupakan perkembangan yang bersikap progresif dan merupakan perkembangan yang terpenting.<sup>9</sup> Pengembangan kognitif dikatakan penting bagi anak usia dini karena dengan mengembangkan kognitif maka diharapkan terciptanya anak yang memiliki kreativitas, inovasi dan pemikir yang kritis guna menghadapi dunia yang dinamis.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>10</sup> Jadi dapat

---

<sup>6</sup> Khadijah, "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*", (Medan: Perdana Publishing, 2016) hal. 31

<sup>7</sup> Musbikin, I. "*Buku Pintar PAUD*". (Yogyakarta: Laksana, 2010) hal.56

<sup>8</sup> Novitasari, Y. Analisis Permasalahan "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*". PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2 (1). 2018. Hal 85

<sup>9</sup> Mulyono Abdurrahman, "*Anak Berkesulitan Belajar*". (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131

<sup>10</sup> Kliegman, Robert, M., dkk (2012). "Ilmu Kesehatan Anak Nelson." Vol.1. Jakarta : EGC

diasumsikan bahwa perkembangan kognitif seorang anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya. Terkhusus perkembangan kognitif anak usia dini yang sudah duduk di bangku sekolah. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia ini anak memiliki masa peka dalam perkembangannya dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya.<sup>11</sup> Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian stimulus pendidikan untuk menyiapkan anak pada pendidikan lebih lanjut. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar terbentuk kepribadian yang sempurna (insan kamil).<sup>12</sup> Aspek kognitif menjadi hal utama sebab keberhasilan dalam mengembangkan aspek kognitif dapat menentukan keberhasilan dalam aspek-aspek lainnya. Segala hal yang ada disekitar seseorang, sesungguhnya terdapat suatu hal yang sangat bermanfaat bagi manusia jika manusia mampu menggunakan akalinya melalui indra penglihatan dan pendengaran<sup>13</sup>.

Oleh sebab itu ketika anak sudah mampu menggunakan konsep berfikirnya maka tugas pendidikan untuk mengembangkannya. Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang anak mampu berfikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan berfikir sangat mustahil seorang anak akan mampu memahami,

---

<sup>11</sup> Ni Komang Ayu, Surya Manuaba, “*Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 9, No. 2, (2021) Hal. 194-201

<sup>12</sup> Abd Rahman BP. “*Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Pendidikan*” Al Urwatul Wutsqa. Vol. 2, No. 1, 2022. Hal : 2-3

<sup>13</sup> Muhammad Amin, “*Kedudukan Akal dalam Islam*” Tarbawi Jurnal Pendidikan Islam. Vol 3, No.1, 2018. Hal : 80-92

meyakini dan mengaplikasikan hal-hal yang ia tangkap dari sekitarnya baik berupa materi pelajaran, pesan-pesan moral dari lingkungan keluarga maupun teman sebaya.<sup>14</sup> Perkembangan kognitif anak dapat berkembang jika anak diberikan stimulasi yang tepat yang dapat mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini agar anak dapat berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk belajar pendidik harus mendesain dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kontekstual dan menyesuaikan dengan kemampuan daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan.<sup>15</sup>

Secara umum proses pembelajaran di Taman kanak-kanak (TK), implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain adalah bekerja bagi anak<sup>16</sup>. Sehingga terkesan bahwa bermain merupakan kebutuhan mutlak bagi anak karena bermain menjadi sarana yang efektif dalam upaya pengembangan guna motivasi belajar anak usia dini. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan cepat berkembang dibanding anak yang kurang mendapat stimulasi.<sup>17</sup> Namun, fakta yang terlihat ketika penulis melakukan pra survey di RA Miftahul Falah Sukorejo banyak anak-anak yang kurang mendapatkan stimulasi yang terarah sehingga perkembangan kognitif anak menjadi terhambat. Hal ini dibuktikan

---

<sup>14</sup> Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika", Al-Adzka. (2019), Hal 28-29

<sup>15</sup> Sujiono, Yuliani Nurani, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini" Jakarta: PT Indeks, 2009, Hal. 142

<sup>16</sup> Nurilah, *Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Di PAUD Anggrek Natar Lampung Selatan. Skripsi*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung. 2017. Hal. 23

<sup>17</sup> Nia Kania, "Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Mencapai Tumbuh Kembang Yang Optimal" Jurnal Unpad. 2010. Hal. 4

dengan adanya anak yang belum bisa mengenal huruf A-Z secara maksimal, sehingga mengakibatkan adanya kesenjangan perkembangan kognitif antar anak.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh perkembangan mengenal huruf abjad yang dilakukan di RA Miftahul Falah Sukorejo, dengan jumlah 44 anak yang berusia 5-6 tahun di kelas B1 dan B2 diperoleh data kemampuan mengenal huruf abjad yang bervariasi, ada anak masih belum berkembang dengan baik yaitu sebanyak 20 anak, ada pula anak yang mampu mengenal huruf abjad sudah berkembang sebanyak 24 anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelompok B di RA Miftahul Falah Sukorejo ada yang sudah bisa menyebutkan huruf a-z akan tetapi dalam bentuk huruf anak masih mengalami kesulitan, anak sudah dapat menyebutkan huruf ataupun bentuknya akan tetapi masih terbalik, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”, “i” dengan “l”. Berdasarkan data yang sudah diperoleh di RA Miftahul Faalah Sukorejo maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat masalah dalam kemampuan mengenal huruf abjad. Karena hampir separuh anak dalam mengenal huruf abjad masih belum berkembang.

