

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* EDUKATIF BERBASIS
FLIPBUILDER DENGAN TEMA BINATANG UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
PADA AUD USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

SERLY ANGGRAINI

NPM : 1711070194

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* EDUKATIF BERBASIS
FLIPBUILDER DENGAN TEMA BINATANG UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
PADA AUD USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

SERLY ANGGRAINI

NPM : 1711070194

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pembimbing I :Dr. Sovia Mas Ayu, MA

Pembimbing II :Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemenarikan serta variasi dari e-book terdahulu sehingga membuat e-book tersebut tidak lagi digunakan, dan terbatasnya media pembelajaran juga alat peraga edukatif (APE) di sekolah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk akhir berupa e-book edukatif berbasis flipbuilder dengan tema binatang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang layak digunakan sebagai acuan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik di TK Bahari Al Islam dan RA Hidayatullah Menggala Tulang Bawang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* menggunakan prosedur penelitian dan model pengembangan Borg and Gall. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK Bahari Al Islam dan RA Hidayatullah Menggala Tulang Bawang.

Hasil penilaian terhadap kelayakan E-book Edukatif berbasis flipbuilder yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,1 dengan kriteria “Layak”, penilaian oleh ahli materi dan bahasa menunjukkan skor 3.2 dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk berupa e-book edukatif berbasis flipbuilder dengan tema binatang ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar bertema binatang untuk pendidikan anak usia dini 5-6 tahun.

Kata Kunci: E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder Dengan Tema Binatang, Kemampuan Kognitif AUD

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Serly Anggraini
NPM : 1711070194
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif AUD Usia 5-6 Tahun”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,

2022

Penulis,

Serly Anggraini

1711070194





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder
Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan
Kemampuan Kognitif AUD Usia 5-6 Tahun

Nama : Serly Anggraini
Npm : 1711070194
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung.

Pembimbing I

Dr. Sovia Mas Ayu, M.A
NIP. 197611302005012006

Pembimbing II

Dr. Heny Wafandari, M.Pd. I
NIK. 199009072006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sidakrame-Bandar Lampung, Telp (0721)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif AUD Usia 5-6 Tahun”, Oleh: Serly Angraini, NPM: 1711070194, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah diujikan dalam sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Jumat, 30 September 2022.

TIM MUNAQASAH

Ketua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Sekretaris : Anggil Viyantini Kuswanto, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Oli Darmawan, M.Pd (.....)

Penguji I : Dr. Sovia Mas Ayu, M. (.....)

Penguji II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I (.....)

Mengesahkan
di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nuva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

اَلَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿١﴾ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ﴿٢﴾

“yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Surah Al-Alaq: 4-5)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' alamin. Dengan menyebut nama Allah SWT dan shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya semoga kelak kita mendapatkan syafa'atnya kelak di hari kiamat. Kupersembahkan Skripsi ini kepada Orang-Orang yang Tercinta dan tersayang, diantaranya :

1. Kedua orang tuaku ayahku tercinta Maryadi dan ibuku tercinta Nasiah yang telah mendidik dan membesarkanku sejak balita hingga dewasa, terimakasih atas semangat, dukungan, kesabaran, nasihat dan kasih sayang yang ayah dan ibu berikan, dengan doa dan segenap jasa-jasa yang tak terhingga demi keberhasilan cita-citaku sejak awal aku menempuh pendidikan hingga dapat menyelesaikan studi di UIN Raden Intan Lampung khususnya di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Semoga Allah selalu memberikan nikmat, kemuliaan dan kemudahan serta menjaga Ayah dan ibuku dunia dan akhirat.
2. Untuk kakak serta adikku tercinta Desman Candra Yogi dan Sapta Ramadhani yang selalu memberikan perhatian, do'a, semangat, serta dukungan serta membantu baik secara materil maupun formil sehingga aku dapat menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Untuk keluarga besar dari ayah dan ibuku tercinta, sepupu-sepupu ku Diah Utami, S.E, dan Ridho Azizi, S.E yang selalu memberikan dukungan serta membantu baik secara formil maupun materil sehingga aku dapat menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Yang ku banggakan Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Serly Anggraini, Lahir di kampung Karya Bhakti Tulang Bawang pada tanggal 12 Juni 1999, anak ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Maryadi dan Ibu Nasiah. Berikut ini jenjang pendidikan formal yang telah penulis tempuh yaitu:

1. TK Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang dan mendapat ijazah pada tahun 2005
2. SDS Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang dan mendapat ijazah pada tahun 2011
3. SMPN 1 Menggala Tulang Bawang dan mendapat ijazah pada tahun 2014
4. SMAN 1 Menggala Tulang Bawang dan mendapat ijazah pada tahun 2017
5. Penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tahun 2017.

Bandar Lampung,

2022

Penulis,

Serly Anggraini



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Segala puji syukur bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, taufik dan hidayahnya serta petunjuk dan limpahan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Pengembangan E-Book Edukatif Berbasis Flipbuilder Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif AUD Usia 5-6 Tahun”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Tentunya dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu melalui skripsi ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan menyampaikan rasa hormat yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hi. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Sovia Mas Ayu, M.A selaku pembimbing I dan Dr. Henny Wulandari, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Kepala sekolah TK Bahari Al Islam Menggala Tulang Bawang dan Kepala Sekolah RA Hidayatullah Menggala Tulang Bawang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Dewan guru TK Bahari Al Islam Menggala Tulang Bawang dan RA Hidayatullah Menggala Tulang Bawang. Terimakasih atas waktu dan bantuannya.
7. Rekan-rekan PIAUD F 2017, Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Dusun Rengas Cendung Menggala 2020, & PPL 2020 UIN Raden Intan Lampung
8. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung

Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis butuhkan untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna kepada siapapun yang menghendaknya khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Semoga bermanfaat.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Pengembangan.....	13
F. Manfaat Pengembangan	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	15
H. Sistematika Penulisan	17

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan	21
B. Media Pembelajaran.....	26
C. <i>E-BOOK</i> (Buku Elektronik).....	36
D. FLIPBUILDER	47
E. Kemampuan Kognitif.....	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	55
B. Desain Penelitian Pengembangan	55

C. Prosedur Penelitian Pengembangan	58
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	59
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	
F. Instrumen Penelitian	61
G. Teknik Analisis Data.....	66

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	69
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	78
C. Kajian Produk Akhir	95

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	99
B. Rekomendasi.....	100

DAFTAR PUSTAKA	101
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	105
----------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.....	61
Tabel 1.2.....	64
Tabel 1.3.....	65
Tabel 1.4.....	66
Tabel 1.5.....	67
Tabel 1.6.....	68
Tabel 1.7.....	78
Tabel 1.8.....	80
Tabel 1.9.....	83
Tabel 1.10.....	85
Tabel 1.11.....	87
Tabel 1.12.....	89
Tabel 1.13.....	91
Tabel 1.14.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	11
Gambar 2.2	11
Gambar 2.3	11
Gambar 2.4	26
Gambar 2.5	40
Gambar 2.6	41
Gambar 2.7	41
Gambar 2.8	42
Gambar 2.9	42
Gambar 2.10	43
Gambar 2.11	43
Gambar 2.12	44
Gambar 2.13	44
Gambar 2.14	45
Gambar 2.15	45
Gambar 2.16	46
Gambar 2.17	72
Gambar 2.18	72
Gambar 2.19	73
Gambar 2.20	73
Gambar 2.21	75
Gambar 2.22	76
Gambar 2.23	79
Gambar 2.24	82
Gambar 2.25	84
Gambar 2.26	86
Gambar 2.27	88
Gambar 2.28	90
Gambar 2.29	92
Gambar 2.30	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	102
Lampiran 2	105
Lampiran 3	106
Lampiran 4	108
Lampiran 5	109
Lampiran 6	110
Lampiran 7	114
Lampiran 8	120
Lampiran 9	124
Lampiran 10	127
Lampiran 11	131
Lampiran 12	136
Lampiran 13	139
Lampiran 14	142
Lampiran 15	145
Lampiran 16	148
Lampiran 17	150
Lampiran 18	151
Lampiran 19	152



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan gambaran utama permasalahan pada suatu penelitian karya ilmiah, skripsi ini berjudul “Pengembangan *E-Book* Edukatif Berbasis *Flipbuilder* Dengan Tema Binatang Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada AUD Usia 5-6 Tahun”

Agar menghindari berbagai penafsiran judul diatas, maka terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul tersebut. Hal ini dimaksudkan agar pembahasan selanjutnya lebih terarah dapat diambil suatu pengertian yang jelas. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul adalah:

1. Pengembangan berasal dari kata dasar kembang yang berarti menjadi bertambah sempurna. Kemudian mendapat imbuhan pe-dan-an sehingga menjadi pengembangan yang artinya proses, cara, dan perbuatan pengembangan.¹ Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.² Jadi pengembangan adalah suatu proses pembaharuan produk-produk yang efektif dan valid untuk digunakan dalam penelitian pendidikan.
2. *E-Book* menurut Sulistyobasuki dalam Farli Elnumeri mengatakan buku elektronik disebut *electronic books* yang sering disingkat dengan *E-Book* merupakan versi digital dari buku cetak tradisional yang dirancang untuk dibaca melalui personal computer (PC) atau dengan alat baca buku

¹Departemen pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 3rd edn (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

elektronik.³*E-Book* dapat dikatakan sebagai buku elektronik yang digunakan sebagai sumber belajar dalam pendidikan.

