

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya pembinaan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya pembinaan tersebut dimulai dari pendidikan anak usia dini baik formal maupun nonformal yang diselenggarakan dalam keluarga, masyarakat dan pemerintah dengan melalui bimbingan, pelajaran, dan pelatihan yang dilakukan sepanjang hidup dengan tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang unggul dan berkualitas. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa "pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat".³

Menurut National Association for Education for Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Anak pada usia ini biasanya disebut "Usia Emas". Selama masa emas, anak-anak mencoba hal-hal baru yang diinginkan. Selama masa golden age, sangat penting untuk memberikan berbagai stimulus pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perkembangan anak usia dini dapat dioptimalkan dengan mendapatkan dukungan dari orang tua maupun lingkungan.⁴ Dukungan tersebut harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Untuk mendapatkan hasil perkembangan yang maksimal, maka diperlukan stimulasi seluruh aspek perkembangannya yaitu pada berbagai lingkup perkembangan seperti nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif.

³ Kholis, N. (2014). Paradigma pendidikan Islam dalam undang-undang sisdiknas 2003. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 71-85.

⁴ Widodo, Mulyo Manggih, and Lisnawati Ruhaena. "Lingkungan literasi di rumah pada anak pra sekolah." *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi* 3.1 (2018): 1-7.

Salah satu tahap capaian dalam perkembangan anak usia dini adalah kognitif. Secara umum, perkembangan kognitif membuat anak mampu untuk mengingat, membayangkan, memecahkan soal, menyusun strategi kreatif dan menghubungkan kata menjadi kalimat yang bermakna.⁵ Berhitung, mengukur, klasifikasi, bentuk geometri, pola, ruang, grafik, mencocokkan, dan waktu adalah semua aspek perkembangan kognitif yang dipelajari. Perkembangan motorik sering dikaitkan dengan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menjelaskan bagaimana pikiran seorang anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Meningkatkan kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan dikenal sebagai perkembangan kognitif.⁶

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan, bahasa dan komunikasi yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini menjadi pendidikan dasar dalam pembentukan pengetahuan dan karakter, karena dasar-dasar pembentukan karakter terjadi pada rentang usia 0-6 tahun, sehingga rentang usia dini disebut sebagai *golden age* (usia emas).⁷ Pemberian stimulasi yang baik dan tepat akan mempengaruhi setiap aspek perkembangan anak dengan optimal. Setiap aspek perkembangan harus diperhatikan yakni aspek perkembangan bahasa, fisik motorik, nilai agama moral, sosial emosional, seni, dan kognitif.⁸

⁵ Saputri, Dona Ayu, Harto Nuroso, and Joko Sulianto. "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar." *Journal on Education* 6.1 (2023): 4083-4090.

⁶ Heleni Filtiral, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun*, No.2 Universitas Lancang Kuning 2018, Hlm. 171

⁷ Hadisi, La. "Pendidikan karakter pada anak usia dini." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8.2 (2015): 50-69.

⁸ Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2017): 81-96.

Pemahaman dunia anak secara aktif berkembang selama empat tahap perkembangan kognitif, menurut teori Piaget. Setiap tahap terkait dengan usia dan mengandung cara berpikir dan pemahaman yang berbeda tentang dunia. Tahapan yang pertama yaitu Tahap Sensor Motor (Usia 0-2 tahun) Dalam tahap ini perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh dan memegang hal ini dikarenakan adanya keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya. Tahapan yang kedua yaitu Tahap Pra-Operasional (Usia 2-7 tahun) Pada usia ini anak menjadi “egosentris” sehingga terkesan pelit, karena anak tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Pada fase ini anak memiliki kecenderungan untuk meniru orang disekelilingnya. Tahapan ketiga adalah Tahap Operasional Konkrit (Usia 7-11 tahun) Pada tahap ini anak mulai meninggalkan “egosentrisnya” dan anak dapat bermain dalam kelompok (bekerja sama). Pada usia ini anak sudah dapat diberikan motivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis. Tahapan yang terakhir Tahap operasional formal (Usia 11 tahun ke atas) pada tahap ini anak sudah mengerti konsep dan dapat berpikir, baik secara konkrit maupun abstrak.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, tahap praoperasi terdiri dari perkembangan anak usia 4-5 tahun. Dalam periode ini, orang melakukan hal-hal seperti mampu menggabungkan dan mentransformasikan berbagai informasi, mampu memberikan alasan untuk gagasan mereka, mereka telah memahami bahwa ada hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat, mereka menjadi egosentris dalam cara mereka berbicara. Kosakata sangat penting dalam penggunaan bahasa seseorang, lebih dari apapun yang lain.