Selain itu penerapan metode pembelajaran yang kurang relevan mengakibatkan anak susah fokus. Ditambah lagi dengan persediaan sarana dan prasarana sekolah seperti media pembelajaran, kurangnya APE (Alat Permainan Edukatif) menjadi permasalahan bagi guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Dengan keterbatasan media dan APE menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi monoton, kurang bervariasi. Permasalahan yang dihadapi

guru yaitu permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran. Terdapat guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, hal yang lainnya yaitu guru jarang membuat media pembelajaran. Biasanya, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Karena keterbatasan media tersebut membuat anak-anak di RA Miftahul Falah bahkan belum bisa mengenal abjad secara maksimal.

Berdasarkan problematika diatas maka dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran yang bertujuan agar anak tertarik untuk belajar, media yang akan digunakan disesuaikan dengan apa yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didiknya serta sesuai dengan perkembangan. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu menarik dan tidak menimbulkan rasa bosan, hal ini bertujuan untuk mengembangkan daya pikir anak lebih cepat tanggap dalam menangkap materi pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar dari guru ke siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.<sup>18</sup>

Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.<sup>19</sup> Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan di RA Miftahul Falah Sukorejo dengan mewawancarai 3 orang yaitu kepala sekolah dan dua orang guru, dari hasil wawancara yang didapatkan

---

<sup>18</sup> Syukri." *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Tk Bunaya*" Jurnal AL-Abyadh (2020), 3(1), hal 27-38

<sup>19</sup> Herman Zaini dan Kurnia Dewi. "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2017): 81-96.

yaitu, sistem pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan permainan sederhana seperti mengacak angka dan mengurutkan huruf. Namun, Kepala RA Miftahul Falah Sukorejo akan melakukan pembenahan dalam segala bidang pembelajaran utamanya pembaharuan media pembelajaran mulai tahun ajaran baru.

Penelitian sebelumnya telah meneliti pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad, diantaranya yang dilakukan oleh Andini dalam penelitiannya. Dimana Andini menemukan bahwa media *flashcard* atau kartu yang berisi abjad atau tanda simbol untuk membaca berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.<sup>20</sup> Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf abjad pada anak. Kemudian pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmadani telah meneliti pengaruh media *sandpaper letter* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun menemukan bahwa media konvensional seperti kartu huruf dinilai kurang signifikan.<sup>21</sup> Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa *sandpaper letter* mampu membantu anak dalam mengenal huruf, namun peningkatannya hanya 71,25%. Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cahyani meneliti pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan mengenal abjad yang menggunakan media permainan memancing huruf masih memiliki

---

<sup>20</sup> Andini, A.N. 2022. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*. 1 (1): 1-11.

<sup>21</sup> Rahmadani, F. Suryana, S., Hartati, S. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (2): 1-11

sisi kelemahan yaitu memerlukan persiapan yang matang agar anak berfokus belajar dan guru harus memperhatikan tahap-tahap pembelajaran.<sup>22</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, salah satu media yang dinilai dapat berpengaruh cukup besar terhadap perkembangan kognitif anak yaitu *Smart Box*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ernawati yang meneliti peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui pengenalan bentuk geometri menggunakan media *smart box*, penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan media *smart box games* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga anak dapat mengenal, menyebutkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri dengan benar.<sup>23</sup> Namun dalam penelitian tersebut dijelaskan, media *smart box* yang dibuat oleh peneliti itu juga memiliki kekurangan yang menghambat guru dalam mengenalkan bentuk geometri melalui *smart box* pada siswa di sekolah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, membuat peneliti ingin mengetahui pengaruh media *smart box* jika digunakan untuk mengembangkan keterampilan mengenal huruf abjad di RA Miftahul Falah Sukorejo. Hal tersebut dikarenakan perkembangan mengenal huruf abjad pada anak di sekolah tersebut masih belum berkembang secara optimal.<sup>24</sup> Media *smart box games* sendiri merupakan media yang kreatif, inovatif dan ramah lingkungan dapat dibuat dari kardus bekas dan

---

<sup>22</sup> Cahyani, R. P. . *PENGARUH PERMAINAN MEMANCING HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ABJAD (Penelitian pada Siswa Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Huda, Seneng, Banyurojo, Mertoyudan, Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020). Hal 7

<sup>23</sup> Ernawati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Smart Box di PAUD Melati Desa Balesono Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung” (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2021) Hal.25

<sup>24</sup> Wawancara pada tanggal 9 Desember 2022

bahan lainya yang dapat dengan mudah didapatkan yang dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik. Dengan media *smart box games* anak dapat beresplorasi menurut kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain, serta melatih daya fikir anak dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media *smart box games* sehingga mampu membuat kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.<sup>25</sup> Dalam penelitiannya, Pratiwi menyatakan bahwa *smart box games* adalah sebuah kotak besar yang dibuat dari bahan kardus bekas dan beberapa bahan lain yang ramah lingkungan yang didalamnya berupa angka, warna, mengenal huruf, serta mengenal bentuk.<sup>26</sup> Anak akan terangsang untuk aktif dalam bermain sambil belajar, karena anak termotivasi untuk berfikir secara kritis, dan berkembang melalui permainan *smart box games*.

Sehubungan dengan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk mengetahui hasil kecerdasan kognitif anak yang berkembang dengan adanya media pembelajaran *smart box games* dan pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak. Dengan ini peneliti mengangkat judul: **“Pengaruh Media Smart Box Games Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan maka identifikasi masalah ini sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Nur Adiyah Yuliastridkk, “*Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*” Jurnal Care (2021), 8(2) hal 29-36

<sup>26</sup> Indah Dwi Pratiwi, “*Penggunaan Media Smart Box Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk – Bentuk Geometri*” (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012) Hal. 6

1. Anak kurang aktif dan kurang fokus dalam mengenal huruf abjad.
2. Kegiatan belajar mengajar di RA Miftahul Falah Sukorejo masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang ada di RA Miftahul Falah Sukorejo yang menghambat perkembangan kognitif anak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah “Pengaruh Media *Smart Box Games* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun” untuk menghindari kekeliruan terhadap kajian dalam skripsi ini, yaitu:

1. Peneliti membatasi masalah yaitu kegiatan yang digunakan pada media pembelajaran menggunakan media *Smart Box Games*.
2. Objek penelitian adalah perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf abjad melalui media pembelajaran *Smart Box Games*.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B (usia 5-6 tahun) RA Miftahul Falah Sukorejo Karangrejo Tulungagung.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada kegiatan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun?

2. Seberapa besar pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *smart box games* terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.
- b. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses mengajar dalam pengembangan pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Sekolah

Meningkatkan semangat belajar apabila *Smart Box Games* efektif dalam perkembangan kognitif anak untuk itu, penggunaan media pembelajaran *Smart Box Games* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai referensi untuk sekolah-sekolah yang lain.

- b. Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan bagi pendidik bahwasannya media *Smart Box Games* sangat penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak.

c. Bagi Peserta Didik

Memberi pengalaman melalui praktek secara langsung yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak serta membantu anak untuk mengenal huruf abjad.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi dan memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya serta sebagai masukan dalam menerapkan media pembelajaran

## **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesa sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )

Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media pembelajaran *Smart Box Games* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Hipotesis Nihil ( $H_o$ )

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media pembelajaran *Smart Box Games* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **H. Penegasan Istilah**

Untuk memudahkan pembaca dalam pembahasan ini, maka penulis menjelaskan mengenai istilah yang akan dipakai dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Box Games* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun”.

#### 1. Penegasan Konseptual

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b. Kognitif merupakan proses berfikir anak dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Lebih lanjut, kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.
- c. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia ini anak memiliki masa peka dalam perkembangannya dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya.

#### 2. Penegasan Operasional

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>27</sup>
- b. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek terpenting untuk menjadi pedoman dalam proses pendidikan. Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir.<sup>28</sup>
- c. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.<sup>29</sup>

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika disini di maksudkan sebagai gambaran dalam pokok bahasan penelitian skripsi, sehingga dapat memudahkan dalam memahami dan mencerna masalah-malrasah yang akan dibahas. Adapun sistematika tersebut yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan yang berfungsi untuk menyatakan keseluruhan isi skripsi secara singkat, yang kemudian dirinci ke dalam sub bab yang terdiri atas latar belakang, batasan masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri dari: manfaat teoretis dan manfaat praktis, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

---

<sup>27</sup> Arsyad, Azhar, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10.

<sup>28</sup> Dian Andesta Bujuri, "*Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*" Jurnal Literasi. Vol 9, No. 1 (2018), hal. 40

<sup>29</sup> H. E. Mulyasa, "*Manajemen PAUD*", (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 20

Bab II merupakan landasan teori yang berisikan teori-teori yang berkaitan dengan fokus penelitian dari permasalahan satu hingga permasalahan akhir yang terdiri atas perkembangan kognitif, hubungan perkembangan kognitif dan perkembangan anak, masa 2-7 tahun, karakteristik anak usia dini (AUD).

Bab III membahas mengenai metode penelitian. Dalam bab ini akan dibahas tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan *sampling*, kisi-kisi instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, sumber data, instrumen penelitian, lokasi penelitian.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan, yang didalamnya berisikan tentang hasil penelitian yang di dalamnya mencangkup deskripsi data yang di peroleh dan pengujian hipotesis dalam penelitian.

Bab V berisikan tentang pembahasan, yang didalamnya berisi tentang pembahasan dari keseluruhan rumusan masalah. Dalam hal ini peneliti telah menjawab dari permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah.

Bab VI merupakan bagian akhir dari laporan penelitian yang berisi penutup. Bab ini mengemukakan kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan pertanyaan yang di ajukan dalam pokok permasalahan dan saran-saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.