3. *Flipbuilder* adalah sebuah pembuat buku *flip* yang kaya akan fitur dengan fungsi pengeditan halaman. *Flip builder* memungkinkan penggunaanya untuk membuat halaman yang menginspirasi dengan mengubah buku-buku menjadi tampilan secara lembut di beberapa perangkat dan desktop. Terdapat ratusan *template* yang sangat beragam yang dapat digunakan selama proses mendesain serta secara penuh menyesuaikan brosur digital dan katalog dengan efek langsung. *Flip builder* memungkinkan penambahan berbagai media seperti *youtube*, video, gambar, dan *hyperlink* yang dapat digeret dan diletakkan dengan mudah, sehingga setiap orang dapat menghasilkan buku-buku *flip* yang luarbiasa dengan mudah.⁴
4. Tema binatang yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tema binatang darat berkaki empat (4).
5. Kognitif menurut piaget adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi.⁵ Dalam penelitian ini peneliti menfokuskan pada perkembangan kognitif logika matematik anak usia 5-6 tahun.
6. Sujiono mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Sebagaimana yang

³Farli Elnumeri (Dkk), *Senarai Pemikiran Sulistyio Basuki: Profesor Pertama Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Di Indonesia*, Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (Jakarta), 214-215

⁴EC Agustin., “*Pengembangan E-modul Berbantuan Aplikasi Flipbuilder Pada Mata Pelajaran Marketing (Studi Pada Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 1 Turen)*”, (Pub;ishing 20210, <https://journal.um.ac.id>).

⁵Yuliani Nuraini dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta;Universitas Terbuka 2004), 24.

dikemukakan oleh Plato seorang ahli filsafat bahwa waktu yang paling tepat mendidik anak adalah usia 6 tahun.⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud dengan judul skripsi ini adalah ingin mengetahui bagaimana *E-Book* berbasis *flipbuilder* dengan tema Binatang darat berkaki empat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

B. Latar Belakang Masalah

Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pengaruh informasi dan kebudayaan serta situasi dan kondisi lingkungan yang ada. Untuk itu dituntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia tersebut dapat dilakukan dengan pengembangan kegiatan pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan sangatlah berperan penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan sesuatu yang mutlak harus dipenuhi sepanjang hayat manusia. Islam mengajarkan bahwa pendidikan adalah suatu hal yang penting, contoh muslim yang baik yaitu muslim yang memiliki suatu wawasan yang luas. Manusia yang berilmu akan di naikkan derajatnya oleh Allah SWT. Dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11, yang berbunyi sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا
 يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
 مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حٰبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan

⁶Ibid., 34

untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."
(Q.S Al-Mujadallah [11] : 58)

Berdasarkan Q.S Al-Mujadallah ayat 11 yang menjelaskan setiap muslim diharuskan untuk mencari ilmu salah satunya melalui proses pendidikan. Pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku manusia agar menjadi manusia dewasa yang lebih mandiri.⁷ Pendidikan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan kehidupan satu generasi ke generasi selanjutnya. Salah satu jenjang pendidikan yang menjadi perhatian pemerintah adalah pendidikan anak usia dini yang meliputi satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul aftar (RA), Kelompok Bermain (KOBAR), dan PAUD dan sejenis seperti yang telah diatur pula dalam UU No 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, butir 14 bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut."⁸

Anak usia dini merupakan anak yang pada rentang usia 0-6 tahun untuk disebut dengan usia keemasan (Golden Age), yaitu merupakan masa yang kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan pertumbuhan dan perkembangan pada tahap selanjutnya.⁹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Resi Andini mendapatkan hasil bahwa dalam mengembangkan

⁷John D Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998), 14

⁸Undang-Undang Dasar 1945, Amandemen (Jakarta: Sandro Jaya, 2004)h.24

⁹Imam Musbikin, *Buku Pintar Paud Dalam Perspektif* (Yogyakarta: Laksana 2010),h.35-36

kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan anak kesempatan untuk memahami pembelajaran.¹⁰

Selain itu salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang ditempuh dengan memperbaiki komponen-komponen pembelajaran di sekolah diantaranya dalam mengembangkan media pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memudahkan untuk memahami materi.¹¹ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kusprimanto tentang pengembangan media pembelajaran interaktif materi Ilmu Pengetahuan Alam mengemukakan keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.¹² Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi atau penyampaian informasi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus dengan adanya media dapat: memperbesar perhatian siswa sehingga akan menambah gairah belajar siswa, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar serta nyata, dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan berkepanjangan (*continuous*), dan tidak mudah dilupakan, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa dengan manipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu serta meletakkan dasar berfikir sehingga akan mendorong penting dalam sebuah pembelajaran. Media membantu menyampaikan pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.¹³ Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

¹⁰Resi Andini, *Pengembangan Buku Cerita (Big Book) dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*, 2020, 7

¹¹Sugiiyono, *Metode penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2010)

¹²Kusprimanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Ilmu Pengetahuan Alam*, 2014

¹³*Ibid*

semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Menurut Rasyid Arrahman boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan sekarang ini hidup didalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.¹⁴

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mudah dan prestasi yang optimal.¹⁵ Pada kegiatan pembelajaran yang menekankan kepada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dalam batas-batas tertentu, akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, serta memahami apa yang akan dipelajari dengan lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *E-Book* Edukatif. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pixyoriza dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Kvisoft Flipbook* Berbasis *Problem Solving*” dengan hasil yang di dapat yaitu pengembangan media pembelajaran *Digital Book* terutama menggunakan aplikasi *Kvisoft flipbook* berbasis *Problem Solving* sangatlah dibutuhkan dimana dari hasil observasi terhadap peserta didik penggunaan media pembelajaran *Digital Book* dapat meningkatkan

¹⁴Rasyid Arrahman, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Peredaran Darah*, 2017

¹⁵ Firdaun dan Sansudi

kemampuan kognitif anak usia dini.¹⁶Oleh karena itu, penulis juga tertarik untuk menggunakan media *Digital Book (E-Book)* Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Secara sederhana *E-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html. Sebenarnya, *e-book* merupakan bentuk mediamorfosis dari buku cetak atau konvensional. Roger Fidle mendefinisikan mediamorfosis sebagai perubahan bentuk media komunikasi, biasanya disebabkan oleh interaksi kompleks dari kebutuhan-kebutuhan penting, tekanan-tekanan kompetisi dan politisi, dan inovasi-inovasi sosial serta teknologis. Esensi mediamorfosis adalah pemikiran bahwa media adalah sistem adaptif, dan kompleks. Media sebagaimana sistem-sistem lain, merespons tekanan eksternal dengan proses reorganisasi-diri yang spontan. Seperti halnya spesies hidup, media berevolusi menuju daya tahan hidup yang lebih tinggi dalam sebuah lingkungan yang selalu berubah. Fiddle juga berpendapat bahwa kemunculan bentuk-bentuk media komunikasi membicarakan ciri-ciri dominan dari bentuk-bentuk sebelumnya.¹⁷

Flip builder adalah sebuah pembuat buku *flip* yang kaya akan fitur dengan fungsi pengeditan halaman. *Flip builder* memungkinkan penggunanya untuk membuat halaman yang menginspirasi dengan mengubah buku-buku menjadi tampilan secara lembut di beberapa perangkat dan desktop. Terdapat ratusan *template* yang sangat beragam yang dapat digunakan selama proses mendesain serta secara penuh menyesuaikan brosur digital dan katalog dengan efek langsung. *Flip builder* memungkinkan penambahan berbagai media seperti *youtube*, video, gambar, dan *hyperlink* yang dapat digeret dan diletakkan

¹⁶Pixyoriza, *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*, 2018, 109

¹⁷Severin, Dkk, *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, & Terpaan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), 2005, 54

dengan mudah, sehingga setiap orang dapat menghasilkan buku-buku *flip* yang luarbiasa dengan mudah.¹⁸

Media *Flipbuilder* sangat dibutuhkan karena selama ini alat peraga yang digunakan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini masih kurang dan banyak yang rusak sehingga sudah tidak dapat digunakan lagi. Selain itu tenaga pendidik mengharapkan agar pembelajaran lebih interaktif sehingga peserta didik dapat melihat secara langsung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh E Watin mengenai *Flipbuilder* mendapatkan hasil bahwa penggunaan *E-Book* dengan *Flipbuilder* efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang baik.¹⁹

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.²⁰

Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain. Hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian pemikiran masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk

¹⁸EC Agustin., “Pengembangan E-modul Berbantuan Aplikasi *Flipbuilder* Pada Mata Pelajaran Marketing (Studi Pada Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 1 Turen)”, (Pub;ishing 20210, <https://journal.um.ac.id>).

¹⁹E Watin. *Efektifitas Penggunaan E-Book FlipPDF Profesional Untuk Melatih KPS*. 2017, 125

²⁰Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h 47)

geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²¹

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkan dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Selanjutnya menurut Balikbang Diknas perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun antara lain: Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk), Mengenal sebab-akibat, Dapat melakukan uji coba sederhana, Mengenal bentuk-bentuk geometri, Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.²²

Menurut Peraturan Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada standar tingkatan pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup berfikir simbolik yaitu, (1) anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak. Ada beberapa unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana kegiatan yang memadai, mempunyai berbagai sumber dan media belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar.

²¹Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*, Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Spektrum PIs Vol. 1, No 1, h 253.

²²Syamsu Yusuf, Nani M, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2014), h 54.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Putri Yani, S.Pd.i selaku kepala sekolah di TK Bahari Al Islam Menggala, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran yaitu “di TK Bahari Al Islam sejauh ini sudah pernah menggunakan *e-book* dalam pembelajarannya, namun *e-book* tidak lagi digunakan karena *e-book* tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik seperti dalam penggunaan gambar dan warna yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan anak kurang tertarik dalam menggunakan *e-book* tersebut”.²³

Sama halnya dengan hasil prapenelitian yang dilakukan dengan ibu Yani Ahtini selaku guru di RA Hidayatullah beliau mengatakan bahwa “di RA Hidayatullah *e-book* digunakan dalam pengenalan huruf dan gambarnya saja, tampilan yang kurang bervariasi menyebabkan anak kurang tertarik dalam pembelajaran menggunakan *e-book*”..²⁴

Selain mendatangi kedua sekolah tersebut peneliti juga mendatangi TK Cahaya Bangsa, ibu Eva Lestari salah satu guru di TK tersebut mengatakan bahwa “di TK Cahaya Bangsa pernah menggunakan *e-book* dalam pembelajaran pengembangan aspek bahasa seperti bernyanyi untuk perkembangan kognitif terutama dalam pengenalan serta penjumlahan angka belum pernah dilakukan karena di sekolah tersebut juga mengalami keterbatasan media pembelajaran dan juga alat peraga edukatif (APE), beliau juga mengatakan bahwa di TK Cahaya Bangsa membutuhkan *e-book* edukatif dalam pembelajarannya agar anak-anak lebih aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran”.²⁵

²³ Wawancara ibu Putri Yani, S.Pd.i pada hari senin 25 Oktober 2021 di Tk Bahari Al Islam Menggala

²⁴ Wawancara ibu Yani Ahtini pada hari selasa 26 Oktober 2021 di RA Hidayatullah Menggala

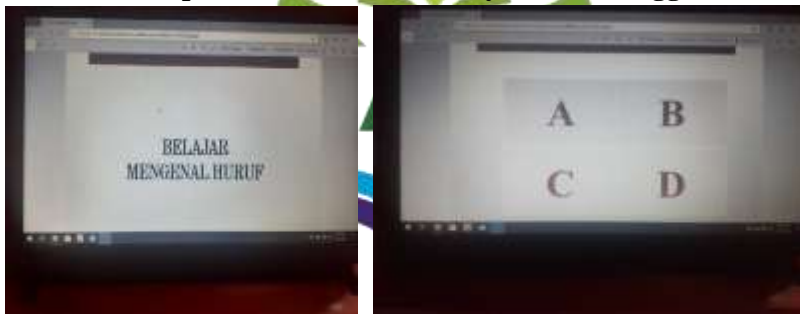
²⁵ Wawancara ibu Eva Lestari pada hari rabu 27 Oktober 2021 di TK Cahaya Bangsa Menggala

GAMBAR 2.1
Tampilan Ebook di Taman Kanak-Kanak Bahari Al Islam
Menggala



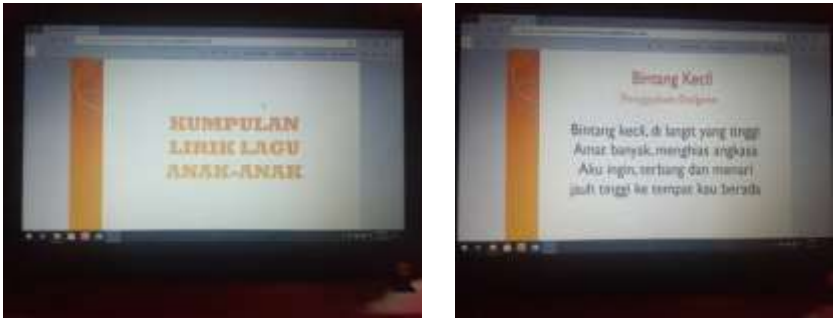
Sumber: Hasil Pra-Penelitian di Taman Kanak-Kanak Bahari Al Islam pada tanggal 25 Oktober 2021

GAMBAR 2.2
Tampilan Ebook di RA Hidayatullah Menggala



Sumber: Hasil Pra-Penelitian di RA Hidayatullah Menggala pada tanggal 26 Oktober 2021

GAMBAR 2.3
Tampilan Ebook di Taman Kanak-Kanak Cahaya Bangsa
Menggala



Sumber: Hasil Pra-Penelitian di Taman Kanak-Kanak Cahaya Bangsa Menggala pada tanggal 27 Oktober 2021

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di ketiga sekolah yang akan dilakukan penelitian oleh penulis tentunya maka, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam perkembangan kemampuan kognitif anak. Dengan itu penelitian pengembangan *e-book* edukatif untuk menarik perhatian dan untuk mengembangkan kemampuan kognitif Taman Kanak-Kanak dan juga RA.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang dilakukan di TK Bahari Al Islam, RA Hidayatullah, dan TK Cahaya Bangsa Menggala ada beberapa masalah yang penulis perlu identifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat pembelajaran.
2. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder*.
3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Agar pembatasan masalah ini tidak menyimpang terlalu jauh dan berdasarkan identifikasi masalah, serta batasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki maka penulis membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yakni sebagai berikut;

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder*.
2. Tema dalam pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah bertema binatang darat
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Bahari Al Islam, RA Hidayatullah, dan TK Cahaya Bangsa Menggala.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang darat terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK/RA?
2. Bagaimanakan kelayakan pengembangan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang darat dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun TK/RA?
3. Bagaimanakan respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang darat pada anak usia 5-6 tahun TK/RA?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang

darat terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun TK/RA.

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang darat dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun TK/RA.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang darat pada anak usia 5-6 tahun TK/RA.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terkhusus ilmu pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif pada proses kegiatan belajar mengajar di TK/RA.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini agar dapat memberi sumbangan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Bahari Al Islam, RA Hidayatullah, dan TK Cahaya Bangsa Menggala.

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan terkait proses pembuatan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder* bertema binatang pada anak usia 5-6 tahun TK/RA.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini di rujuk sebagai referensi pendidik dalam penyampaian materi pengembangan kognitif anak dengan tema binatang.
- c. Bagi peserta didik, mempermudah proses pembelajaran dalam peningkatan kognitif anak tema binatang dengan bantuan media pembelajaran *E-Book* Edukatif berbasis *Flipbuilder*.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu dijadikan titik acuan untuk penelitian yang akan datang, yang nantinya penelitian ini digunakan sebagai perbandingan hasil dari penelitian. Penelitian terdahulu dijadikan sebuah landasan penelitian saat ini dimana terdapat beberapa jurnal yaitu diantaranya:

1. Qoswha Santri Wati

Pengembangan E-Book Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Al-Hidayah Gedung Ratu

Variabel dependen yang digunakan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini sedangkan variabel independen pengembangan E-book berbasis sains Jenis penelitian yang penulis gunakan ialah *Researc and Development* (RND)/Penelitian Pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media e-book berbasis sains layak digunakan sebagai sumber belajar dengan kriteria kelayakan meliputi materi 81%, tampilan 89%, dan *quality technique* 69%. Dengan kategori sangat baik²⁶

2. Anita Gustiya

Pengembangan Buku Alfabet Sebagai Media Pengenalan Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islamiyah Tanjung Raja

Variabel dependen yang digunakan ialah mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun sedangkan variabel independen adalah pengembangan buku alfabet sebagai media pengenalan. Jenis penelitian yang penulis gunakan ialah Researc And Developmen(RND)/Penelitian pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 76% dengan kategori sangat baik, ahli media sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian guru sebesar

²⁶Santri Wati, Qoswha, “*Pengembangan E-Book Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Al-Hidayah Gedung Ratu*” (2021).

89%, dan hasil respon peserta didik sebesar 93.38% dengan kategori sangat layak.²⁷

3. Yulia Darti

Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel dependen yang digunakan ialah meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sedangkan variabel independen adalah pengembangan media berbasis *adobe flash*. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian Researc And Developmen(RND)/Penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 75%, ahli media sebesar 91%, ahli bahasa sebesar 93%. Ujicoba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 95 % dan hasil uji coba kelas besar dengan nilai rata-rata 91% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”.²⁸

4. Idho Mardhotillah

Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak

Variabel dependen yang digunakan ialah mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak sedangkan variabel independen adalah pengembangan media maze matematika. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah Researc And Developmen(RND)/Penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 3.78, ahli media sebesar 3.79, ahli bahasa sebesar 3.5. hasil penilaian guru TK sebesar 3.7, dan hasil

²⁷Gustiya, Anita, “*Pengembangan Buku Alfabet Sebagai Media Pengenalan Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islamiyah Tanjung Raja*” (2019).

²⁸Darti, Yulia " *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*” (2020).

respon peserta didik memperoleh skor 3.89, dengan kategori sangat menarik.²⁹

5. Aumia Roza

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Mutiara Fajar Karang Anyar Lampung Selatan

Variabel dependen yang digunakan adalah meningkatkan kognitif anak di TK Mutiara Fajar Karang Anyar Lampung Selatan sedangkan variabel independen yang digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian Research And Development (RND)/Penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 92%, dan hasil penilaian ahli bahasa sebesar 80%.³⁰

Perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah pada aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *e-book* dimana peneliti menggunakan aplikasi *flipbuilder* untuk membuat *e-book*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pendahuluan proposal, yang akan menjelaskan mengenai penegasan judul dimana bagian ini berisi penjelasan mengenai kata kunci (*keyword*) dari judul yang berkaitan dengan terminology (*term*) yang tercantum dalam judul serta penegasan

²⁹Mardhotillah, Idho “*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak*” (2018)

³⁰Roza, Aumi “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Mutiara Fajar Karang Anyar Lampung Selatan*” (2019)

maksud dari judul proposal tersebut, latar belakang masalah pada bagian ini berisi uraian tentang masalah yang menjadi dasar dilakukannya sebuah penelitian, identifikasi dan batasan masalah berisi poin-poin untuk mencatat hasil atau inventarisasi berbagai kemungkinan yang mungkin diduga sebagai masalah yang ada di latar belakang, rumusan masalah terdiri dari menyusun kalimat pertanyaan tersampaikan dengan jelas tentang masalah penelitian yang harus dijawab oleh penelitian, tujuan pengembangan pada bagian ini memuat tujuan dilakukannya penelitian pengembangan dan dirujuk kepada masalah yang telah dibatasi atau dirumuskan, manfaat pengembangan berisi penjelasan nilai dan manfaat penelitian pengembangan baik dari sisi teoritis maupun dari sisi praktis, kajian penelitian terdahulu yang relevan berisi ulasan peneliti terhadap bahan pustaka dan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan orang lain serta relevan dengan tema dan topic penelitian yang akan dilakukan, sistematika penulisan berisi tentang ringkasan dari isi bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori, yang akan membahas deskripsi teoritik berisi teori-teori yang tentunya didasarkan pada literature primer berkaitan dengan tema dan topic penelitian yang akan dijadikan sebagai landasan dalam melakukan penelitian, teori-teori tentang pengembangan model, pada bagian ini berisi uraian tentang teori pengembangan model yang nantinya akan digunakan sebagai alat analisis terhadap masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi metode penelitian, yang akan membahas mengenai tempat dan waktu penelitian pengembangan dimana pada bagian ini menjelaskan kapan dan lamanya penelitian ini dilakukan, desain penelitian pengembangan menjelaskan tentang desain atau rancangan penelitian yang berisi pola umum penelitian pengembangan yang akan dilakukan, prosedur penelitian pengembangan pada bagian ini menjelaskan mengenai prosedur-prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan, spesifikasi produk yang dikembangkan menjelaskan mengenai bagaimana spesifikasi produk yang akan dikembangkan secara jelas dan rinci

melalui kegiatan penelitian pengembangan, subjek uji coba penelitian pengembangan pada bagian ini dijelaskan mengenai siapakah subjek uji coba dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, instrumen penelitian, uji coba produk menjelaskan prosedur dan hasil uji coba lapangan terkait produk yang akan diuji cobakan, dan teknik analisis data berisi metode atau cara untuk mendapatkan sebuah data menjadi informasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dan pembahasan yang meliputi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, pembahasan hasil penelitian pengembangan serta kajian produk akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan rekomendasi mengenai penelitian pengembangan.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan

Salah satu bentuk dari penelitian adalah pengembangan, penelitian pengembangan adalah memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada. Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)*.³¹ metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk.³² Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall, adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu pproduk pendidikan.³³ Sedangkan menurut *Seels & Richey*, penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal.³⁴

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang

³¹Hanafi, 'Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan', *Saintifika islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017), 129-150

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2010), 407.

³³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), 194

³⁴Ibid, 195

digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.³⁵

Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada materi binatang. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat, dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.³⁶ Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan.

Penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji bahasa, uji coba produk lapangan untuk menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang peneliti kembangkan. Penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³⁷

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru atau

³⁵Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan', *Saintifika islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017), 129-150

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2010), 408.

³⁷Ibid., 420

bahkan menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan relevan.

1. Tujuan penelitian pengembangan

Menurut Van den Akker, alasan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya, penelitian survey, korelasi, eksperimen) dengan focus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan deskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan.
- b. Alasan lainnya, adanya semangat tinggi dan kompleksitas kebijakan reformasi pendidikan.³⁸

Selain itu, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

- a. Menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu.
- b. Menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.³⁹

2. Langkah-langkah penelitian pengembangan

Menurut Borg & Gall terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collection*).

Penelitian dan pengumpulan informasi awal penelitian, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan ini agar dapat dilakukan misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi riil lapangan,

³⁸Punaji Setyisari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), 204.

³⁹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfa Beta, 2011), 161.

kajian pustaka dan termasuk literature pendukung terkait sangat diperlukan sebagai landasan melakukan pengembangan.

- b. Perencanaan (*planning*)
Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*).
Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.
- d. Uji coba awal (*preliminary field testing*)
Uji coba awal dilakukan pada 6-12 orang responden terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung. Uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki penerapan model pada tahap berikutnya.
- e. Uji coba lapangan (*main field testing*)
Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kuantitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula.
- f. Uji coba lapangan (*operasional field testing*)
Pengujian produk dilapangan disarankan mengambil sampel yang lebih banyak yaitu 30-100 orang responden

(5-15 sekolah). Pada saat uji lapangan yang kedua ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi kuantitatif dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan antara subjek sasaran pengembangan model dengan subjek lain yang tidak menjadi sasaran pengembangan model atau kemampuan sebelum dan sesudah penerapan model. Contoh data yang dikumpulkan pada pengembangan model pembelajaran antara lain: kompetensi (pengetahuan, sikap, dan keterampilan), motivasi, prestasi belajar dan sebagainya.

g. Revisi produk (*operasional produk revision*)

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau di uji cobakan. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terfikirkan pada saat perencanaan. Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan produk hasil uji lapangan.

h. Uji lapangan (*operational field testing*)

Setelah melalui pengujian dua kali dan revisi juga sudah dilakukan sebanyak dua kali, implementasi model dapat dilakukan dalam wilayah yang luas dalam kondisi yang senyatanya. Implementasi model disarankan mengambil sampel sebesar 40-200 orang responden (10-30 sekolah). Pada tahap ini pengumpulan data dilaksanakan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, interview, dan kuisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i. Revisi produk akhir (*final product revision*)

Sebelum produk dipublikasikan kesasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk

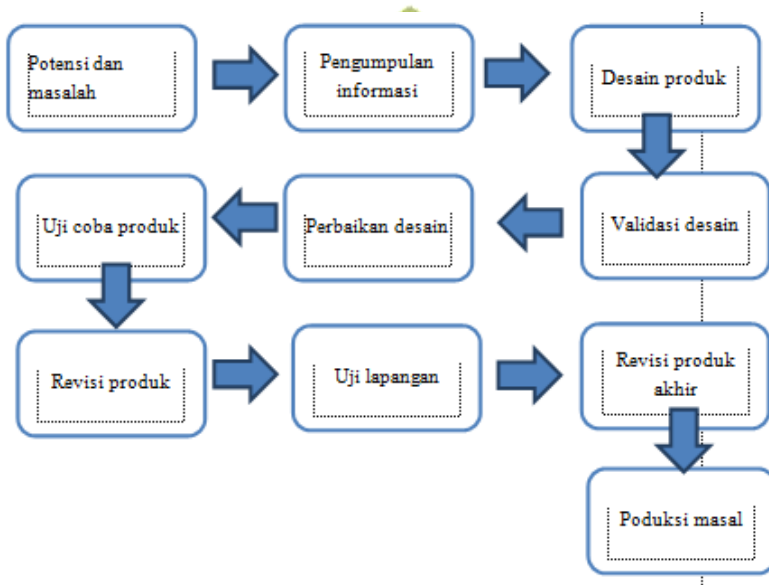
memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi produk. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir ini, produk sudah benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan pengguna produk.

- j. Desiminasi dan Implementasi adalah menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, atau produk) kepada para pengguna dan professional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.⁴⁰

3. Kerangka Penelitian Perkembangan

Gambar 2.4

Konsep Pengembangan Media Borg and Gall



B. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Media berasal dari bahasa latin medius secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media

⁴⁰*Ibid.*, 205-207.

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada seseorang yang menerima pesan.⁴¹ Selanjutnya, istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang pelaksanaannya terkendali.⁴² Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁴³ Terdapat istilah lain dari media yakni mediator, mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan bagi kedua belah pihak atau bisa disebut sebagai pihak ketiga. Dengan adanya istilah mediator ini media menunjukkan peran dan fungsinya yakni mengatur keefektifan antara kedua belah pihak yang sedang berkomunikasi didalam proses belajar. Efektifitas media dapat terlihat jika media tersebut dapat mempengaruhi efektifitas program belajar-mengajar.⁴⁴

Berdasarkan penjelasan tentang media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau perantara pesan dalam proses pembelajaran. Gagne dan Briggs, mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer. Didalam proses pembelajaran, media juga bisa menggunakan benda-benda yang ada disekitar kita. Media ini bisa berupa dari alam, buatan maupun budaya. Sehingga media merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran, dengan demikian media

⁴¹Yuzril Munadi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 65.

⁴²Miarso Y, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Edisi Kedua), 2nd edn (Jakarta; Kencana, 2009), 76.

⁴³Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manusal Dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 39.

⁴⁴Suryani dan Agung S. L, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012), 72

adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang bisa dilihat, didengar, dan dibaca. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁴⁵

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dalam kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁶

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Tentunya ada beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan penuangan pesan kedalam bentuk simbol komunikasi verbal. Fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas ide, memperkuat ingatan materi yang digrafiskan. Contoh media grafis antara lain: sketsa, diagram, bagan, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan bulletin, papan flannel.

b. Media Audio

Media audio merupakan penuangan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contoh penggunaan media audio dapat berupa radio, alat perekam, pita magnetic, dan alat perekam pita kaset. Terdapat beberapa ayat yang menerangkan

⁴⁵ Sanaky H. A, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: KAUKABA, 2013), 39-40.

⁴⁶ *Ibid*, 40

tentang media audio di dalam al-qur'an, salah satunya surah Al-Isra' (17) ayat 14:

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

"Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu". (Q.S Al-Isra'[17] : 14)

Berdasarkan Q.S Al-Isra' ayat 14, kata bacalah ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas membaca akan menimbulkan bunyi maka dapat dipahami isi yang disampaikan.

c. Media Projek Diam

Media projek diam penguangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hamper sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan-bahan media grafis banyak digunakan di media diam ini.

d. Media cetak, memiliki tujuan utama yakni tujuan informasional dan motivasional. Media cetak yang banyak digunakan di dalam pembelajaran antara lain: ensiklopedia, Koran, dan majalah.

e. Media grafik, merupakan media dua dimensi yang dirancang sebagai alat penyalur pesan kepada peserta didik dengan menggunakan simbol visual dan verbal.

f. Media relia, merupakan alat penyampaian materi dengan objek atau benda yang digunakan itu benar-benar nyata. Contohnya, herbarium hewan atau tumbuh-tumbuhan.

g. Media gambar, digunakan dalam pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik untuk aktif di dalam kelas. Media gambar ini juga dapat diterapkan di semua mata pelajaran baik kelas rendah maupun kelas tinggi.

- h. Model, media ini merupakan media representasi 3 dimensi dari suatu yang asli baik keadaan, kondisi maupun bentuk. Model ini dapat menyajikan benda yang dijadikan sebuah model yang memiliki detail maupun sederhana.
- i. Overhead projector, media ini bentuk penyajiannya dengan menyorotkan transparansi bahan pembelajaran di depan kelas.
- j. Presentasi multimedia, merupakan pengkombinasian dari berbagai media baik verbal, visual maupun audio.⁴⁷

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan 3 ciri media, yang merupakan kegunaan media dan apa saja fungsinya yang mungkin hal ini tidak diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.⁴⁸

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif mendeskripsikan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa ini dapat dilihat seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, tidak menutup kemungkinan suatu objek dapat ditransformasikan suatu waktu. Ciri fiksatif ini contohnya adalah apabila ada sebuah kegiatan dari peserta didik misalkan agenda praktikum dilaboratorium kemudian kegiatan ini didokumentasikan untuk dilain waktu bisa dianalisis atau dikritik dengan teman sebaya maupun kelompok bermain.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulative merupakan proses penggunaan media yang memakan waktu terlalu lama sehingga ciri ini menggunakan alat yang dapat dimanipulasi atau

⁴⁷ *Ibid.*, 40-42

⁴⁸ Sutjipto

mengedit moment-moment penting tertentu agar dapat menghemat waktu. Tetapi kemampuan dari ciri manipulative perlu perhatian yang sungguh-sungguh karena jika terjadi kesalahan aka nada penafsiran ganda dalam proses pembelajaran tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif merupakan media yang ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama terkait kejadian itu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri ini merupakan penyebaran media yang sama dengan memperhatikan kekonsistensian informasi yang telah direkam sebelumnya sama atau hampir sama dengan aslinya.⁴⁹

5. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka dari itu, berikut ini merupakan beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- a. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media harus tetap mengacu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pencapaian tujuan ini bisa berupa menghafal, berbagai kegiatan yang melibatkan fisik atau menggunakan prinsip sebab akibat, mengerjakan tugas yang mengasah kognitif peserta didik.
- b. Pemilihan media harus tepat dan mampu mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Ketepatan media ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan mental setiap individu.
- c. Pemilihan media harus luwes, praktis, dan bertahan. Sebaiknya penggunaan media haruslah yang mudah dibuat sendiri oleh guru, media dapat digunakan

⁴⁹*Ibid.*, 42-43.

dimanapun dan kapanpun serta media mudah dibawa kemana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan kriteria utama dalam menggunakan media karena sebagus dan semenarik apapun media tidak ada artinya jika guru tidak dapat menggunakannya dengan maksimal.
- e. Pemilihan media harus dikelompokkan sesuai dengan sasaran. Pengelompokan media ini dimaksudkan agar media sesuai dengan sasaran karena belum tentu media yang digunakan oleh kelompok besar dapat efektif digunakan oleh kelompok kecil stsupun sedang, begitupun sebaliknya.
- f. Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis. Setiap pengembangan media harus disesuaikan dengan persyaratan teknis tertentu.⁵⁰

6. Jenis Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan penuh perencanaan yang matang. Kegiatan pembelajaran yang tanpa persiapan hanya akan menghasilkan kegiatan yang sia-sia tanpa hasil yang berarti. Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya perubahan dari segi kognisi, afeksi, dan segi psikomotorik siswa, untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, pengelompokkan jenis media menurut Arsyad dibagi menjadi lima yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis computer.

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar

⁵⁰*Ibid.*, 43.

siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan mengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negative. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis manusia adalah rancangan pembelajaran lebih interaktif. Manusia yang dibekali akal dan budi oleh Tuhan akan lebih mudah memahami kondisi siswa dalam kegiatan pembelajaran jika dibandingkan dengan computer yang hanya mampu melakukan perintah sesuai dengan yang telah deprogram sebelumnya.

b. Media berbasis cetakan. Merupakan media yang bentuknya berbasis cetakan, media berbasis cetakan yang paling dikenal adalah buku teks, buku panutan, jurnal, majalah dan lembaran kertas. Hal yang terdapat dalam media berbasis cetakan, yaitu konsentrasi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Sedangkan materi media berbasis cetakan menurut Kustandi dan Sutjipto dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Teks baca linier.
2. Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
3. Tek ditampilkan secara statis pengembangan, sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
4. Teks juga di orientasi pada siswa.

5. Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai.
- c. Media Berbasis Visual. Media berbasis visual dapat pula menumbuhkan minat siswa, hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata lebih efektif untuk siswa sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi. Menurut Kustandi dan Sutjipto tidak jauh berbeda dari media berbasis cetak, persamaan mendasar juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut:
1. Visual diamati berdasarkan ruang.
 2. Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
 3. Visual juga ditampilkan statis.
 4. Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan.
 5. Media berbasis teks media visual juga berorientasi pada siswa.
 6. Informasi dapat ditetapkan dan diatur oleh pemakai.
- d. Media Berbasis Vidio-Visual. Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanik dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual lebar. Pembelajaran dapat memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran data tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto adalah sebagai berikut bersifat linier

menyajikan visualisasi yang dinamis digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya merupakan representasi fisik dari gagasan atau gagasan abstrak dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.⁵¹

Berdasarkan definisi-definisi serta jenis-jenis media, maka dapat disimpulkan jenis media sebagai berikut: media audio, media visual, media audio visual, dan media elektronik.

7. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied an Lentz, empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, fungsi media pembelajaran ini untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada sisi penting suatu pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.
- b. Fungsi afektif, media visual ini dapat menarik peserta didik jika berisi gambar atau lambang visual lain yang dapat memberikan sifat penasaran dari setiap peserta didik.
- c. Fungsi kognitif, media visual yang memperlihatkan bahwa tujuan pencapaian pembelajaran baik mengingat maupun mengambil pesan yang terkandung didalam sebuah pembelajaran. Media berfungsi untuk memperjelas suatu abstrak.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran ini dapat berfungsi untuk mengakomodasi ini pelajaran yang sulit diterima oleh peserta didik yang lemah daya tangkapnya sehingga dapat disajikan secara verbal.

⁵¹ Arsyad A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 65-59.

C. *E-BOOK* (Buku Elektronik)

1. Pengertian *E-BOOK*

Buku Elektronik (*E-book*) dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* sendiri menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html sehingga dapat dibaca melalui computer atau alat digital lainnya. Sebenarnya, *e-book* merupakan bentuk mediamorfosis dari buku cetak atau konvensional. Roger Fiddle mendefinisikan mediamorfosis sebagai perubahan bentuk media komunikasi, biasanya disebabkan oleh interaksi kompleks dari kebutuhan-kebutuhan penting, tekanan-tekanan kompetisi dan politisi, dan inovasi-inovasi sosial serta teknologis. Esensi mediamorfosis adalah pemikiran bahwa media adalah sistem adaptif, dan kompleks. Media sebagaimana sistem-sistem lain, merespons tekanan eksternal dengan proses reorganisasi-diri yang spontan. Seperti halnya spesies hidup, media berevolusi menuju daya tahan hidup yang lebih tinggi dalam sebuah lingkungan yang selalu berubah. Fiddle juga berpendapat bahwa kemunculan bentuk-bentuk media komunikasi membicarakan ciri-ciri dominan dari bentuk-bentuk sebelumnya.⁵² Atau dengan kata lain *E-Book* merupakan sebuah buku yang ditulis atau dikonversi menjadi format digital untuk ditampilkan pada layar computer atau alat digital lainnya.

Shiratuddin memberi beberapa pengertian lainnya mengenai *E-book* dari berbagai konteks, antara lain:

1. Awalnya, buku-buku kertas yang telah dikonversi ke dalam format digital, biasanya melalui proses digitalisasi yang memungkinkan mereka untuk ditampilkan di layar computer, didefinisikan istilah juga mencakup sebagai *E-book*.

⁵²Severin, Dkk, *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, & Terpaan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), 2005, 54

2. Kemudian multimedia, hypertext atau sistem hypermedia yang didasarkan pada metafora buku.
3. Definisi E-book telah diperluas untuk memasukkan judul buku yang tersedia secara online, yang dapat dibaca sebagai email, dapat diambil oleh perangkat baca elektronik portable, atau sebagian dapat di unduh ke file computer.⁵³

2. Fungsi E-Book Secara Umum

Fungsi *e-book* secara umum adalah sebagai media untuk membaca informasi secara digital melalui perangkat khusus. Umumnya pengguna *e-book* adalah mereka yang sudah melek teknologi dan terbiasa membeli *e-book* untuk media belajar. Berikut ini fungsi *e-book* bagi penggunanya dan juga bagi penyediannya:

a. Sebagai Sarana Untuk Belajar

Sekarang ini masih banyak orang yang membuat *e-book* yang berisikan tentang ilmu pengetahuan dan tutorial dibidang tertentu. Tema bacaan dan informasi yang sering dijadikan *e-book* adalah seputaran bisnis online, tutorial blogging, tutorial computer, dan hal-hal yang terhubung dengan teknologi.

b. Sebagai Media Informasi

Sekarang ini pembisnis sudah banyak yang memberikan *e-book* secara gratis kepada calon pelanggan mereka. Dengan memasukkan email, maka calon pelanggan dapat mendownload *e-book* yang berisikan informasi atau tutorial yang dibutuhkan. Proses pembuatan dan penyebaran *e-book* ini sangat mudah karena bentuknya digital. Itulah sebabnya *e-*

⁵³Norshuhada Shiratuddin, dkk., *E-book TECHNOLOGY AND Its Potential Applications in Distance Education*, Journal of Digital Information No. 3 vol 4, 2003, h 1.

book sangat cocok digunakan sebagai media informasi.⁵⁴

3. Tujuan *E-Book* Secara Umum

Selain sebagai sarana penyebaran informasi dan pembelajaran, ternyata *e-book* juga bertujuan dalam memudahkan pembuatan buku, menghemat biaya pembuatan buku, memudahkan proses penyebaran informasi, dan masih banyak lagi.

a. Menyederhanakan Dalam Pembuatan Buku

Tujuan pembuatan *e-book* tidak lain adalah memudahkan dalam pembuatan buku elektronik itu sendiri. Karena kita tidak perlu lagi mengurus masalah percetakan. Dimana proses untuk bisa dicetak memakan waktu lebih lama, dan belum lagi nanti kita terkena tambahan biaya cetak itu sendiri.

b. Menghemat Biaya Terbit Buku

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwasannya membuat *e-book* jauh lebih ramah kantong. Karena bisa menghemat biaya pembuatan buku. Dan ada banyak hal yang sudah kita hemat. Misalnya hemat biaya cetak, biaya mesin, dan hemat jasa distributor buku.

c. Penyebaran Lebih Cepat

Karena *e-book* sangat mengandalkan kecepatan teknologi, maka *e-book* dapat dengan mudah disebarkan melalui jaringan computer, smartphone, juga bisa melalui flashdisk atau hardisk.

d. Memudahkan Proses Belajar Mengajar

Dengan adanya *e-book* maka proses belajar dan mengajar menjadi lebih mudah. Pengajar bisa membuat materi pembelajaran dalam bentuk *e-book* lalu mengirimkan kepada muridnya. Dari sisi pelajar tentu saja akan sangat dimudahkan karena bisa

⁵⁴Qoshwa Santri Wati, “Pengembangan *E-Book* Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Al-Hidayah Gedung Ratu”(Disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 44-45.

mempelajari materi pelajaran dalam bentuk *e-book* dimana saja dan kapan saja.

e. Melindungi Informasi yang Disebarkan

Ketika kita membuat sebuah *e-book*, kita bisa memberikan proteksi terhadap isi *e-book* tersebut. Caranya yaitu dengan memberikan password khusus, sehingga hanya orang-orang tertentu saja yang bisa membukanya. Selain itu, buku digital tidak mudah dirusak seperti halnya buku cetakan. Ini menjadi keuntungan tersendiri bagi pengguna *e-book*.⁵⁵

4. Kelebihan dan Kekukarang *E-Book*

* Kelebihan pengembangan *E-book* ini antara lain:

- a). Mudah dibawa karena berbentuk soft copy yang dapat digunakan pembaca dalam elektronik portable.
- b). Tidak berat, *digital book (e-book)* hanya perlu dimasukkan ke dalam folder di dalam alat elektronik portable, jadi yang dibawa hanya perangkat digital portable.
- c). Mudah digandakan, *digital book (e-book)* mudah untuk di copy dengan gratis sehingga akan menghemat biaya dan akan mendukung kebutuhan belajar.
- d). Hemat kertas, dalam era global warming berarti kita telah mendukung *go green* yang masih diusung pada masa kini atau lebih ramah lingkungan.

* Kekurangan pengembangan *E-Book* antara lain:

- a). Ketergantungan akan sumber daya listrik
- b). Permasalahan hak cipta
- c). Membuat mata cepat lelah
- d). Tidak bisa di print.⁵⁶

⁵⁵*Ibid.*,

⁵⁶ Yusnimar, "E-book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta," *Al-Maktabah* 13, no 1 (2014); 34-39.

5. Kriteria *E-BOOK* Edukatif yang Ideal

- 1) Kriteria E-book Edukatif yang ideal secara umum
 - a. Jelas (penulisan dan isinya)
 - b. Format khas (sesuai dengan apa yang dimaksud tidak berbelit-belit)
 - c. Ber Extension Pdf
 - d. Hanya bisa dibuka melalui software
 - e. Biasanya ebook dapat di unduh di website secara gratis maupun membayar
 - f. Ukuran (semakin kecil akan semakin bagus)
- 2) Kriteria E-book Edukatif yang ideal untuk anak usia dini
 - a. Memiliki memiliki banyak media yang konvergen seperti menggabungkan unsur audio dan visual
 - b. Bersifat interaktif atau dapat mengontrol respon pengguna
 - c. Bersifat mandiri, atau memberi kemudahan dan kelengkapan dalam isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain⁵⁷

6. Langkah-langkah Pembuatan *E-BOOK*

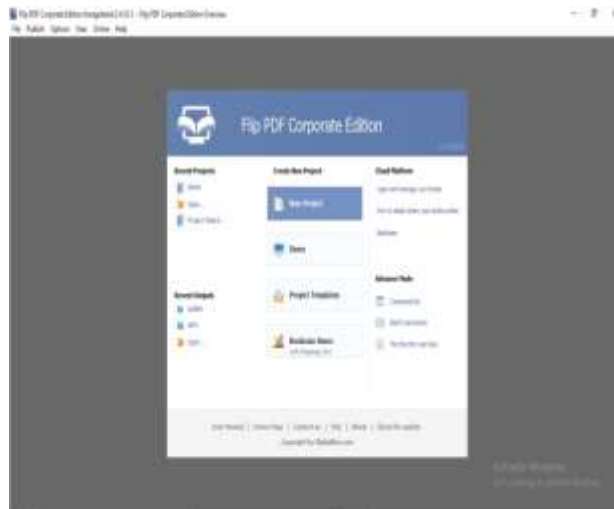
Cara membuat ebook

1. Siapkan sebuah dokumen buku dalam format PDF yang akan dibuat menjadi ebook
2. Buka Flip Pdf Corporate Edition hingga tampil seperti gambar berikut ini :

Setelah itu pilih new project

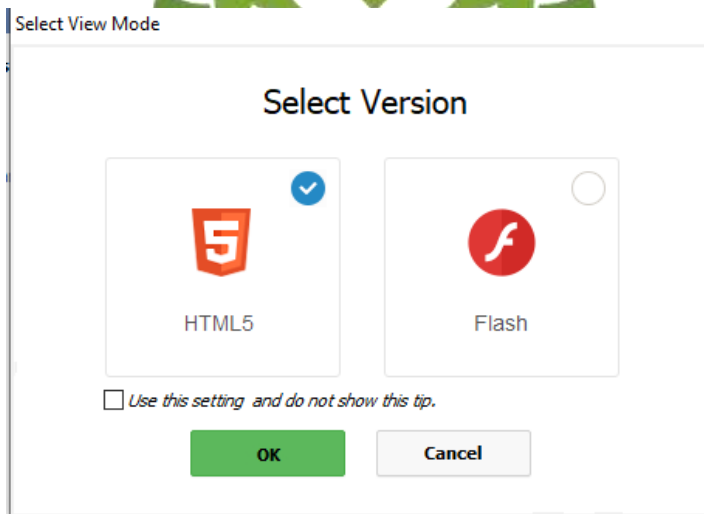
⁵⁷ Meitiya Khusna, *op.cit*, h 45-46

Gambar 2.5

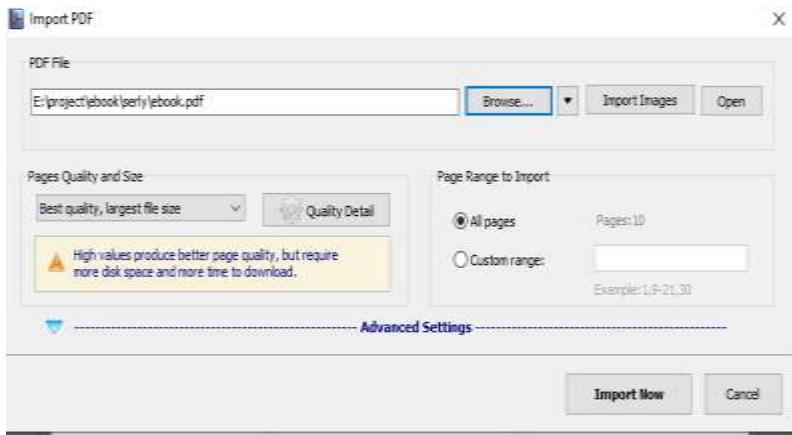


3. Lalu pilih HTML 5, pilih OK

GAMBAR 2.6



4. Lalu pilih browser dan cari dimana Anda meletakkan file pdf yang akan dijadikan Ebook. Lalu pilih Import Now.

GAMBAR 2.7

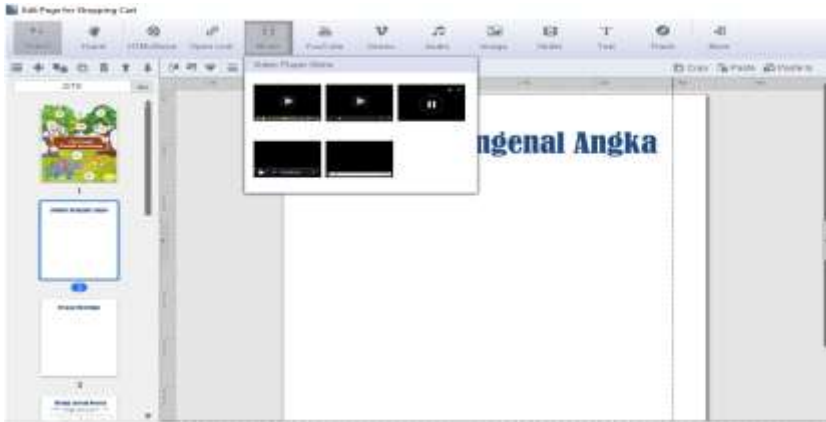
5. Setelah itu akan tampil seperti ini, kemudian pilih Edit Page untuk mengubah atau mengedit ebook. Seperti menambahkan video dan audio.

GAMBAR 2.8

Cara menambahkan Video

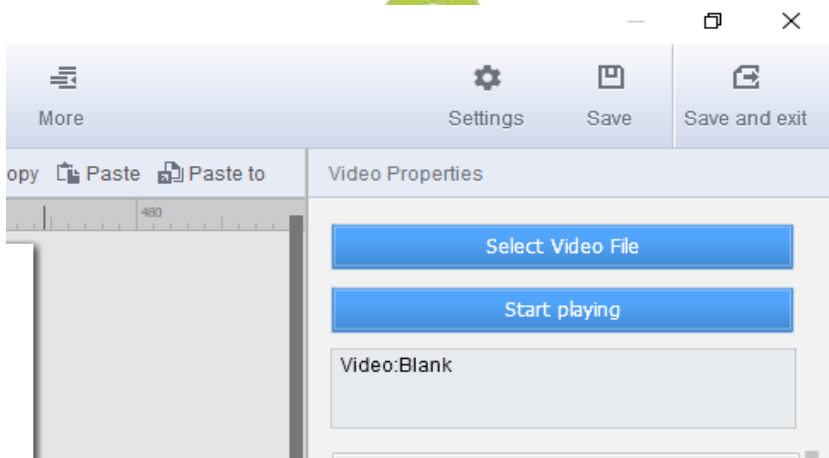
1. Pilih movie untuk menambahkan video, kemudian pilih tampilan movie yang diinginkan. Kemudian letakkan dimana video akan ditempatkan halaman ebook.

GAMBAR 2.9



2. Kemudian pilih select video dan pilih video yang akan Anda masukan lalu OK.

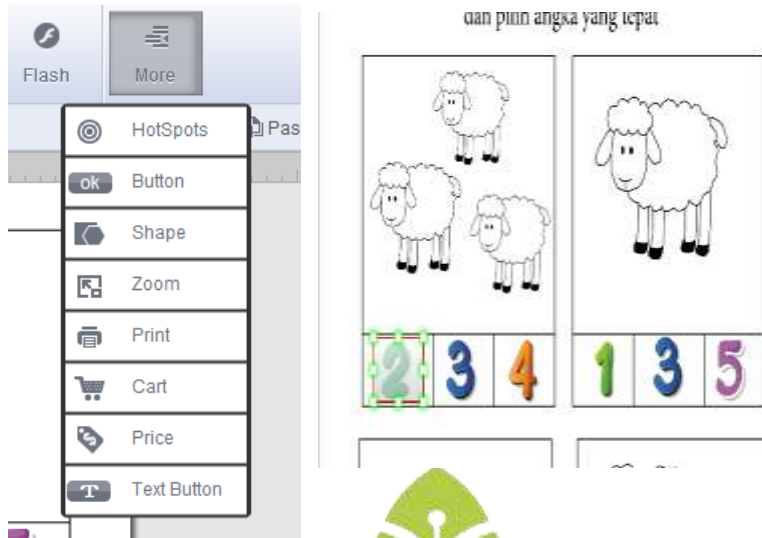
GAMBAR 2.10



Cara Menambahkan audio

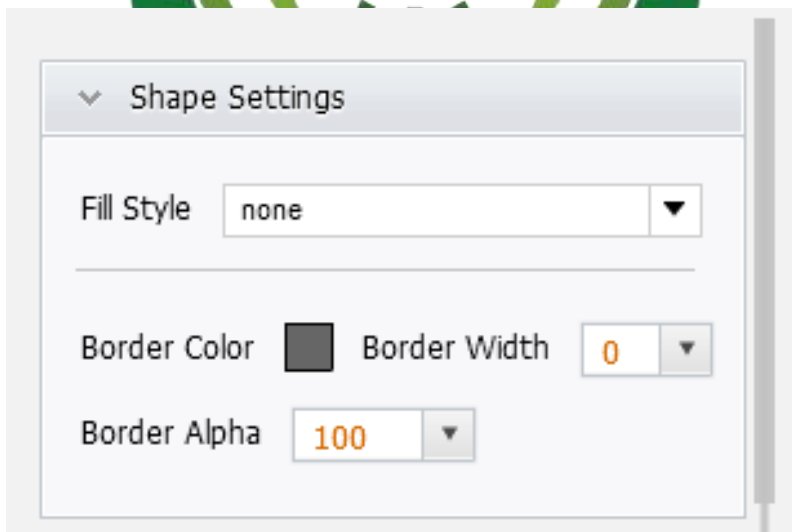
1. Lalu untuk menambahkan animasi berupa audio suara salah. Pilih more lalu shape, letakkan shape yang akan dibuat pada pilihan yg salah.

GAMBAR 2.11

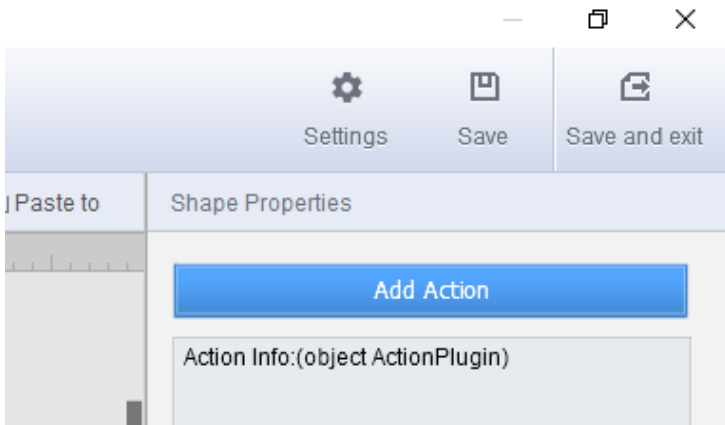


2. Lalu ubah pada shape setting menjadi berikut ini agar kotak menjadi transparan.

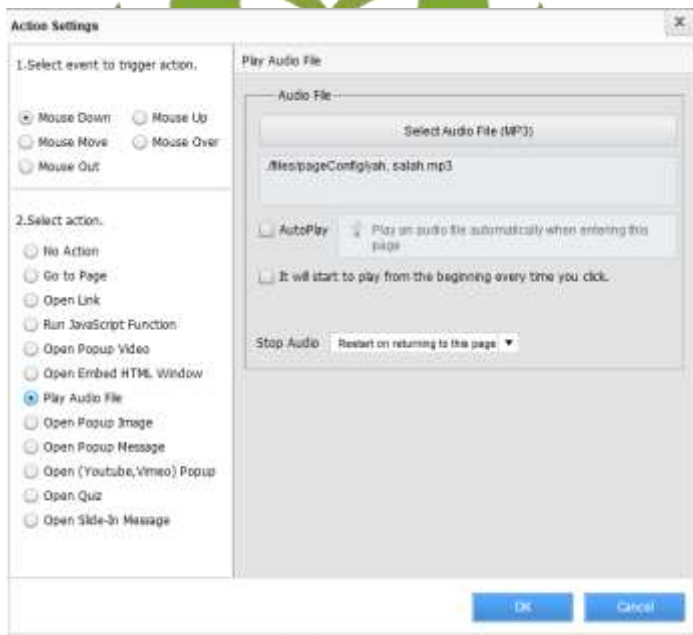
GAMBAR 2.12



3. Lalu klik tombol menu add action

GAMBAR 2.13

4. Lalu pilih action Play audio file, dan cari audio yang akan digunakan kemudian pilih OK.

GAMBAR 2.14

5. Setelah itu pilih save and exit untuk menyimpan perubahan.

Langkah selanjutnya adalah mempublish ebook agar dapat dibuka di perangkat lain.

1. Pilih tab menu Publish

GAMBAR 2.15



2. lalu pilih publish as : .exe

Perhatikan pada Path :

Output folder merupakan tempat penyimpanan file .exe yg dibuat (ebook yg sudah jadi)

File name merupakan nama ebooknya. Lalu tekan convert.

Tunggu hingga proses selesai. Jika sudah selesai ebook sudah jadi. Dan file .exe inilah yg digunakan untuk membagikan ke siswa

GAMBAR 2.16



D. FLIPBUILDER

a. Pengertian *Flipbuilder*

Flipbuilder adalah *software* pembuat *E-book* dalam bentuk *flipbook*.⁵⁸ *Flipbuilder* atau *flip pdf professional* merupakan jenis perangkat lunak, profesi halaman flip untuk mengkonversi file pdf ke halaman balik publikasi digital. Tiap halaman pdf yang dihasilkan bisa diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya, dengan *software flipbuilder* atau *flip pdf professional* dapat ditambahkan video, gambar, audio, dan objek multimedia lainnya.

b. Kelebihan *Flipbuilder*

Kelebihan dari media *flipbuilder* atau *flip pdf professional* antara lain:

- 1). Media flip book dapat diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Saat membalik halaman maka terlihat bergerak seperti membalik buku sehingga menimbulkan sensasi yang berbeda dan lebih menarik.
- 2). Dalam setiap halaman flip book disisipi animasi yang mendukung materi pembelajaran berupa video maupun animasi flash.
- 3). E-Book merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia.

c. Kelemahan *Flipbuilder*

Kelemahan dari media *flipbuilder* atau *flip pdf professional* ini adalah belum terbiasanya peserta didik membaca dengan menatap kelipatan cahaya yang keluar dari monitor dan alat baca e-book akan melelahkan pengelihatan bagi sebagian peserta didik.⁵⁹

⁵⁸E Watin,et. Al. “Efektifitas Penggunaan E-Book Flip PDF Profesional Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains”. Snf, Jurusan Fisika FmipaUnesa(November 2017), h. 125.

⁵⁹ Dadan Sumardani,et. Al. “Perancangan Media 3D Pageflip Profesional pada Materi Kestabilan Inti dan Radiaktivitas SMA Kelas XII”. Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta.

E. KEMAMPUAN KOGNITIF

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁶⁰

Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain. Hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian pemikiran masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁶¹

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkan dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Selanjutnya menurut Balikbang Diknas perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun antara lain: Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk), Mengenal sebab-akibat, Dapat melakukan uji coba

⁶⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h 47)

⁶¹ Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibur Ummi II*, Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, *Spektrum PIs* Vol. 1, No 1, h 253.

sederhana, Mengenal bentuk-bentuk geometri, Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.⁶²

Menurut Peraturan Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada standar tingkatan pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup berfikir simbolik yaitu, (1) anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kemampuan kognitif anak agar dapat optimal maka harus diterapkan bermain sambil belajar. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak akan memainkan peran sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Kemampuan kognitif dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan. 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 keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifar,

⁶²Syamsu Yusuf, Nani M, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2014), h 54.

arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan factual yang empiris. Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (*knowing*) sesuatu. Kemudian Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini anak mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁶³

Jerome Bruner mengemukakan tentang teori kognitif, yaitu bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asalkan materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini menurut Bruner ada 3 tingkatan perkembangan yaitu:

a. *Enactiva*

Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya.

b. *Ionic*

Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di TK. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seseorang anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya. Gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

⁶³Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Teori dan Pengembangannya*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31-32

c. Penggunaan lambang

Pada saat ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau SMP dimana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berfikir secara abstrak.⁶⁴

Vigotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa, berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak TK yaitu bermain, pemberian tugas, demonstrasi, Tanya jawab, mengucap syair, percobaan/eksperimen, bercerita, karyawisata, dramatisasi.⁶⁵

Two Factorsteori ini dikemukakan oleh Charles Spearman. Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (general faktor) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (specific factors). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan mentalnya.

Primary Mental Abilities teori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan berbahasa, mengingat, nalar atau berfikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat.

Dari berbagai teori kognitif diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berfikir otak. Bagian tersebut digunakan untuk proses pengakuan,

⁶⁴Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2009), h 1-3

⁶⁵Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h 5-6

mencari sebab akibat, dan proses mengetahui dan memahami. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak dia dilahirkan, hari demi hari pemikirannya sejalan dengan pertumbuhannya.

Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya bagaimana mengembangkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh para guru dalam mengajarkan peserta didik, karena kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sejauh mana fungsi kognitif peserta didik dapat berkembang secara maksimal dan optimal melalui sentuhan proses pendidikan.⁶⁶ *Kognitif* adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandari seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁶⁷

Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).⁶⁸

Perkembangan kognitif pada anak juga dapat berbeda dalam cara memperoleh, menyimpan, serta menerapkan pengetahuan. Mereka dapat berbeda dalam cara pendekatan terhadap situasi belajar, dalam cara mereka menerima, mengorganisasi dan

⁶⁶ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014), h 70

⁶⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h 47

⁶⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h 1-3

menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka, dalam cara merespons terhadap metode pengajaran tertentu. Setiap orang memiliki cara-cara sendiri yang disukainya dalam menyusun apa yang dilihat, diingat, dan dipikirkannya. Perbedaan-perbedaan antar pribadi yang menetap dalam cara menyusun dan mengolah informasi serta pengalaman-pengalaman ini dikenal sebagai gaya kognitif.⁶⁹

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir Anak Usia Dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.



⁶⁹ Novan Ardi Wijaya, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 9



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Anita Gustiya, , “*Pengembangan Buku Alfabet Sebagai Media Pengenalan Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islamiyah Tanjung Raja*” (2019).
- Arsyad A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, Aumi Roza, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kognitif Anak di TK Mutiara Fajar Karang Anyar Lampung Selatan*” (2019)
- Departemen pendidikan dan kebudayaan, kamus besar bahasa Indonesia, cet, 3 (Jakarta :Balai pustaka, 1990)
- Dwi Aryanti and others, ‘MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISpring Suite 8 Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan’, *Jurnal Education and Development*, 8,2 (2020)
- E Watin,et. Al. “Efektifitas Penggunaan E-Book Flip PDF Profesional Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains”. *Snf, Jurusan Fisika Fmipa Unesa* (November 2017)
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfa Beta, 2011)
- Farli Elnumeri (Dkk), *Senarai Pemikiran Sulistyio Basuki: Profesor Pertama Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Di Indonesia*, Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (Jakarta)
- Firdaun dan Sansudi
- Hanafi, ‘Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan’, *Saintifika islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2 (2017)
- Idho Mardhotillah, “*Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak*” (2018)
- Imam Musbikin, *Buku Pintar Paud Dalam Perspektif* (Yogyakarta: Laksana 2010) dan (QS.AL-Mujadalah:11)
- John D Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998)

- Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Teori dan Pengembangannya. (Medan:Perdana Publishing 2016)
- Kusprimanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Ilmu Pengetahuan Alam*, 2014
- Kustandi dan Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manusal Dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Miarso Y, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Edisi Kedua), 2nd edn (Jakarta; Kencana, 2009)
- Norshuhada Shiratuddin, dkk., E-book TECHNOLOGY AND Its Potential Applications in Distance Education, *Journal of Digital Information* No. 3 vol 4, 2003
- Novan Ardi Wijaya, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014)
- Pixyoriza, Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis *Problem Solving*, 2018
- Punaji Setyisari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Qoshwa Santri Wati, , “*Pengembangan E-Book Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Al-Hidayah Gedung Ratu*” (2021).
- Rasyid Arrahman, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Peredaran Darah*, 2017
- Resi Andini, *Pengembangan Buku Cerita (Big Book) dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*, 2020
- Sanaky H. A, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: KAUKABA, 2013)
- Severin, Dkk, *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, & Terpaan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup), 2005
- Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h 5-6 Dadan Sumardani,et. Al. “Perancangan Media 3D Pageflip Profesional pada Materi Kestabilan Inti dan Radiaktivitas SMA Kelas XII”. *Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta*.

- Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2010)
- Suryani dan Agung S. L, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Ombak, 2012)
- Sutjipto
- Undang-Undang Dasar 1945, Amandemen (Jakarta: Sandro Jaya, 2004)
- Yulia Darti, " *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*" (2020).
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2009)
- Yusnimar, "E-book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta,"*Al-Maktabah* 13, no 1 (2014)
- Yuzril Munadi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010)
- "Flipbuilder" (On-line), tersedia di : <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro/>
- "Flipbuilder" (On-line), tersedia di : <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pr>
- Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014)