Komponen perkembangan kognitif sangat penting bagi anak karena dapat memaksimalkan kemampuan kognitif dalam berbagai aktivitas, seperti menyelesaikan masalah kecil, bermain dengan pola, merakit, menganyam, mengenal bentuk geometri, ukuran, dan warna.⁹ Media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik.

⁹ Hasanah, Lathipah, and Shinta Agung. "Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun." *Jurnal Paud Agapedia* 2.2 (2020): 115-124.

Media pembelajaran adalah alat peraga atau perantara yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan informasi tentang pelajaran kepada siswa.¹⁰ Media pembelajaran digunakan untuk menstimulasi anak dalam pengembangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif adalah media *smart box*. Media *smart box* dapat membantu perkembangan kognitif anak seperti mengenalkan angka, huruf, bentuk geometri, mengancingkan baju dan pengenalan warna. Media *smart box* adalah media edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media *smart box* adalah salah satu media yang berbentuk balok seperti box dengan bahan utama pembuatan media tersebut adalah kayu maupun triplek tebal.¹¹

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Simetri Putar Bangun Datar Kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu” menggunakan metode Research and Develop (R&D) yang dilakukan oleh Ayu Na’imatul Muflikhah dengan hasil penelitian dari hasil ahli materi, ahli desain, dan responden memperoleh rata-rata sangat baik. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I Disekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember” menggunakan metode Research and Develop (R&D) yang dilakukan oleh Nurul Lathifatuz Zahro dengan hasil penelitian dari hasil ahli materi, ahli desain, dan responden memperoleh rata-rata sangat baik.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak di Kelompok B1 di TK Pertiwi Kabupaten Merangin” menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Mutiara Maeisa Putri dengan hasil penelitian dari hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,063 > 2,145$ ini menunjukkan terhadap pengaruh penggunaan *smart box* terhadap kemampuan

¹⁰ Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat media dalam pembelajaran." *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika* 7.1 (2018).

¹¹ Trisari, Maria Novi. "Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi BI Kabupaten Merangin.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media *smart box* memiliki berbagai aktivitas belajar dan bermain yang berbeda-beda disertai dengan pengenalan angka, huruf, warna, mengancingkan baju dan bentuk geometri, disusun secara menarik dan tidak membahayakan bagi anak sehingga dinilai mampu untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil permasalahan yang ada, penulis melakukan penelitian di TK Al-Hidayah Selokajang I pada kelas A dikarenakan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan alasan minimnya media pembelajaran yang hanya menggunakan LKA atau buku majalah.

Media untuk mengembangkan aspek kognitif yang ada di TK Al-Hidayah Selokajang I hanya berupa media puzzel, leggo, balok dan benda sekitar. Pembelajaran setiap hari yang dilakukan di TK Al-Hidayah Selokajang I berpacu pada buku LKA dan buku majalah, sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal untuk anak usia 4-5 tahun dikarenakan pada lembaga TK Al-Hidayah Selokajang I kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Pentingnya media kreatif dan inovatif untuk menumbuhkan semangat belajar anak dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media yang menarik akan menjadikan anak tertarik dengan proses pembelajaran sehingga tercipta kegiatan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada pada lembaga perlu adanya solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *smart box* dalam pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini. Kesimpulan dan inti dari pengajuan penelitian ini terletak pada pengenalan angka, huruf, bentuk geometri, mengancingkan baju dan pengenalan warna. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar”**

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat sebagai berikut:

- a. Kurangnya inovasi dalam media yang digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini
- b. Anak kurang tertarik dengan media yang digunakan berulang kali
- c. Anak memerlukan penyampaian materi yang bersifat konkret
- d. Anak perlu media yang inovatif serta mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan.
- e. Kurangnya fasilitas yang memadai.
- f. Kemampuan guru dalam mengelola kelas yang perlu ditingkatkan.
- g. Media pembelajaran yang terbatas.
- h. Lingkungan belajar yang tidak kondusif.
- i. Kurangnya minat belajar peserta didik.
- j. Ketidakcocokan metode pembelajaran di kelas.
- k. Kurangnya kualitas pada sekolah yang memadai.

Sedangkan untuk pembatasan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya media untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak, dan kurangnya minat belajar anak tanpa adanya media pembelajaran oleh karena itu peneliti hanya berfokus pada pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I. Pembatasan masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat diketahui bahwa pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan pada media *smart box* untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar?
- b. Bagaimana kelayakan media *smart box* untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I

Srengat Blitar?

- c. Bagaimana keefektifan media *smart box* untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang hendak tercapai dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan pada media *smart box* untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar.
2. Kelayakan pada media *smart box* untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar.
3. Keefektifan pada media *smart box* untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan tentang pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.
 - b. Memberikan wawasan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usiadini.
 - c. Media dibuat diharapkan dapat digunakan guru untuk memudahkan dalam menstimulasi kognitif anak sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini.
 - d. Media ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kognitif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti
Menambah wawasan cara meningkatkan aspek kognitif anak pada anak usia 4-5 tahun melalui media pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Melalui media pembelajaran diharapkan anak dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengasah kognitif anak usia dini

c. Bagi pendidik

Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan dan inovasi media pembelajaran untuk memaksimalkan pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembangan

- a. Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan oleh peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi tolak ukur dalam pengembangan media pembelajaran antara lain: Belum tersedianya media pembelajaran *smart box* di TK Al-Hidayah Selokajang I.
- b. Media *Smart Box* dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi yang dikemas dengan sangat menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Media *Smart Box* ini diciptakan agar anak dapat menerima pembelajarandan tidak mudah bosan dalam proses belajar.
- d. Media *Smart Box* ini digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun.

2. Pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan aspek kognitif anak memiliki batasan seperti berikut:

- a. Pengembangan hanya digunakan untuk kelas A di TK Al-Hidayah Selokajang Srengat Blitar. Apabila digunakan pada sekolah lain, maka perlu diadakan penyesuaian lebih lanjut.
- b. Media *smart box* yang digunakan berupa media visual untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Media *smart box* hanya sebatas pengenalan angka, huruf, warna, bentuk geometri, mengancingkan baju dan kegiatan pemecahan masalah.

- d. Media *smart box* hanya sampai pada tahap uji lapangan, tidak sampai pada tahap deseminasi atau penyebarluasan karena keterbatasan waktu dan biaya.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah media *Smart Box* untuk anak usia 4-5 tahun di TK Al-Hidayah Seloakajang I dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Smart Box* mengacu pada aspek perkembangan kognitif dengan lingkup perkembangan, yaitu pemecahan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada pemecahan masalah anak dihadapkan mengenai persoalan sederhana seperti kehidupan sehari-hari, berpikir logis anak menggabungkan pola dan gambar, berpikir simbolik anak dapat mengenal angka, warna dan mengenal macam-macam bentuk geometri.
2. Media yang dikembangkan berupa pengenalan angka, huruf, bentuk geometri, mengancingkan baju dan pengenalan berbagai jenis warna.

G. Orisinalitas Penelitian

Mengetahui orisinalitas penelitian yang dilakukan oleh penulis, hal ini dicantumkan pada beberapa peneliti terdahulu yang satu tema pembahasannya berbentuk skripsi, tesis, jurnal dan sebagainya.

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Simetri Putar Bangun Datar Kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Develop (R&D). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Ayu Na’imatul Muflikhah. Hasil penelitian dari hasil ahli materi, ahli desain, dan responden memperoleh rata-rata sangat baik. Adapun hasil penelitian dari angket respon peserta didik menunjukkan 92,4% dengan kriteria sangat menarik sehingga layak dikembangkan
2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I Disekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Develop (R&D). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nurul

Lathifatuz Zahro. Hasil penelitian dari hasil ahli materi, ahli desain, dan responden memperoleh rata-rata sangat baik. Adapun hasil penelitian dari angket respon peserta didik menunjukkan 95,7% dengan kategori sangat menarik bagi siswa sehingga layak dikembangkan.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak di Kelompok B1 di TK Pertiwi Kabupaten Merangin”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Maeisa Putri. Hasil penelitian dari hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,063 > 2,145$ ini menunjukkan terhadap pengaruh penggunaan *smart box* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi BI Kabupaten Merangin.
4. Penelitian berjudul ”Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Develop* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penelitian ini dilakukan oleh Siti Aminah. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan persentase validasi media sebesar 92%, validasi materi sebesar 94% dengan kategori ”sangat valid”, presentase kepraktisan memperoleh 100% dengan kategori ”sangat praktis”, hasil penilaian angket respon siswa yang memperoleh persentase 100% dengan kategori ”sangat praktis”, dan data keefektifan media memperoleh rata-rata 0,85. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi serupa dalam pengajaran mereka, serta memberikan wawasan bagi pengembang teknologi pendidikan dalam menciptakan alat bantu belajar yang lebih inovatif dan efektif.
5. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam Pembelajaran

IPA Sekolah Dasar” yang diteliti oleh Tina Saofah. Penelitian ini menggunakan pengembangan (R&D) dengan desain Borg and Gall. Pengembangan ini mendapatkan kategori sangat layak dengan perolehan nilai sebesar 89 % hasil validasi ahli dan 98% hasil validasi praktisi, dari angket diperoleh respon siswa sebesar 90%. Analisis hasil belajar responden yang menjadi subjek penelitian diperoleh skor pada pretest 54 meningkat menjadi 81 pada posttest, dengan nilai rata-rata sebesar 0,59 atau 59% yang diartikan sedang dan cukup efektif. Hasil Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media smart box berbasis himpunan termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembantu dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

H. Definisi Operasional

Upaya menanggulangi terjadinya kesalah pahaman maupun penafsiran pembaca dalam mencermati judul “Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Maka diperlukan istilah sebagai kata kunci, penegasan istilah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah Secara Konseptual
 - a. Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode yang digunakan dalam meneliti dan mengembangkan maupun validasi suatu produk tertentu.¹² Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan. Media dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.
 - b. Media *Smart Box* adalah salah satu media edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terbuat dari triplek yang dibentuk balok.¹³ *Smart box* berasal dari bahasa inggris dimana *smart* adalah pintar dan *box* yaitubenda balok, dapat disimpulkan bahwa *smart*

¹² Okpatrioka, Okpatrioka. "Research and Develop (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1.1 (2023): 86-100.

¹³ Wulandari, Ayu. (2021) *Permainan Balok Pintar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak*. Diss. UIN FAS.

box adalah kotak pintar.¹⁴

- c. Kognitif yaitu suatu proses berpikir individu untuk menyelesaikan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.¹⁵ Pada penelitian ini lebih merujuk pada berpikir simbolik karena anak usia dini lebih mengenal simbol-simbol atau sebuah objek yang tidak ada di hadapannya. Tahap berpikir simbolik termasuk dalam pemikiran pra operasional, yakni berpikir simbolik merupakan proses dimana anak usia dini dapat mengekspresikan pikiran dari lingkungan sekitarnya.¹⁶ Berpikir simbolik dapat mengenal lambang bilangan, mengenal angka, mengenal huruf, dan mampu mempresentasikan suatu objek atau benda melalui gambar yang telah diamati.¹⁷

2. Penegasan Operasional

- a. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode (*Research and Develop*) yang digunakan untuk membuat serta menguji kelayakan produk yang telah dibuat.
- b. Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah media *Smart Box*.
- c. Media *Smart Box* dibuat untuk mengembangkan aspek kognitif berupa belajar simbolik, berpikir logis dan pemecahan masalah.

I. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Hidayah Selokajang I Srengat Blitar” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

¹⁴ Hsb, Siti Fatimah Handayani, et al. "Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran Bipa Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun." *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1.3 (2024), 3301-3313.

¹⁵ Sari, Desi Ardila. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota Jambi*. Diss. UNIVERSITAS JAMBI, (2020).

¹⁶ Kurniati, Asma, Muh Iksan, and Wa Ode Poni. "Kegiatan Bermain Pasir di Pesisir Pantai untuk Menstimulasi Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Mambulu." *Jurnal lentera anak* 3.1 (2022). 34-43.

¹⁷ Wikaningtyas, Asih, and Nur Kholik Afandi. "Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 5.1 (2024).

Pertama meliputi, halaman sampul depan, halaman sampul judul, lembar persetujuan, halaman keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian isi Memuat lima bab yang saling berkaitan yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat pengembangan, definisi istilah, sistematika pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab ini berisi landasan teori, kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis.

BAB III, METODE PENELITIAN, Metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian, yang terdiri dari tahap I yaitu (populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain), tahap II yaitu (model rancangan desain untuk menguji, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data).

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini berisi desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk, dan pembahasan produk.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran.