

**MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK STIMULASI  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS B3  
TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Wardah Nabilah  
NPM: 2011070215**



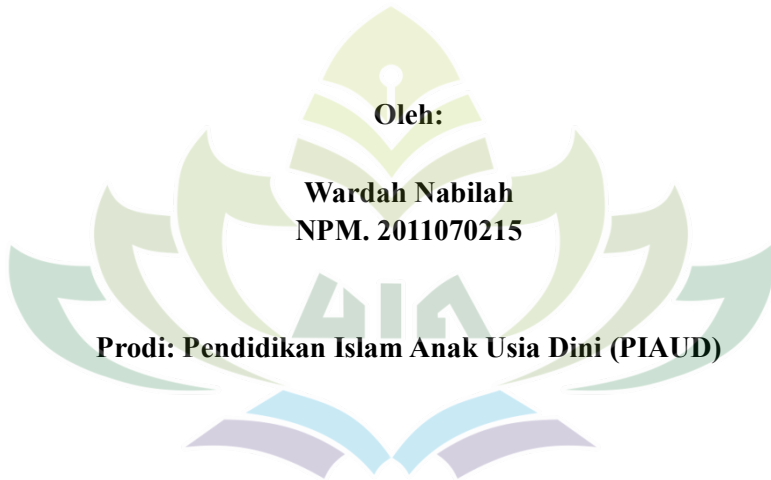
**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2024 M**

**MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK STIMULASI  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS B3  
TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Pembimbing I : Prof. Dr. Yuberti, M.Pd.**

**Pembimbing II : Reiska Primanisa, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2024 M**

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mengetahui media video interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung yang berjumlah 21 anak yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 12 anak dan anak perempuan berjumlah 9 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan model siklus penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil perkembangan kognitif di kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung mengalami peningkatan. Peningkatan perkembangan kognitif anak dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian dimana anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dari hasil pra siklus memperoleh 0% pada kriteria berkembang sangat baik, sedangkan hasil siklus I memperoleh 47.62%, dan hasil siklus II memperoleh 81%. Dengan demikian, media video interaktif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini TK Assalam 2 Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** Media, Video Interaktif, Perkembangan Kognitif

## ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the interactive video media to stimulate children's cognitive development in class B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung.

This study used classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were students of class B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung totaling 21 students consisting of 12 male students and 9 female students. Data collection was carried out using observation, interview, test, and documentation. This classroom action research was carried out using the research cycle model of Kemmis and Mc. Taggart. This research was conducted with four stages, namely action planning, action implementation, observation/evaluation and reflection. Data analysis was carried out using quantitative and qualitative descriptive methods.

Based on the data analysis that has been done, it is known that the results of cognitive development in class B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung have increased. The increase in children's cognitive development can be shown by the results of research where children reach the criteria for developing as expected (BSH) and developing very well (BSB). The increase can be evidenced from the pre-cycle results obtained 0% in the criteria for developing very well, while the results of cycle I obtained 47.62%, and the results of cycle II obtained 81%. Thus, interactive video media can improve the cognitive development of early childhood kindergarten Assalam 2 Bandar Lampung.

**Keywords:** Media, Interactive Video, Cognitive Development





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wardah Nabilah  
NPM : 2011070215  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Media Video Interaktif untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung**” adalah benar-benar 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 dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 22 Mei 2024

Peneliti,



**wardah nabilah**  
**2011070215**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **Media Video Interaktif Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak**  
**Kelas B3 Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung**  
**Nama Mahasiswa** : **Wardah Nabilah**  
**NPM** : **2011070215**  
**Prodi** : **PIAUD**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. Yuberti, M.Pd.**  
**NIP. 19770920200604201**

**Reiska Primanisa, M.Pd.**  
**NIP. 199403172024212058**

**Mengetahui,**  
**Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. H. Agus Jaimiko, M.Pd.**  
**NIP. 196208231999031001**





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

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **MEDIA VIDEO INTERAKTIF UNTUK STIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS B3 TAMAN KANAK-KANAK ASSALAM 2 BANDAR LAMPUNG**. Disusun oleh: **Wardah Nabilah, NPM: 2011070215**, Prodi: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/tanggal: **Rabu, 22 Mei 2024** pukul **14.35-16.00** WIB.

TIM MUNAQOSYAH

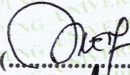
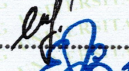



Ketua Sidang : **Dr. Hj. Meriyanti, M.Pd**

Sekretaris : **Erfha Nurrahmawati, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

Penguji I : **Prof. Dr. Yuberti, M.Pd**

Penguji II : **Reiska Primanisa, M.Pd**

  
.....  
  
.....  
  
.....  
  
.....  
  
.....

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**

NIP.196408281988032002

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

*“Janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamu paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang mukmin.” (Q.S. Ali-Imran: 139).<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI*, 2019.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi ini, saya persembahkan sebagai tanda cinta yang ta terhingga kepada:

1. Ayah tercinta Indra Kusmanto dan H. Sudirman, SE. MM, Ibunda tercinta Rosita Febriati yang telah jerih payah membesarkan penulis, dan selalu memberi motivasi untuk anaknya serta doa yang tak henti hingga menghantarkan penulis di ujung pendidikan hingga saat ini.
2. Abangku Oka Pratama Putra, S.Pd dan Kakakku M. Rifki Kurniawan, SE yang selalu menjadi memberikan motivasi untuk penulis agar tetap tegar dan berjuang mengejar impian.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang selalu kebanggakan, tempatku menimba ilmu pengetahuan.





## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Wardah Nabilah lahir pada tanggal 28 Februari 2002 di Bengkulu anak ke-tiga dari pasangan Bapak Indra Kusmanto dan Ibu Rosita Febriati.

Penulis menjalani pendidikan Taman Kanak-kanak di Dharma Wanita Kota Bengkulu. Pendidikan SD Negeri 23 Seluma, Jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Seluma, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Seluma selesai pada tahun 2020. Di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pengalaman organisasi yaitu, ketika masih duduk dibangku SD penulis aktif di kegiatan ekstrakurikuler. Kemudian di SMP penulis aktif di kegiatan ekstrakurikuler PMR, PASKIB, dan mengikuti kegiatan Organisasi siswa Intra Sekolah (OSIS). Ketika di SMA penulis aktif di kegiatan PASKIBRA, PRAMUKA, Volly Putri, Tari, Futsal Putri Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS).

Bandar Lampung, 22 Mei 2024

Peneliti,



**Wardah Nabilah**

**2011070215**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Video Interaktif Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung” persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. Agus Jatmiko, M.Pd., Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Yuberti M.Pd. selaku pembimbing I dan Reiska Primanisa, M.Pd. selaku pembimbing II atas ketulusan hati yang telah banyak meluangkan waktu dengan sabar membimbing dan mengarahkan serta dukungan motivasi yang selalu diberikan.
4. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
5. Kepala Sekolah, guru kelas B3, dan para guru beserta staff TK Assalam 2 Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Sahabat dan teman-teman tercintaku yakni Sakira, Mba Mey, Opi, Hanna, Radita, Rara, Adit, Arni, dan Cacak serta kepada seluruh pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, berkat doa dan dukungan semuanya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat sampai terselesaikan skripsi ini.

8. Rekan-rekan KKN dan PPL serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam skripsi ini peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dan kekeliruan. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya ilmu dan teori penulisan yang peneliti kuasai. Oleh karena itu, kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang sifatnya membangun. Sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi. Akhirnya dengan iringan terima kasih peneliti memanjatkan do'a kehadiran Allah SWT., semoga jerih payah dan amal Bapak/Ibu serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT., dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada khususnya.

Bandar Lampung, 22 Mei 2024

Peneliti,



**Wardan Nabilah**

**2011070215**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar belakang Masalah .....	4
C. Identifikasi Masalah .....	11
D. Pembatasan Masalah .....	11
E. Rumusan Masalah .....	11
F. Tujuan Penelitian .....	12
G. Manfaat Penelitian .....	12
H. Penelitian yang Relevan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	18
3. Jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Fungsi Media Pembelajaran .....	20
5. Manfaat Media Pembelajaran .....	21
6. Kriteria Memilih Media Pembelajaran yang Baik ...	22
B. Video Interaktif .....	23
1. Pengertian Video Interaktif .....	23

2. Kerangka Video Interaktif .....	24
3. Langkah Membuat Video Pembelajaran Interaktif..	25
4. Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif .....	27
5. Kriteria Video Pembelajaran Interaktif yang Baik...	29
C. Perkembangan Kognitif .....	32
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	32
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD.....	37
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD .....	41
4. Indikator Perkembangan Kognitif AUD.....	51
D. Model Tindakan .....	54
E. Hipotesis .....	55

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	57
1. Tempat Penelitian.....	57
2. Waktu Penelitian .....	57
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian .....	57
C. Subjek Penelitian .....	61
D. Peran dan Posisi Peneliti .....	61
E. Tahapan Intervensi Tindakan .....	61
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	65
G. Teknik Pengumpulan Data .....	65
1. Observasi .....	65
2. Tes.....	66
3. Wawancara.....	67
4. Dokumentasi .....	67
H. Analisis Data.....	67
1. Reduksi Data.....	68
2. Penyajian Data .....	68
3. Penarikan Kesimpulan .....	68
I. Indikator Keberhasilan .....	69

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Setting Penelitian .....	71
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	71
2. Tenaga Kependidikan di TK Assalam 2 Bandar Lampung .....	71
3. Visi dan Misi TK Assalam 2 Bandar Lampung .....	73
B. Hasil Penelitian .....	73
1. Pra Siklus .....	73
2. Siklus I .....	75
3. Siklus II .....	84
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	89

## **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	95
B. Rekomendasi .....	95

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	97
<b>LAMPIRAN</b> .....	109



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung .....	9
Tabel 1.2	Hasil Pengamatan Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung .....	10
Tabel 2.1	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	51
Tabel 2.2	Indikator Perkembangan Kognitif yang ada di kelas B3 Di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung .....	52
Tabel 3.1	Persentase Interval Nilai.....	69
Tabel 4.1	Data Tenaga Kerja .....	71
Tabel 4.2	Hasil Prasiklus Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung ...	74
Tabel 4.3	Absen Anak Kelompok B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung .....	76
Tabel 4.4	Hasil Siklus I Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung .....	83
Tabel 4.5	Hasil Siklus I Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung.....	84
Tabel 4.6	Hasil Siklus II Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung .....	88
Tabel 4.7	Hasil Siklus II Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung ....	89
Tabel 4.8	Perbandingan Peningkatan Kemampuan Perkembangan Kognitif Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model PTK oleh Kemmis dan Mc Taggart .....	59
Gambar 2 Guru Menginstruksi Kepada Anak Untuk Menyebutkan Geometri Pada Petunjuk Guru Melalui Media Video Interaktif.....	78
Gambar 3 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absen Kehadiran .....	111
Lampiran 2 Lembar Instrumen Observasi .....	112
Lampiran 3 RPPH .....	113
Lampiran 4 Surat Penelitian .....	121
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	122
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian .....	123
Lampiran 7 Turnitin .....	129



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penegasan judul ialah salah satu aspek yang sangat penting. Pada penjelasan judul diberikan untuk menghindari kesalahpahaman bagi para pembaca. Skripsi ini berjudul “**Media Video Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung**”. Dengan demikian penulis akan menguraikan istilah-istilah secara singkat yang terdapat dalam judul tersebut.

#### 1. Media Pembelajaran

Media adalah suatu sarana prasarana yang digunakan untuk berkomunikasi. Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.<sup>1</sup> Media pembelajaran digunakan sebagai alat penyalur atau alat bantu bahan ajar guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.<sup>2</sup> Senada dengan pendapat Rohmawati dan Adam media pembelajaran adalah suatu alat atau perangkat berupa fisik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai penyampai pesan untuk mempermudah dalam pemahaman konsep yang ada.<sup>3</sup> Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperjelas makna dari pesan yang disampaikan.

---

<sup>1</sup> Lale Inggit Kasturi, Siti Istiningsih, and Muhammad Tahir, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 116–22.

<sup>2</sup> Dina Fakhriyana and Salma Riayah, “Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 19–30.

<sup>3</sup> Juli Triana et al., *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar* (Cahaya Ghani Recovery, 2023).

## 2. Video Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik.<sup>4</sup> Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga anak dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.<sup>5</sup> Video interaktif adalah video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran disajikan lewat presentasi audio visual.

## 3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek antara lain gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.<sup>6</sup> Pemegang peranan penting dalam mewujudkan generasi bangsa yaitu pendidikan yang berkualitas, yang dimulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Kognitif adalah tingkah laku-tingkah laku yang

---

<sup>4</sup> Icha Biassari and Kharisma Eka Putri, "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar," in *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, vol. 4, 2021, 62–74.

<sup>5</sup> Nurul Firlu Chairunnisa, Arsyi Rizqia Amalia, and Dyah Lyesmaya, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Pembelajaran Suku Kata Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2023): 251–58.

<sup>6</sup> Ernawulan Syaodih, "Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak," *Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak Perkembangan*, 2003, 1–25.



mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>7</sup> Kognitif juga dipandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Kognitif merupakan proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan dan nilai atau pertimbangan.<sup>8</sup> Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak usia 0-2 Tahun berada pada tahap sensorimotor dimana bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi) sedangkan anak usia 2-7 Tahun berada pada tahap pra oprasional dimana anak dalam tahapan ini masih berfikir simbolik dan bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berfikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.<sup>9</sup> Perkembangan kognitif sebagai salah satu ranah manusia yang meliputi setiap prilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengelolaan informasi, dan pemecahan masalah.

#### **4. Taman Kanak-kanak**

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai

---

<sup>7</sup> Putu Indah Lestari and Elizabeth Prima, "Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," in *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (Sintesa)*, vol. 1, 2018.

<sup>8</sup> Nila Nila and Siti Nurjanah, "Implementasi Teori Kognitif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Di Kelas 5," *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 3, no. 2 (2021): 47-50.

<sup>9</sup> Firman Ashadi, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi," *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 6, no. 1 (2022): 113-23.

memasuki pendidikan dasar).<sup>10</sup> Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>11</sup> Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia 4 tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), bentuk lain yang sederajat”.<sup>12</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan membawa arus globalisasi bagi dunia pendidikan. Menurut Malawi dan Kadarwati pendidikan merupakan titik sentral jika kita menginginkan sukses menjadi negara yang mengikuti perkembangan teknologi di era globalisasi.<sup>13</sup> Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya dalam dunia pendidikan, dengan meningkatnya perkembangan teknologi saat ini maka segala unsur kehidupan manusia akan sangat berpengaruh termasuk dalam dunia pendidikan. Globalisasi menciptakan

---

<sup>10</sup> Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini* (Alprin, 2020).

<sup>11</sup> Rabiatul Adawiyah and Sri Watini, “Implementasi Model ATIK Untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak Dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri Di TK Dharma Wanita Persatuan,” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2022): 883–87.

<sup>12</sup> Yuyun Istiana, “Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,” *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 20, no. 2 (2017): 90–98.

<sup>13</sup> Ibadullah Malawi and Ani Kadarwati, *Pembaharuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (CV. Ae Media Grafika, 2018).

tantangan dan permasalahan baru yang harus dijawab, pendidikan yang baik dan kuat merupakan kunci utama untuk menuju kemakmuran ekonomi dan standar hidup yang layak dan manusiawi.<sup>14</sup>

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang tumbuh begitu cepat maka perlu adanya pembaharuan sistem pendidikan yang akan berdampak positif bagi anak. Oleh karena itu, guru dituntut mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.<sup>15</sup> Masa usia dini merupakan masa kecil ketika anak memiliki kekhasan dalam bertingkah laku dan anak usia dini sangat senang bermain. Masa usia dini banyak memiliki teman, semakin banyak teman, maka bertambah pengalaman yang dimiliki anak karena disetiap individu memiliki karakter yang berbeda.<sup>16</sup>

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini pada pendidikan sejalan dengan firman Allah SWT., surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”.<sup>17</sup>

Maksud dari ayat di atas ialah Allah Mahakuasa dan Maha Mengetahui; tidak ada yang luput dari pengetahuan-Nya. Dan di

<sup>14</sup> Doni Gunawan, “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek,” *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2, no. 1 (2020): 1–9.

<sup>15</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1560–66.

<sup>16</sup> Sukatin Sukatin et al., “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini,” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 77–90.

<sup>17</sup> Kementerian Agama, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an Kementerian Agama RI*.

antara bukti kekuasaan dan pengetahuan Allah adalah bahwa Dia telah mengeluarkan kamu, wahai manusia, dari perut ibumu. Kamu sebelumnya tidak ada, kemudian terjadilah suatu proses yang mewujudkanmu dalam bentuk janin yang hidup dalam kandungan ibu dalam waktu yang ditentukan-Nya. Ketika masanya telah tiba, Allah lalu mengeluarkanmu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, baik tentang dirimu sendiri maupun tentang dunia di sekelilingmu. Dan Dia memberimu pendengaran agar dapat mendengar bunyi, penglihatan agar dapat melihat objek, dan hati nurani agar dapat merasa dan memahami. Demikianlah, Allah menganugerahkan itu semua kepadamu agar kamu bersyukur.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam pengertian Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>18</sup> Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui jalur formal untuk anak usia 4-6 tahun dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Atfal (RA) sedangkan untuk usia dibawahnya diselenggarakan melalui jalur non-formal berupa tempat penitipan anak (TPA) dan sejenisnya.

Anak usia dini cenderung bosan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dengan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal ini terlihat dari beberapa anak mengganggu teman yang lainnya. Untuk itu diperlukan adanya inovasi baru dengan media lain yang lebih variatif, menarik dan menantang.<sup>19</sup> Dalam pembelajaran, guru sudah menggunakan media tetapi belum dapat

---

<sup>18</sup> Mutuanisa Mahda Rena, "Hak Pendidikan Anak Usia Dini Pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah* 4, no. 1 (2022): 45–52.

<sup>19</sup> Mariana Putri Manurung and Dorlince Simatupang, "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai," *Jurnal Usia Dini E-ISSN 2502* (2019): 7239.

menstimulasi berbagai aspek kemampuan dasar secara maksimal karena materi, indikator, dan tingkat capaian perkembangannya tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung, media yang digunakan juga berulang kali. Sebagai salah satu alternatif dalam pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran.

Media video interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita yang bergerak disertai dengan adanya suara. Media video interaktif sangat efektif terhadap daya tangkap anak serta meningkatkan pemikiran kritis untuk anak usia dini.<sup>20</sup> Media yang digunakan haruslah mampu membawa anak pada dunia mereka, yaitu dunia anak yang bebas dan murni untuk mencapai berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar. Banyaknya pengetahuan baru yang diperoleh anak akan sangat tergantung dari kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan dan melengkapi alat-alat atau sarana penunjang yang diperlukan.

Media interaktif sangat bagus untuk mendukung efisiensi proses pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan dan prestasi anak.<sup>21</sup> Oleh karena itu, guru harus bisa menyediakan media berbasis teknologi yang harus berhasil diintegrasikan oleh guru yang bekerja di lembaga pendidikan anak usia dini. Dengan media interaktif, anak dapat merasakan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat membantu anak untuk mudah memahami pelajaran.<sup>22</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas Ibu Berta Oktaria, S.Pd.I., terdapat masalah dalam perkembangan aspek

---

<sup>20</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30.

<sup>21</sup> Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

<sup>22</sup> Arif Ainur Rofiq et al., "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101–12.

kognitif.<sup>23</sup> Proses kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Perubahan dalam pemikiran disebabkan karena lingkungan atau pergaulan, sehingga anak mengalami masalah perkembangan kognitif.<sup>24</sup>

Kepribadian anak dalam bentuk kognitif sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dalam karakter maupun kepribadian anak tersebut. Secara kognitif anak-anak mulai berkembang dan mengerti sekolah dari hubungan mereka dengan dunia sekitar. Anak-anak dapat berbicara hampir sempurna tidak hanya mengungkapkan keinginannya dan kebutuhan mereka, tetapi mereka juga menyampaikan ide-ide dan pengalaman-pengalaman mereka. Dalam perkembangan aspek kognitif, banyak anak yang masih tergolong dalam kelompok belum berkembang pada tingkat capaian memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.<sup>25</sup> Salah satunya pada materi yang diajarkan oleh guru tentang geometri. Anak usia dini terutama di TK Assalam 2 kelas B3 kurang memahami dalam mengelompokkan ukuran, bentuk, dan warna pada bangun datar geometri.

Anak-anak memiliki perbedaan dalam cara memahami pembelajaran yang diberikan oleh ibu guru pada kelas masing-masing. Ada beberapa anak yang cepat memahami semua pembelajaran yang diberikan, ada anak yang cara belajarnya harus disertakan dengan alat permainan edukatif lalu dengan cepat memahami pembelajaran. Adapun anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran, dapat dibantu dengan alat permainan edukatif. Untuk penerapan pembelajaran video interaktif sendiri belum pernah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung.

---

<sup>23</sup> Wardah Nabilah, "Wawancara Dengan Guru Kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung," 2024.

<sup>24</sup> Berkat Karunia Zega and Wahyu Suprihati, "Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak," *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (2021): 17–24.

<sup>25</sup> Galih Widyatmojo and Ali Muhtadi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 38–49.

Hasil observasi awal perkembangan kognitif anak kelas B3 di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung khususnya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Hasil Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun  
Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung**

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				
		1	2	3	4	Ket
1	AAA	MB	MB	MB	BSH	MB
2	AARF	BSH	MB	MB	MB	MB
3	ALQ	MB	BSH	MB	MB	MB
4	AMH	MB	MB	MB	BSH	MB
5	ANH	MB	MB	MB	MB	MB
6	AUA	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
7	ASM	MB	BSH	MB	MB	MB
8	AZF	BSH	MB	MB	MB	MB
9	DM	BSH	BSH	BB	MB	BSH
10	DNFK	MB	MB	BSH	MB	MB
11	GA	MB	MB	MB	MB	MB
12	KNA	MB	BB	MB	MB	MB
13	KRA	MB	MB	MB	BB	MB
14	KQS	MB	BB	MB	MB	MB
15	MYA	BB	BB	MB	BB	BB
16	MYAI	BSH	MB	BSH	BB	BSH
17	MGA	MB	BSH	MB	MB	MB
18	MAD	BSH	MB	BSH	BB	BSH
19	MJU	MB	MB	MB	MB	MB
20	ZP	BB	MB	BB	BB	BB
21	ZPR	MB	MB	MB	BB	MB

*Sumber: Observasi Pada Tanggal 6 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung*<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Wardah Nabilah, "Observasi Siswa Kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung Pada Tanggal 6 Februari 2024," 2024.

**Tabel 1.2**  
**Hasil Pengamatan Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak**  
**Kelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung**

Kriteria	Frekuensi	Presentase
BB	2	11%
MB	15	60%
BSH	4	9%
BSB	0	0%

*Sumber: Observasi Pada Tanggal 6 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung<sup>27</sup>*

Keterangan :

1. Mampu mengelompokkan warna geometri
2. Mampu mengurutkan bentuk geometri dari kecil kebesar
3. Mampu mengenal bentuk geometri
4. Mampu menggambar bentuk geometri

Keterangan:

1. BB :Belum Berkembang
2. MB :Mulai Berkembang
3. BSH :Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB :Berkembang Sangat Baik

Dari tabel di atas di jelaskan walaupun kegiatan perkembangan kognitif ini sudah di terapkan dalam kegiatan pembelajaran namun hasil yang dicapai belum maksimal. Hal ini di sebabkan karena terbatasnya media yang digunakan dan juga anak merasa bosan dengan metode ceramah yang di ajarkan oleh guru tersebut. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri, peneliti menggunakan media video interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri. Berdasarkan prasurvey yang dilakukan dikelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar

---

<sup>27</sup> Wardah Nabilah.



Lampung di atas bahwa dari 21 anak yang diamati dan dari indikator yang akan dicapai menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang perkembangan kognitif belum berkembang sangat baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka diambil kesimpulan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih banyak untuk mengetahui media interaktif dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Media Video Interaktif Untuk Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Kelas B3 Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung”.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijabarkan, berikut permasalahan yang akan diteliti terhadap penelitian ini, yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru berupa buku ajar sehingga kurang variatif dan dilakukan berulang-ulang.
2. Perkembangan kognitif anak belum berkembang sangat baik terutama dalam materi geometri.
3. Guru belum maksimal dalam menggunakan media video interaktif yang menstimulasi perkembangan kognitif anak.
4. Guru belum mahir dalam mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran.

### **D. Pembatasan Masalah**

Dilihat dari latar belakang masalah di atas, dengan ini peneliti membatasi masalah. Penelitian ini terfokus dengan media video interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung.

### **E. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang, identifikasi permasalahan dan pembatasan masalah di atas, dirumuskan permasalahan yakni media video interaktif dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak kelas B3 TK Assalam Bandar Lampung?

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini guna mengetahui media video interaktif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kelas B3 TK Assalam Bandar Lampung. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan metode pengajaran yang inovatif dan efektif yang dapat mengatasi berbagai kebutuhan belajar anak-anak. Media video interaktif menawarkan cara yang dinamis dan menarik untuk menyajikan konten pendidikan, yang dapat secara signifikan meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi anak-anak. Mengingat pentingnya perkembangan kognitif dini dalam pertumbuhan keseluruhan anak dan kesuksesan akademis di masa depan, sangatlah penting untuk mengeksplorasi dan menerapkan alat-alat pendidikan yang dapat memberikan stimulasi dan dukungan optimal selama tahun-tahun formatif ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan berharga dan solusi praktis bagi bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks penggunaan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar.

## **G. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap mampu memberikan manfaat, yang dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan untuk pembaca terkhusus yang berhubungan atas permasalahan dalam penelitian ini.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Anak**

- 1) Mempermudah meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan media video interaktif.
- 2) Meningkatkan semangat belajar sebab kondisi pembelajaran yang mengasyikkan.
- 3) Anak mampu fokus belajar dan mengembangkan kreativitasnya menggunakan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi Guru

- 1) Menunjang guru untuk menjabarkan materi pelajaran dan meningkatkan guru agar mampu menggapai kompetensi yang anak butuhkan.
- 2) Meningkatkan wawasan guru terhadap alternatif yang berguna untuk tahapan belajar mengajar.

## H. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini penulis melihat pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan pada saat ini. Berikut ini penelitian yang dijadikan bahan yang relevan berdasarkan dengan kajian teori diatas, yaitu:

1. Penelitian Rizka Ramania berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol Pada Kelompok B di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”.<sup>28</sup> Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui media bahan bekas tutup botol dapat meningkatkan motorik halus anak di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dengan hasil yang baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan motorik halus peserta didik yang mana pada pra siklus penelitian dapat diketahui peserta didik yang mencapai berkembang sangat baik 0 dari peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Kemudian pada siklus I peserta didik yang perkembangan kognitif sangat baik hanya 1 anak atau 5%. Dan pada siklus II bertambah lagi menjadi 16 peserta didik atau 80% peserta didik yang telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan yakni pada media video interaktif dan perkembangan kognitif anak.

---

<sup>28</sup> Rizka Ramania, “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol Pada Kelompok B Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung” (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

2. Penelitian Titin Kartinah berjudul “Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Metode *Storytelling* Berbantu Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung”.<sup>29</sup> Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah peserta didik 22 anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh pengenalan bahasa Inggris mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *Storytelling* berbantu media gambar, setiap siklus mengalami peningkatan, siklus I penilaian terdapat: BSB sebanyak 8 orang atau setara (36) BSH sebanyak 7 orang atau setara (32%), MB sebanyak 2 orang atau setara (9%), BB sebanyak 5 orang atau setara (23%), Siklus II Penilaian terdapat: BSB sebanyak 17 orang atau setara (77%), BSH sebanyak 3 orang atau setara (14%), MB sebanyak 2 orang atau setara (14%), BB sebanyak 0 orang atau setara (0%). Dengan demikian, metode *storytelling* berbantu media gambar dapat meningkatkan bahasa Inggris anak. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan yakni media pembelajaran video dan aspek kognitif.
3. Penelitian Ambarwati berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Penerapan Media Audio Visual Pada Kelompok B2 di TK Dharmawanita Bua Kelurahan Sakti Kecamatan Bua Kabupaten Luwu”.<sup>30</sup> Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelayakan memperoleh hasil yaitu: ahli isi pembelajaran memperoleh 95,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 87,05% dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh 85,00% dengan kualifikasi baik, dan uji coba perorangan memperoleh 91,67% dengan

---

<sup>29</sup> Titin Kartinah, “Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Metode *Storytelling* Berbantu Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung” (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>30</sup> Ambarwati Ambarwati, “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Penerapan Media Audio Visual Pada Kelompok B2 Di TK Dharmawanita Bua Kelurahan Sakti Kecamatan Bua Kabupaten Luwu” (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022).

kualifikasi sangat baik. Jadi dapat dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif sub tema profesi ini layak digunakan untuk pembelajaran anak kelompok B di TK Negeri Pembina Badung. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan yakni media video interaktif dan aspek perkembangan kognitif.

4. Penelitian Ninik Utami Ningsih berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam dengan Berbagai Media Pada Kelompok A2”.<sup>31</sup> Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan penelitian yang dilakukan keterampilan motorik halus meningkat dengan adanya pengulangan-pengulangan dalam melakukan kegiatan menganyam dan adanya pembaharuan media dengan bentuk sesuai tema. Hal ini ditunjukkan dengan kondisi awal atau Pratindakan keterampilan motorik halus anak sebesar 32,95%, pada Siklus I sebesar 60,23% dengan peningkatan 27,28%, dan pada Siklus II sebesar 81,31%. Perbedaan penelitian ini dari yang diteliti ialah media video interaktif dan aspek perkembangan kognitif.
5. Penelitian I Dewa Ayu Winda Astari, I Nengah Suadnyana, dan I Komang Ngurah Wiyasa berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi melalui Kegiatan Senam Irama Berbantuan Media Audio untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 TK Widya Santhi”.<sup>32</sup> Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan motorik kasar anak pada siklus I sebesar 58,78% dengan kategori rendah, dan siklus II sebesar 83,82% dengan kategori tinggi. Sehingga terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar anak

---

<sup>31</sup> Ninik Utami Ningsih, “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Berbagai Media Pada Kelompok A2,” *Pendidikan Guru PAUD S-I* 6, no. 7 (2017): 631–37.

<sup>32</sup> I Dewa Ayu Winda Astari et al., “Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Senam Irama Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Tk Widya Santhi,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 3, no. 1 (2015).

dengan menggunakan media audio sebesar 25,04%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan senam irama berbantuan media audio dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok B1 semester 2 TK Widya Santhi. Perbedaan penelitian ini dari yang diteliti ialah media video interaktif dan aspek perkembangan kognitif.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain media berasal dari bahasa latin ”*medius*” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar.<sup>33</sup> Secara umum, media merupakan sarana penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang dapat membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>34</sup> Dalam pengertian tersebut media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua materi yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Menurut Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang berguna sebagai efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses belajar mengajar.<sup>35</sup>

Menurut Amir dan Sari, media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong proses pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>36</sup> Menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperjelas makna dari pesan yang disampaikan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh

---

<sup>33</sup> Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, and Aen Zaenudin, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon,” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (2016).

<sup>34</sup> Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

<sup>35</sup> Edi Widiyanto, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213–24.

<sup>36</sup> Asni Furoidah, “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77.

penerima pesan.<sup>37</sup> Menurut Cahyawati, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari pendidik kepada anak untuk menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam berpikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>38</sup> Sedangkan menurut *Asspociation of Education and Comunication Technology* (AECT) media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan.<sup>39</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, di mana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh anak. Dapat sebagai sumber belajar, media dapat diartikan meliputi manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau saluran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang akan dikirim, sehingga mampu membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media, yakni:

---

<sup>37</sup> Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.

<sup>38</sup> Denada Anzalna, "Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fiber Optic Untuk Peserta Didik Kelas XI Teknik Komputer Jaringan," 2022.

<sup>39</sup> Diana Sari Intan, "Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI," *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 2021.



a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada anak dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan-urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi penafsiran yang salah dan membingungkan.

c. Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar anak dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distributif media tidak hanya sebatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, namun juga media itu dapat disebarkan keseluruh pelosok tempat yang diinginkan dimana saja misalnya buku teks, video, film maupun rekaman.<sup>40</sup>

Berdasarkan ciri-ciri diatas media pembelajaran akan lebih mudah dan mampu digunakan oleh anak. Dalam pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkatan umur anak, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur anak

---

<sup>40</sup> Gadis Taufif, "Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 3 Muara Bungo Tahun Pembelajaran 2019/2020," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 2, no. 2 (2021): 68–77.

akan lebih sulit untuk memahami media pembelajaran tersebut, karena anak dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

### 3. Jenis Media Pembelajaran

Nuryanto menjelaskan 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, bagam, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan bulet, papan flanel.

#### 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 magnetik, dan alat perekam pita kaset.

#### c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam penuangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hampir sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan bahan media grafis banyak digunakan di media proyeksi diam ini.<sup>41</sup>

### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lentz mengatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

---

<sup>41</sup> Misran Nuryanto and Elsan Rachmania Martya, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 5, no. 1 (2022): 1–8.

- b. Fungsi afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan anak ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap anak, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dan lambat menerima, serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>42</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu (1) memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, (2) untuk memotivasi anak dalam belajar, (3) untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan menganalisis pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan, (4) persepsi untuk menyamakan persepsi setiap anak, (5) dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda, (6) untuk menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, (7) kemampuan menggugah emosi dan sikap anak.

## 5. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar anak.

---

<sup>42</sup> Yulita Pujilestari and Afni Susila, "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 02 (2020): 40–47.

- f. Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
  - g. Media dapat menimbulkan sikap positif anak terhadap materi belajar.
  - h. Mengubah peran guru kearah positif dan produktif.<sup>43</sup>
- Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:
- a. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
  - b. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
  - c. Membawa pengaruh psikologis bagi anak.<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian diatas dan pendapat diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran akan lancar dan meningkat dalam setiap prosesnya dan hasil belajarnya.
- b. Adanya media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, interaksi antara anak dan lingkungannya, dan memungkinkan anak untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat serta kemampuannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya indera, ruang serta waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman secara langsung kepada anak tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan dengan lingkungannya.

## 6. Kriteria Memilih Media Pembelajaran Yang Baik

Ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah :

---

<sup>43</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

<sup>44</sup> Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 242–48.

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas anak.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.<sup>45</sup>

## **B. Video Interaktif**

### **1. Pengertian Video Interaktif**

Video berasal dari kata *video-vidi-visum* yang artinya untuk melihat, mengamati, memahami.<sup>46</sup> Menurut Heinich R, menjelaskan pengertian video interaktif, adalah video yang digabungkan dengan komputer sehingga anak tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi anak juga dapat menanggapi/meresponnya secara aktif.<sup>47</sup> Video digital interaktif memberi anak kendali teknik visualisasi komputer dan memungkinkan mereka mengumpulkan, menganalisis, dan memodelkan data gerak dua dimensi. Kegiatan yang menggunakan teknik ini dikembangkan untuk peserta didik menyelidiki konsep kerangka acuan dalam berbagai situasi di

---

<sup>45</sup> Novi Indri Ani and Lazulva Lazulva, "Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (2020): 87–105.

<sup>46</sup> Yoga Adistya Sri Lesmoyo et al., "Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD Dalam Pembelajaran Dengan Media Audiovisual," *Journal on Teacher Education* 4, no. 3 (2023): 777–83.

<sup>47</sup> Denada Anzalna, "Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Metri Fiber Optic Untuk Peserta Didik Kelas XI Teknik Komputer Jaringan," 2022.

kehidupan nyata.<sup>48</sup> Video pembelajaran adalah video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran Berdasarkan penjelasan di atas video pembelajaran interaktif adalah video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran yang digabungkan dengan komputer untuk keperluan pembelajaran sehingga anak tidak saja mendengar dan melihat gambar-gambar tetapi anak juga dapat menanggapi/meresponnya secara aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Kerangka Video Interaktif

Menurut Riyana, kerangka dalam membuat media video interaktif terdiri atas tiga bagian yaitu:

### a. Pendahuluan

Pada sajian pendahuluan meliputi tayangan pembuka dan pengantar. Tayangan pembuka diperlukan untuk menarik minat dan memotivasi agar anak tertarik mempelajari materi lebih lanjut. Sementara pengantar berisi judul dan tujuan pembelajaran serta bagaimana kaitan dengan materi-materi yang lainnya.

### b. Kegiatan inti

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video berlangsung lebih banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

### c. Penutup

Kegiatan penutup berisi kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilakukan anak. Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan video interaktif dalam penelitian ini video terdiri atas tiga kerangka utama, yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan dapat berisi tayangan pembuka yang berfungsi untuk menarik perhatian anaka dan pengantar yang berisi judul serta bagaimana kaitan dengan materi materi yang lainnya. Pada bagian inti berisi tentang inti materi yang akan diajarkan

---

<sup>48</sup> Scundy N Pratiwi, Cari Cari, and Nonoh Siti Aminah, "Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa," *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika* 9, no. 1 (2019): 34–42.

yaitu materi fiber optic. Sedangkan pada bagian penutup berisi kesimpulan materi.<sup>49</sup>

### 3. Langkah Membuat Video Pembelajaran Interaktif

Menurut Riyana, secara garis besar terdapat tiga kegiatan utama dalam memproduksi pengembangan program video yaitu.<sup>50</sup>

#### a. Pra produksi

##### 1) Identifikasi program

Sebelum kegiatan penulisan naskah, dilakukan terlebih dahulu identifikasi program. Identifikasi program merupakan kegiatan beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yang meliputi identifikasi kebutuhan, materi, situasi, penguasaan gagasan, dan lain-lain.

##### 2) Sinopsis

Sinopsis berarti ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari sebuah karya tulis maupun film. Sinopsis digunakan untuk memberikan gambaran singkat, padat, dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk mempermudah menangkap pesan dan konsep dalam video. Dalam penulisannya, kalimat tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang melainkan dikemas dengan kalimat yang sederhana dan bisa mencakup tema dan alur dari video tersebut.

##### 3) *Treatment*

*Treatment* sedikit berbeda dengan sinopsis. *Treatment* memberikan gambaran yang lebih mendetail. Sinopsis memberikan ringkasan cerita yang sangat singkat, maka *treatment* memberikan gambaran deskriptif tentang alur cerita video. *Treatment* dimulai dari awal

---

<sup>49</sup> Bahran Taib and Nurhamsa Mahmud, "Analisis Kompetensi Guru Paud Dalam Membuat Media Video Pembelajaran," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1799–1810.

<sup>50</sup> Anzalna, "Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Metri Fiber Optic Untuk Peserta Didik Kelas XI Teknik Komputer Jaringan."

kemunculan gambar sampai akhir cerita yang diceritakan secara kronologis.

#### 4) *Story board*

Langkah selanjutnya adalah membuat *story board*. *Story board* digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian scene yang akan dibuat di dalam video. Deskripsi rangkaian scene tersebut akan dituangkan ke dalam gambar-gambar sket/ foto untuk melihat apakah rangkaian scene tersebut sudah sesuai dengan plot cerita dari video tersebut. Penggambaran dalam *story board* ini tidak dilakukan secara detail akan tetapi lebih ke gambaran umum. Dalam pembuatan *story board*, sebaiknya gambaran umum dibuat lembar per lembar berisi satu scene dan setting. Namun bagi yang masih pemula, per lembar dapat dibuat dua sampai 3 *scene*.

#### 5) Skrip/ naskah video

Setelah membuat *Story board* kemudian membuat skrip/ naskah video. yang didapat dari hasil eksperimen dengan *story board* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk naskah/skrip dengan tata urutan yang sudah benar. Format penulisan skrip untuk program video ini hampir mirip dengan *story board* di mana naskah dibuat dalam bentuk halaman berkolom dua. Kolom sebelah kiri berupa kolom visualisasi dan sebelah kanan segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara.

#### b. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Pada tahap produksi berisi kegiatan pembuatan gambar animasi, dan rekaman suara (*recording audio*) sesuai tuntutan naskah. Salah satu hal yang perlu dicermati dalam proses produksi adalah dalam pembuatan gambar animasi, maka *scene* yang dibuat dan disesuaikan dengan skrip/ naskah yang sudah dibuat.



### c. Pasca produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir dalam produksi video sebelum video disajikan/ didistribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software editing* video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses *editing* dan *mastering*. *Editing* adalah kegiatan penyuntingan suatu adegan dalam video seperti pemotongan adegan, penambahan potongan-potongan video, menyisipkan transisi, pengaturan cahaya dengan sebuah *software* agar tampak lebih menarik dan pantas untuk dipublikasikan. Di dalam proses editing terdapat kegiatan *mixing* yaitu proses menggabungkan atau mensinkronisasikan antara video dan audio termasuk di dalamnya adalah suara narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik. Sedangkan *mastering* merupakan menyempurnakan hasil mixing sebagai finalisasi/ tahap akhir dalam pembuatan sebuah video. Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan video interaktif dalam penelitian ini video terdiri atas tiga kegiatan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Video yang sudah melalui tahap pasca produksi, kemudian dimasukkan dan digabungkan dengan program agar menjadikannya bersifat interaktif. Proses penggabungan ini harus memperhatikan urutan dan pengelompokan materi yang sesuai dengan silabus serta sesuai dengan program yang dijalankan.

## 4. Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Selain menampilkan materi ajar, dalam video pembelajaran interaktif juga menyajikan soal-soal.<sup>51</sup> Video yang menyajikan soal-soal diharapkan akan memantapkan penguasaan konsep. Video pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran. Video ini,

---

<sup>51</sup> Ana Merdekawaty et al., "Pemanfaatan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Online Dimasa Tatanan Baru," *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021).

lebih berorientasi pada konten (isi) termasuk di dalamnya interaktivitas, grafis, sound dan berbagai teknik untuk membantu memahamkan ke peserta didik dengan cepat. Video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan pendidik secara keseluruhan. Video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal dalam tampilannya dibagi menjadi beberapa segmen video yang di dalamnya menyajikan soal-soal yang dapat dioperasikan.<sup>52</sup> Menurut Riyana, untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik video pembelajaran, yaitu sebagai berikut.<sup>53</sup>

a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video anak dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada media pembelajaran lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

---

<sup>52</sup> Dian Asa Utari et al., "Pemanfaatan HSP Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 7, no. 1 (2022): 63–69.

<sup>53</sup> Miftahul Khairani, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto, "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 (2019): 158–66.

d. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya setiap materi pelajaran dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para anak secara individual, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah anak maksimal 50 orang.

## 5. Kriteria Video Pembelajaran Interaktif yang Baik

Menurut Riyana, mengembangkan media video interaktif harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut.<sup>54</sup>

a. Tipe materi.

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Media video interaktif cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Kriteria materi dalam sebuah video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kebenaran konsep kebenaran konsep dapat dijabarkan sebagai berikut.

---

<sup>54</sup> Syaparuddin Syaparuddin and Elihami Elihami, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket c," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2019): 187–200.

- a) Video interaktif dianggap baik jika konsep materi ajar yang ada dalam video interaktif tidak terdapat penyimpangan, tepat dan sesuai dengan tahapan pengetahuan anak.
  - b) Istilah yang digunakan dalam video interaktif harus jelas, benar dan sesuai dengan penulisan.
  - c) Semua uraian materi dalam video interaktif harus disajikan secara runtut, sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kedalaman dan keluasan konsep materi dan soal yang ada dalam video interaktif harus sesuai untuk tingkat tahapan pengetahuan peserta didik. Konsep yang ada dalam video interaktif ini, meliputi konsep tentang dasar-dasar fiber optic, prinsip kerja fiber optic, jenis-jenis fiber optic dan karakteristik fiber optic. Keluasan konsep maksudnya adalah dalam video pembelajaran interaktif ini harus mengandung informasi yang baru.
- 3) Keterlaksanaan Video interaktif mudah dimengerti dan mampu membantu proses belajar anak.
- b. Durasi waktu
- Durasi waktu video yang ideal yaitu sekitar 20-40 menit karena dikaitkan dengan kemampuan daya ingat dan konsentrasi manusia terbatas antara 15-20 menit. Setelah menit tersebut konsentrasi manusia cenderung terganggu karena lelah.
- c. Format sajian video
- Format sajian video yang cocok untuk digunakan sebagai pembelajaran di antaranya yaitu:
- 1) Naratif: Dalam format ini informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya.
  - 2) Wawancara: Dalam format ini pesan-pesan pembelajaran muncul pada dialog yang terjadi antara reporter dengan narasumber.
  - 3) Presenter : Dalam format ini mirip dengan format naratif namun narator tampak di layar monitor sebagai presenter.

- 4) Format gabungan: Dalam format ini dapat pula format di atas digabungkan artinya materi disajikan oleh presenter disertai adegan wawancara dengan tokoh/ narasumber.

Pengembangan video interaktif materi fiber optic pada penelitian ini, peneliti menggunakan format sajian naratif di mana informasi pembelajaran disampaikan oleh narator atau suara tanpa menampilkan penyajinya. Hal ini dianggap cocok dengan konsep video yang akan dikembangkan di mana penyajian akan berfokus pada animasi yang telah dikembangkan kemudian disertai dengan keterangan yang disampaikan oleh narator.

d. Ketentuan teknis

Menurut Riyana, media video interaktif tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara.<sup>55</sup> Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- 1) Gunakan pengambilan dengan teknik zoom atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- 2) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- 3) Pengaturan properti yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek.
- 4) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas.

---

<sup>55</sup> Khoirin Nisa and Duhita Savira Wardani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Di Kelas V Sekolah Dasar," *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 3 (2023).

Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

e. Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang music dan sound effect menurut Riyana:

- 1) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- 2) Musik yang digunakan sebagai background sebaiknya musik instrumen.
- 3) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab di telinga anak.
- 4) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.<sup>56</sup>

Berdasarkan teori yang telah disampaikan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam membuat video sebagai media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu dipenuhi di antaranya yaitu tipe materi, durasi waktu, format video, ketentuan teknis, musik dan *sound effect*. Dari uraian di atas dapat dinyatakan bahwa video interaktif yang baik harus memenuhi kriteria dari aspek materi dan juga kriteria dari aspek tampilan medianya. Untuk mengetahui kualitas video pembelajaran interaktif yang telah dibuat, video ini akan dilakukan penilaian oleh penilai dengan berpedoman pada kriteria tersebut.

## C. Perkembangan Kognitif

### 1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif, dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan kohern.<sup>57</sup> “Progresif” menandai

---

<sup>56</sup> Syaparuddin and Elihami, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket c.”

<sup>57</sup> Arif Rohman Hakim, “Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif,” *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian,*

bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju dan bukan mundur. “Teratur” dan “Koheren” menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang terjadi dan yang telah mendahului atau yang akan mengikutinya.<sup>58</sup> Pentingnya periode perkembangan biarpun semua anak biasanya melalui periode perkembangan yang berbeda pada sekitar usia yang sama, oleh karena itu melatih anak dan ketentuan belajar yang direncanakan sesuai dengan pola utama karakteristik anak dari kelompok budaya tertentu.

Sedikit variasi dari norma umumnya dapat ditanggulangi dengan bantuan dari orang tua dan guru. Bilamana penyimpangan yang terjadi besar, harus diadakan ketentuan khusus. Kalau tidak, anak sangat menyimpang sehingga tidak dapat menimba keuntungan yang terdapat dari pengalaman belajar yang diberikan. Keterlambatan dibidang yang dominan pada usia tertentu cenderung mengganggu perkembangan dalam bidang yang berkaitan. Sebagai contoh, telah ditemukan bahwa anak yang tidak populer kehilangan kesempatan untuk bermasyarakat, dengan terputusnya hubungan sosial dengan teman sebaya, anak itu kehilangan kesempatan untuk mengembangkan ketrampilan motorik, kecakapan berkomunikasi, dan pengendalian emosi, akibatnya seluruh pola perkembangan akan terpengaruh.<sup>59</sup>

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.<sup>60</sup> Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks,

---

*Pendidikan Dan Pengajaran*) 4, no. 3 (2018).

<sup>58</sup> Desje Lattu, “Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Pada Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi,” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan* 2, no. 1 (2018): 61–67.

<sup>59</sup> Etik Etika Sari, “Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Berkelompok,” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 1 (2017): 129–38.

<sup>60</sup> Diana Nurhaliza, Ahmad Zaini, and Mori Dianto, “Profil Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di Kelas VII MTs. Subulussalam Sayur Mince Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara,” *Mudabbir Journal Reserch and Education Studies* 1, no. 1 (2021): 51–60.

serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Namun ada beberapa aspek juga yang mempengaruhi perkembangan anak. Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap.

Secara sederhana, di jelaskan kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.<sup>61</sup> Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini sangat memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan. Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).<sup>62</sup>

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dari pengertian kognitif tersebut, dapat diartikan bahwa kognitif memiliki persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal).<sup>63</sup> Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, memori/ingatan, dan logika berpikir. Perkembangan keterampilan tersebut penting agar anak bisa memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat.

Jadi kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan dengan praktik dan latihan yang tepat. Jean Piaget

---

<sup>61</sup> Ahmad Izzuddin, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains," *Edisi* 3, no. 3 (2021): 542–57.

<sup>62</sup> Ery Khaeriyah, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati, "Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *wlady: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 102–19.

<sup>63</sup> Khadijah Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.



mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, antara lain: *Pertama*, Tahap sensory motor (berkisar antara usia sejak lahir sampai 2 tahun) gambarannya, bayi bergerak dari pergerakan refleksi instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. *Kedua*, Tahap Pre – Operational (berkisar antara 2 – 7 tahun) gambarannya, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata – kata dan gambar – gambar. *Ketiga*, Tahap Concret Operational (berkisar 7 – 11 tahun) gambarannya, anak dapat berfikir secara logis mengenai hal yang konkret dan mengklasifikasikan benda dalam bentuk yang berbeda. *Keempat*, Tahap Formal Operational (berkisar antara 11 – 15 tahun) gambarannya, remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistis.<sup>64</sup>

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang dimiliki oleh anak. Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan cara berpikir seseorang yang menggambarkan aktivitas intelektual, pada anak aktivitas tersebut akan tampak saat mengetahui, memahami, mengingat sesuatu. Menurut Vygotsky perkembangan kognitif seseorang selain ditentukan oleh individu sendiri juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial.<sup>65</sup> Selain itu, Patmonodewo mengemukakan perkembangan kognitif menunjukkan terjadinya perubahan tentang cara berpikir anak.<sup>66</sup>

Kemampuan anak untuk menyelaraskan cara berpikirnya agar ia mampu menyelesaikan masalah merupakan tolak ukur dari perkembangan kognitifnya. Sedangkan menurut Bruner menjelaskan perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan kemampuan berpikir yang berkembang secara

---

<sup>64</sup> Dona Ayu Saputri, Harto Nuroso, and Joko Sulianto, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4083–90.

<sup>65</sup> Yayu Tresna Suci, "Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar," *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39.

<sup>66</sup> Veny Iswantinegtyas, "Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah," *Efektor* 8, no. 1 (2021): 9–20.

bertahap.<sup>67</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif anak distimulasi sesuai dengan usianya, lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: 1) belajar dan pemecahan masalah, 2) berfikir logis dan 3) berfikir simbolik.<sup>68</sup>

Kognitif anak harus dikembangkan sejak ia berusia dini, agar ia dapat mengetahui berbagai macam simbol yang terdapat disekitarnya, anak akan berusaha memecahkan masalah yang lebih mudah yang terjadi di kehidupannya sehingga nantinya ia mampu menjelma menjadi pribadi yang dapat menolong dirinya, melatih ingatannya tentang berbagai kejadian yang telah dialaminya, mengembangkan penalarannya untuk menghubungkan peristiwa satu dengan peristiwa lainnya. Sejalan dengan pengkajian Setyaningrum mengemukakan faktor dominan yang berkaitan tentang perkembangan kognitif ialah kegiatan pembelajaran yang dilakukan di PAUD, anak yang telah mengikuti pembelajaran di PAUD memiliki kesempatan kognitifnya berkembang empat kali lipat dibandingkan anak yang tidak mengikuti.<sup>69</sup>

Dengan tahap perkembangan kognitif diatas, maka perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, memori/ingatan, dan logika berpikir. Perkembangan keterampilan tersebut penting agar anak bisa memperoleh informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat. Perkembangan keterampilan kognitif seringkali dikaitkan dengan faktor genetik, namun sebagian besar

---

<sup>67</sup> Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 17–26.

<sup>68</sup> MPDKR Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2014," *Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diunduh Dari [Http://Www. Kopertis12. or. Id](http://www.kopertis12.or.id), 2014.*

<sup>69</sup> Iswantinegtyas, "Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah."

sebenarnya bisa dipelajari. Kemampuan berpikir dan belajar dapat ditingkatkan dengan mempraktikkannya atau memberikan stimulasi yang tepat. Otak anak berkembang karena mereka memiliki pengalaman baru, dan biasanya bisa dilihat dari hal apa saja yang kini dapat dilakukan anak.

## 2. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD

Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar benar mulai tampak. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya.<sup>70</sup>

Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar.<sup>71</sup> Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu sebagai berikut:

### a. Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- 2) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- 3) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.

---

<sup>70</sup> Yahdinil Firda Nadirah, "Psikologi Belajar Dan Mengajar," 2019.

<sup>71</sup> Khadijah Khadijah and Nurul Amelia, "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 69–82.

- 4) Individu mulai belajar menangani objek-objek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.

Sebagai upaya lebih memperjelas karakteristik tahap sensoris motoris ini, maka Piaget merinci lagi tahap sensori motoris ke dalam enam fase dan setiap fase memiliki karakteristik tersendiri sebagai berikut:<sup>72</sup>

- a) Fase pertama (0-1 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut:
  - (1) Individu mampu bereaksi secara refleks
  - (2) Individu mampu menggerak-gerakkan anggota badan meskipun belum terkoordinir
  - (3) Individu mampu mengasimilasi dan mengakomodasikan berbagai pesan yang diterima dari lingkungannya.
- b) Fase kedua (1-4 bulan) memiliki karakteristik bahwa individu mampu memperluas skema yang dimilikinya berdasarkan heriditas.
- c) Fase ketiga (4 - 8 bulan) memiliki karakteristik bahwa individu mulai dapat memahami hubungan antara perlakuannya terhadap benda dengan akibat yang terjadi pada benda itu.
- d) Fase keempat (8-12 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut:
  - (1) Individu mampu memahami bahwa benda tetap ada meskipun untuk sementara waktu hilang dan akan muncul lagi di waktu lain.
  - (2) Individu mulai mampu mencoba-coba sesuatu.
  - (3) Individu mampu menentukan tujuan kegiatan tanpa tergantung kepada orang tua.
- e) Fase kelima (12-18 bulan), memiliki karakteristik sebagai berikut:
  - (1) Individu mulai mampu untuk meniru.
  - (2) Individu mampu untuk melakukan berbagai percobaan terhadap lingkungannya secara lebih lancar.

---

<sup>72</sup> Yusnita Yusnita, "Optimalisasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Mitra Ash-Shibyan* 3, no. 01 (2020): 22–33.

f) Fase keenam (18-24 bulan) memiliki karakteristik sebagai berikut:

- (1) Individu mulai mampu untuk mengingat dan berfikir.
- (2) Individu mampu untuk berfikir dengan menggunakan simbol simbol bahasa sederhana.
- (3) Individu mampu berfikir untuk memecahkan masalah sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- (4) Individu mampu memahami diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.

b. Karakteristik tahap pra operasional

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- 4) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berikut ini:
  - a) Berfikir imanitatif
  - b) Berbahasa egosentris
  - c) Memiliki aku yang tinggi
  - d) Menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi
  - e) Perkembangan bahasa mulai pesat

c. Karakteristik Tahap operasional konkrit

Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep dalam pengertian konsep itu dapat

diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.<sup>73</sup>

Dengan demikian, karakteristik-karakteristik yang dikemukakan di atas dapat dijadikan pedoman bagi orang tua/guru dalam melihat perkembangan kognisi anak dari tahap-tahap pada setiap perkembangannya. Sehingga dapat diketahui apakah anak tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif yang optimal atau belum. Untuk menghindari keterlambatan perkembangan anak tersebut, maka orang tua/guru dapat melakukan berbagai kegiatan stimulasi atau perangsangan pada anak agar mencapai tingkat perkembangan yang wajar.

Menurut Piaget setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah: 1) kemampuan transformasi; yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain. 2) kemampuan reversibility; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil, 3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak. Tunggal misalnya hanya berdasarkan satu aspek misalnya warna saja. Ganda sudah dua aspek, misalnya warna dan bentuk, sedangkan jamak sudah dengan banyak aspek, misalnya warna, bentuk dan bahan dasarnya. Hal penting dari latihan ini adalah pada kemampuan berfikir logis. 4) kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan. Misalnya

---

<sup>73</sup> Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Guepedia, 2020).

besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek.<sup>74</sup>

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD**

Mengenai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif individu ini terjadi perbedaan pendapat diantara para penganut psikologi. Kelompok psikometrika radikal berpendapat bahwa perkembangan intelektual/ kognitif itu sekitar 90% ditentukan oleh faktor heriditas dan pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pendidikan, hanya memberikan kontribusi sekitar 10% saja. Kelompok ini memberikan bukti bahwa individu yang memiliki heriditas intelektual unggul, maka akan sangat mudah pengembangannya meskipun hanya dengan intervensi lingkungan secara tidak maksimal, sedangkan individu yang memiliki heriditas intelektual rendah maka intervensi lingkungan seringkali mengalami kesulitan meskipun sudah dilakukan secara maksimal. Sebaliknya, kelompok penganut paedagogis radikal amat yakin bahwa intervensi lingkungan, termasuk pendidikan, justru memiliki andil sekitar 80-85%, sedangkan heriditas hanya memberikan kontribusi 15-20% terhadap perkembangan intelektual individu.

Syaratnya adalah memberikan kesempatan rantang waktu yang cukup bagi individu untuk mengembangkan intelektualnya secara maksimal. Dengan tanpa mempertentangkan kedua kelompok radikal itu, maka perkembangan intelektual sebenarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu hereditas dan lingkungan. Pengaruh kedua faktor itu pada kenyataannya tidak secara terpisah sendiri-sendiri melainkan seringkali merupakan resultant dari interaksi

---

<sup>74</sup> Khadijah Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.

keduanya. Pengaruh faktor hereditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelektual itu dapat dijelaskan berikut ini:

a. Faktor hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya.<sup>75</sup> Hal ini disebabkan karena masing-masing dari kita memulai kehidupan sebagai suatu sel tunggal yang beratnya kira-kira seperdua puluh juta ons. Potongan benda yang sangat kecil ini menyimpan kode genetik kita, informasi tentang akan menjadi siapa kita. Instruksi ini mengatur pertumbuhan dari sel tunggal itu menjadi seorang yang terdiri dari sel tunggal itu menjadi seseorang yang terdiri dari bertrilyun-trilyun sel, yang masing-masing berisi satu tiruan (*replica*) kode genetik asli yang sempurna.

Inti setiap sel manusia berisi 46 kromosom (*chromosomes*) yang merupakan struktur seperti benang yang terdiri dari 23 pasang, satu anggota dari setiap pasang berasal dari masing-masing orang tua. Kromosom berisi zat genetik *deoxyribonucleic acid* yang luar biasa, atau DNA, DNA ialah suatu molekul kompleks yang berisi informasi genetik. Bentuk heliks ganda (*double helix*) DNA kelihatan seperti tangga rumah spiral (*spiral staircase*). Gen (*genes*), unit informasi genetik adalah segmen pendek dari tangga rumah DNA. Gen bertindak sebagai cetak biru bagi sel untuk memproduksi gen itu sendiri dan menghasilkan protein yang mempertahankan kehidupan.

Gamet (*gametes*) ialah sel reproduksi wanita, yang diproduksi di dalam testis laki-laki dan ovarium perempuan. Meiosis ialah proses pembagian sel dalam mana setiap pasang kromosom di dalam sel berpisah, dengan satu anggota dari setiap pasang masuk ke dalam setiap gamet manusia memiliki 23 kromosom yang tidak memiliki pasangan. Reproduksi (*reproduction*) berlangsung ketika

---

<sup>75</sup> Irma Fauziah, "Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual," *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2021): 1–18.



gamet perempuan (ovum) dibuahi oleh gamet laki-laki (sperma). Zigot ialah (*Zygote*) satu sel tunggal yang dibentuk melalui pembuahan.

Zigot dua perangkat kromosom yang tidak memiliki pasangan bergabung untuk membentuk seperangkat kromosom yang memiliki pasangan. Satu anggota dari setiap pasang berasal dari ibu dan anggota lain berasal dari ayah. Dengan cara ini setiap orang tua menyumbangkan 50% keturunan.<sup>76</sup> Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ.

Sebagaimana hasil penelitian dari Erlenmeyer Kimling dan Jarvik, 1963, bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar.<sup>77</sup> Riset lain yang dilakukan oleh Jenks, 1972 dan Munsinger, 1978 menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya.<sup>78</sup> Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelektual anak.

#### b. Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari

---

<sup>76</sup> Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.

<sup>77</sup> Puspita Indah Cahyani, "Hubungan Konsumsi Makanan Mengandung Monosodium Glutamate (Msg) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri Pongtiku 2 Kota Makassar," *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panakkukang Makassar*, 2020, 1–100.

<sup>78</sup> Masganti Sitorus, "Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *Al-Abyadh* 6, no. 1 (2023): 41–50.

lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang. Sebagai contoh dalam penelitian Kamin, 1978, anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan yang baik mengalami peningkatan IQ sampai 5 poin, sedangkan anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan kurang baik tidak mengalami peningkatan taraf intelegensi. Selain dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan, tingkat kognitif atau taraf intelegensi juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan asupan nutrisi.<sup>79</sup> Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan intelek anak, yaitu keluarga dan sekolah.

#### 1) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Guru yang bertanggung jawab adalah orang tua. Sejalan dengan yang dikemukakan di dalam resolusi majelis umum PBB bahwa keluarga ialah sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga sejahtera. Sebagaimana yang dikemukakan oleh William Bennett dalam Megawangi bahwa kesejahteraan fisik, psikis, dan pendidikan anak-anak kita sangat tergantung pada sejahtera tidaknya

---

<sup>79</sup> Eka Christina Egeten, Amatus Yudi Ismanto, and Wico Silolonga, "Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Desa Pakuweru Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan," *Jurnal Keperawatan* 5, no. 2 (2017).

keluarga, keluarga adalah tempat yang paling awal dan efektif (menjalankan fungsi) Departemen Kesehatan, pendidikan dan kesejahteraan.<sup>80</sup>

Apabila keluarga gagal untuk mengajarkan kejujuran, semangat, keinginan untuk menjadi terbaik, dan kemampuan-kemampuan dasar, maka akan sulit sekali bagi lembaga-lembaga lain untuk memperbaiki kegagalan-kegagalannya. Jadi, segala perilaku orang tua dan pola asuh yang diterapkan di dalam keluarga pasti berpengaruh dalam pembentukan intelektual seorang anak. Perilaku ini menyangkut bagaimana kasih sayang, sentuhan, kelekatan emosi orang tua terutama ibu, serta penanaman nilai-nilai dapat mempengaruhi kepribadian anak. Kedua orang tua harus terlibat karena keterlibatan ayah dalam pengasuhan dimasa kecil sampai usia remaja juga menentukan pembentukan intelektual anak. Keluarga yang harmonis dimana ayah dan ibu saling berinteraksi dengan kasih sayang dan selalu ada kebersamaan keluarga, akan memberikan suatu lingkungan yang kondusif bagi pembentukan kognitif/intelektual anak.

Lebih lanjut Hill dalam Lestari mengemukakan bahwa keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan.<sup>81</sup> Sejalan dengan yang dikemukakan oleh F.J Brown dalam Yusuf mengungkapkan bahwa keluarga jika ditinjau dari sudut pandang sosiologis dapat diartikan menjadi dua macam, yaitu.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup> Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.

<sup>81</sup> Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai Dan Penanaman Konflik Dalam Keluarga* (Prenada Media, 2016).

<sup>82</sup> Khoiriyah Ulfa, "Peran Keluarga Menurut Konsep Perkembangan Kepribadian Perspektif Psikologi Islam," *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama* 10, no. 1 (2017): 123–40.

- a) Dalam arti luas keluarga meliputi semua pihak yang ada hubungan darah atau keturunan yang dapat dibandingkan dengan “clan” atau marga;
- b) Dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dan anak.

Kemudian Maciver dalam Yusuf menyebutkan lima ciri khas keluarga yang umum terdapat dimana-mana, yaitu:<sup>83</sup>

- (1) Hubungan berpasangan kedua jenis,
- (2) Perkawinan atau bentuk ikatan lain yang mengkokohkan hubungan tersebut,
- (3) Pengakuan akan keturunan,
- (4) Kehidupan ekonomis yang diselenggarakan dan dinikmati bersama, dan
- (5) Kehidupan berumah tangga.

Covey dalam Yusuf mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip peranan keluarga, yaitu:<sup>84</sup>

- (a) *Modelling (example of trustworthiness)*. Orang tua adalah contoh atau model bagi anak. Tidak dapat disangkal bahwa contoh dari orang tua mempunyai pengaruh yang sangat kuat bagi anak. Ketika Albert Schweitzer ditanya tentang bagaimana pengembangan anak, dia menjawab: “ada tiga prinsip, yaitu: pertama contoh, kedua contoh dan ketiga contoh”. Orang tua merupakan model yang pertama dan terdepan bagi anak (baik positif atau negatif) dan merupakan pola bagi “*way of life*” anak. Cara berfikir dan berbuat anak dibentuk oleh cara berfikir dan berbuat anak dibentuk oleh cara berfikir dan berbuat orang tuanya. Melalui modelling ini, orang tua telah mewariskan cara berfikirnya kepada anak, yang kadang-kadang sampai kepada generasi ketiga atau keempat. Oleh karena itu, maka peranan modelling orang tua bagi anak dipandang sebagai suatu hal yang sangat mendasar,

---

<sup>83</sup> Khadijah, “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” 2016.

<sup>84</sup> Susilowati Susilowati, “Peran Orang Tua Dalam Literasi Dini,” 2019.

suci dan perwujudan spritual. Melalui modelling ini juga anak akan belajar tentang (1) sikap proaktif, (2) sikap respek dan kasih sayang.

(b) *Mentoring* yaitu kemampuan untuk menjalin atau membangun hubungan, investasi emosional (kasih sayang kepada orang lain) atau pemberian perlindungan kepada orang lain secara mendalam, jujur, pribadi dan tidak bersyarat. Kedalaman dan kejujuran atau keikhlasan memberikan perlindungan ini akan mendorong orang lain untuk bersikap terbuka dan mau menerima pengajaran, karena dalam diri mereka telah tertanam perasaan percaya. Orang tua merupakan mentor pertama bagi anak yang menjalin hubungan dan memberikan kasih sayang secara mendalam, baik secara positif atau negatif, orang tua mau tidak mau tetap menjadi mentor bagi anak. Orang tua menjadi sumber pertama bagi perkembangan perasaan anak: rasa aman atau tidak aman, dicintai atau dibenci. Ada lima cara untuk memberikan kasih sayang kepada orang lain, yaitu:

- (1) *Empathizing*; mendengarkan hati orang lain dengan hati sendiri;
- (2) *Sharing* berbagi wawasan, emosi dan keyakinan;
- (3) *Affirming*: memberikan ketegasan (penguatan) kepada orang lain dengan kepercayaan. Penilaian, konfirmasi, apresiasi dan dorongan;
- (4) *Praying*: mendoakan orang lain secara ikhlas dari jiwa yang paling dalam; dan
- (5) *Sacrificing*; berkorban untuk diri orang lain.

(c) *Organizing*: yaitu keluarga seperti perusahaan yang memerlukan tim kerja dan kerjasama antar anggota dalam menyelesaikan tugas tugas atau memenuhi kebutuhan keluarga. Peran organizing adalah untuk meluruskan struktur dan sistem keluarga dalam rangka membantu menyelesaikan hal-hal yang penting.

(d) *Teaching*: orang tua berperan sebagai guru (pengajar) bagi anak-anaknya (anggota keluarga) tentang hukum-

hukum dasar kehidupan. Melalui pengajaran ini orang tua berusaha memberdayakan (*empowering*) prinsip-prinsip kehidupan, sehingga anak memahami dan melaksanakannya. Mereka juga mempercayai prinsip tersebut dan juga dirinya sendiri sebab mereka telah terintegrasi artinya ada keseimbangan antara prinsip-prinsip yang universal dengan kebutuhan dirinya. Peran orang tua sebagai guru adalah menciptakan "*conscious competence*"; pada diri anak yaitu mereka mengalami tentang apa yang mereka kerjakan dan alasan tentang mengapa mereka mengerjakan itu. Jadi, pengasuhan orang tua dipengaruhi oleh model interaksi orang tua (ayah-ibu) dan anak, kondisi keluarga dan harapan orang tua, keadaan sosial ekonomi dan pendidikan juga pekerjaan orang tua. Pengasuhan orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai bentuk keterampilan melalui eksplanasi, dorongan dan diskusi serta adanya pengakuan dari pihak orang tua. Peran orang tua terhadap perkembangan anak dijelaskan oleh Darling dalam Thalib bahwa pengasuhan orang tua memberikan kontribusi utama terhadap proses sosialisasi anak, independensi, kematangan, kontrol diri, kemandirian, keingintahuan, persahabatan, orientasi berprestasi dan nilai-nilai prososial. Pengasuhan orang tua sebagai proses interaktif antar anggota keluarga, berhubungan dengan keterampilan dalam menerangkan pengawasan penggunaan disiplin dan hukuman yang efektif, pemberian dorongan atau penguatan yang mendukung perkembangan keterampilan pemecahan masalah. Pengawasan kepada anak dapat dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung. Pemantauan langsung dapat dilakukan dengan mengamati secara aktif keberadaan dan aktifitas anak setiap saat atau secara proidik di sekolah maupun di luar sekolah. Pemantauan secara tidak langsung dapat dilakukan

secara efektif melalui upaya saling berbagi informasi dan pengalaman. Pemantauan secara tidak langsung ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kelekatan emosional antar anggota keluarga. Pertukaran informasi dan pengalaman dapat menciptakan dan mengembangkan rasa kasih sayang dan kehangatan antar anggota keluarga. Keterlibatan anak dalam pertukaran informasi dan pengalaman merupakan faktor penting dalam memperkenalkan secara efektif tentang pentingnya nilai-nilai keterampilan serta berbagai jenis perilaku prososial. Dengan demikian, sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir.<sup>85</sup> Cara-cara yang digunakan misalnya memberi kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-idenya, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan ingin tahu anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan alat-alat keterampilan dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Pemberian kesempatan atau pengalaman tersebut sudah barang tentu menuntut perhatian orang tua. Artinya hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh pengembangan kognitif kepada anak. Hubungan yang sehat antara orang tua dan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya) memfasilitasi perkembangan kognitif

---

<sup>85</sup> Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.



anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan kognitifnya.

## 2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak. Hal ini guru hendaknya menyadari benar-benar bahwa perkembangan intelektual anak terletak ditangannya, beberapa cara antara lain:

- a) Menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan anak, dengan hubungan yang akrab tersebut, secara psikologis anak akan merasa aman, sehingga segala masalah yang dialami secara bebas dapat dikonsultasikan dengan guru mereka,
- b) Memberi kesempatan kepada para anak untuk berdialog dengan orang-orang yang ahli dan berpengalaman dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sangat menunjang perkembangan intelektual para anak,
- c) Menjaga dan meningkatkan pertumbuhan fisik anak, baik melalui kegiatan olah raga maupun menyediakan gizi yang cukup sangat penting bagi perkembangan berfikir anak. Sebab jika anak terganggu secara fisik perkembangan intelektualnya akan terganggu juga,
- b) Meningkatkan kemampuan berbahasa anak, baik melalui media-media cetak maupun menyediakan situasi yang memungkinkan para anak berpendapat atau mengemukakan ide-idenya, sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan intelektual anak.

#### 4. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Berikut indikator-indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

##### **Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

<b>Usia</b>	<b>Indikator</b>
<b>5-6 tahun</b>	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari", dan "paling/ter".
	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.
	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
	Mengenal pola ABCD-ABCD.
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.	

	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
	erepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Sumber: David Chairilisyah, "mengidentifikasi indikator kognitif dan membuat instrumen perkembangan kognitif pada anak usia dini".<sup>86</sup>

Anak dengan rentang usia 5-6 tahun akan lebih matang dalam memahami bahasa komunikasi lisan dan sebuah instruksi non verbal. Pemahaman komunikasi lisan dan instruksi non verbal ini disebut sebagai perkembangan sintaksis dan pragmatis pada anak.

**Tabel 2.2**  
**Indikator Perkembangan Kognitif yang ada di kelas B3 Di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item
<b>Kognitif</b>	Memahami dan menghitung angka	Memahami angka dan berhitung angka 1-10	Anak mampu memahami dan menghitung angka minimal 1-10
	Mengklarifikasi, warna,	Mengelompokan warna,	Anak mampu mengelompok

<sup>86</sup> Khadijah Khadijah and Nurul Amelia, "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 69–82.

	bentuk, dan ukuran	bentuk, dan ukuran yang sama	kan geometri sesuai dengan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	Mengurutkan geometri berdasarkan ukuran	Anak mampu mengurutkan geometri dari ukuran terbesar ke urutan terkecil
	Mengenal bentuk geometri	Mengenal bentuk-bentuk geometri	Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi empat, dan persegi panjang)
	Menggambar bentuk geometri	Menggambar berbagai macam bentuk geometri	Anak mampu menggambar bentuk geometri segitiga, lingkaran, persegi empat, dan persegi panjang

Sumber: Nilawati Tajuddin “meneropong perkembangan anak usia dini perspektif al-quran.”<sup>87</sup>

<sup>87</sup> Nilawati Tajuddin, “Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran,” *Bandar Lampung: Herya Media*, 2014.

Dari tabel diatas dengan adanya indikator perkembangan kognitif yang terdapat dikelas B3 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung diatas, maka akan mudah dalam merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini.

#### **D. Model Tindakan**

Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>88</sup> Menurut Supardi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi anak.<sup>89</sup> Menurut Kemmis dan Taggart penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh anak dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut.<sup>90</sup>

Widayati, menambahkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kebutuhan guru untuk meningkatkan profesionalitasnya sebagai guru.<sup>91</sup> PTK membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dilakukan. PTK meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional. Guru tidak lagi sebagai seorang praktisi yang sudah merasa puas terhadap yang dikerjakannya selama bertahun-tahun tanpa ada upaya perbaikan dan inovasi. Guru juga mampu memperbaiki

---

<sup>88</sup> Imam Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru," *Ijar* 1, no. 2 (2022): 181–204.

<sup>89</sup> Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa* (Deepublish, 2019).

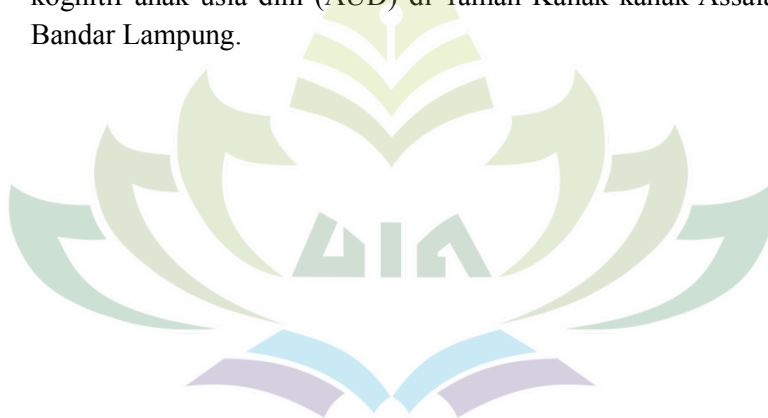
<sup>90</sup> Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89.

<sup>91</sup> Ani Widayati, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6, no. 1 (2008).

proses pembelajaran melalui kajian mendalam terhadap apa yang terjadi di kelas. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model Penelitian Tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *action research* atau penelitian tindakan. Konsep model ini terdiri dari empat komponen (siklus), yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.<sup>92</sup>

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang dapat diambil sebagai dugaan sementara berdasarkan latar belakang dan kerangka berpikir di atas bahwa media video interaktif dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini (AUD) di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Bandar Lampung.



---

<sup>92</sup> Muhammad Nafi Annury, “Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas,” *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* 18, no. 2 (2019): 177–94.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abubakar, H Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Adawiyah, Rabiatul, and Sri Watini. "Implementasi Model Atik Untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak Dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri Di TK Dharma Wanita Persatuan." *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2022): 883–87.
- Almuniar, Almuniar, Syamsiati Syamsiati, and Endang Uliyanti. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Model Kooperatif Group Investigation Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan* 4 (2015): 12.
- Ambarwati, Ambarwati. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Penerapan Media Audio Visual Pada Kelompok B2 Di TK Dharmawanita Bua Kelurahan Sakti Kecamatan Bua Kabupaten Luwu." Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022.
- Ani, Novi Indri, and Lazulva Lazulva. "Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (2020): 87–105.
- Annury, Muhammad Nafi. "Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas." *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* 18, no. 2 (2019): 177–94.
- Anzalna, Denada. "Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Fiber Optic Untuk Peserta Didik Kelas XI Teknik Komputer Jaringan," 2022.
- Aqib, Zainal, and M Chotibuddin. *Teori Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish, 2018.



- Ashadi, Firman. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi." *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 6, no. 1 (2022): 113–23.
- Astari, I Dewa Ayu Winda, I Nengah Suadnyana, I Komang Ngurah Wiyasa, and M Kes. "Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Senam Irama Berbantuan Media Audio Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Tk Widya Santhi." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 3, no. 1 (2015).
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar." In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4:62–74, 2021.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, and Aen Zaenudin. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (2016).
- Cahyani, Puspita Indah. "Hubungan Konsumsi Makanan Mengandung Monosodium Glutamate (Msg) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri Pongtiku 2 Kota Makassar." *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Panakkukang Makassar*, 2020, 1–100.
- Chairunnisa, Nurul Firli, Arsyi Rizqia Amalia, and Dyah Lyesmaya. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Pembelajaran Suku Kata Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2023): 251–58.
- Darman, Regina Ade. *Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia, 2020.
- Egeten, Eka Christina, Amatus Yudi Ismanto, and Wico Silolonga. "Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Desa

- Pakuweru Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan.” *Jurnal Keperawatan* 5, no. 2 (2017).
- Fakhriyana, Dina, and Salma Riayah. “Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1 (2021): 19–30.
- Fauziah, Irma. “Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual.” *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2021): 1–18.
- Furoidah, Asni. “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77.
- Gunawan, Doni. “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek.” *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2, no. 1 (2020): 1–9.
- Hakim, Arif Rohman. “Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif.” *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)* 4, no. 3 (2018).
- Indonesia, MPDKR. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2014.” *Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diunduh Dari [Http://Www. Kopertis12. or. Id](http://www.kopertis12.or.id), 2014.*
- Indriyani, Lemi. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:17–26, 2019.
- Intan, Diana Sari. “Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.” *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 2021.

- Istiana, Yuyun. "Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 20, no. 2 (2017): 90–98.
- Iswantiningtyas, Veny. "Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah." *Efektor* 8, no. 1 (2021): 9–20.
- Izzuddin, Ahmad. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains." *Edisi* 3, no. 3 (2021): 542–57.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).
- Kartinah, Titin. "Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Metode Storytelling Berbantu Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung." Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Kasturi, Lale Inggit, Siti Istiningsih, and Muhammad Tahir. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 116–22.
- Kementrian Agama. *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Kementerian Agama RI*, 2019.
- Khadijah, Khadijah. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," 2016.
- Khadijah, Khadijah, and Nurul Amelia. "Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 69–82.
- Khaeriyah, Ery, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati. "Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 102–19.

- Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto. "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 (2019): 158–66.
- Kurniawan, Nurhafit. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish, 2017.
- Lattu, Desje. "Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Pada Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan* 2, no. 1 (2018): 61–67.
- Lesmoyo, Yoga Adistya Sri, Nur Fajrie, Sri Surachmi, and Yogi Ageng Sri Legowo. "Pengaruh Peningkatan Keaktifan Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SD Dalam Pembelajaran Dengan Media Audiovisual." *Journal on Teacher Education* 4, no. 3 (2023): 777–83.
- Lestari, Putu Indah, and Elizabeth Prima. "Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (Sintesa)*, Vol. 1, 2018.
- Lestari, Sri. *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai Dan Penanaman Konflik Dalam Keluarga*. Prenada Media, 2016.
- Machali, Imam. "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru." *Ijar* 1, no. 2 (2022): 181–204.
- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1560–66.
- Makmur, Gustafdha Amril. "Tindakan Kelas: Strategi, Gagasan Dan Ide Menuju Arah Perubahan Pikiran, Sikap Dan Perilaku Siswa Dalam Kelas." *Lentera: Multidisciplinary Studies* 1, no. 3 (2023): 147–54.
- Malawi, Ibadullah, and Ani Kadarwati. *Pembaharuan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. CV. Ae Media Grafika, 2018.

- Manurung, Mariana Putri, and Dorlince Simatupang. "Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita Di TK ST Theresia Binjai." *Jurnal Usia Dini E-ISSN 2502* (2019): 7239.
- Merdekawaty, Ana, Adnan Adnan, Riadi Suhendra, Fatmawati Fatmawati, Rini Qurratul Aini, and Syafruddin Syafruddin. "Pemanfaatan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Online Dimasa Tatanan Baru." *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021).
- Nadirah, Yahdinil Firda. "Psikologi Belajar Dan Mengajar," 2019.
- Nafala, Nur Mazidah. "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2022): 114–30.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–72.
- Nila, Nila, and Siti Nurjanah. "Implementasi Teori Kognitif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Di Kelas 5." *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 3, no. 2 (2021): 47–50.
- Ningsih, Ninik Utami. "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Berbagai Media Pada Kelompok A2." *Pendidikan Guru PAUD S-1* 6, no. 7 (2017): 631–37.
- Nisa, Khoirin, and Duhita Savira Wardani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Di Kelas V Sekolah Dasar." *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 3 (2023).

- Nurhaliza, Diana, Ahmad Zaini, and Mori Dianto. "Profil Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di Kelas VII MTs. Subulussalam Sayur Maincat Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara." *Mudabbir Journal Reserch and Education Studies* 1, no. 1 (2021): 51–60.
- Nuryanto, Misran, and Elsan Rachmania Martya. "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 5, no. 1 (2022): 1–8.
- Pandiangan, Anjani Putri Belawati. *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish, 2019.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Deepublish, 2019.
- Pratiwi, Scundy N, Cari Cari, and Nonoh Siti Aminah. "Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa." *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika* 9, no. 1 (2019): 34–42.
- Pujilestari, Yulita, and Afni Susila. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 02 (2020): 40–47.
- Ramania, Rizka. "Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol Pada Kelompok B Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung." Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Rena, Mutuanisa Mahda. "Hak Pendidikan Anak Usia Dini Pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Dalam Perspektif Islam." *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah* 4, no. 1 (2022): 45–52.
- Rofiq, Arif Ainur, Afifah Anjaina, Romdloni Romdloni, and Nur Ulwiyah. "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan

- Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101–12.
- Saputri, Dona Ayu, Harto Nuroso, and Joko Sulianto. “Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4083–90.
- Sari, Etik Etika. “Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Berkelompok.” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 1 (2017): 129–38.
- Sari, Pusvyta. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 242–48.
- Sitorus, Masganti. “Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini.” *Al-Abyadh* 6, no. 1 (2023): 41–50.
- Suci, Yayu Tresna. “Menelaah Teori Vygotsky Dan Interdependensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39.
- Sukatin, Sukatin, Nurul Chofifah, Turiyana Turiyana, Mutia Rahma Paradise, Mawada Azkia, and Saidah Nurul Ummah. “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 77–90.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, and Yuyun Dwita Sari. *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.

- Susilowati, Susilowati. "Peran Orang Tua Dalam Literasi Dini," 2019.
- Syaodih, Ernawulan. "Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak." *Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak Perkembangan*, 2003, 1–25.
- Syaparuddin, Syaparuddin, and Elihami Elihami. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket c." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2019): 187–200.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.
- Taib, Bahrn, and Nurhamsa Mahmud. "Analisis Kompetensi Guru Paud Dalam Membuat Media Video Pembelajaran." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1799–1810.
- Tajuddin, Nilawati. "Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran." *Bandar Lampung: Herya Media*, 2014.
- Tauvif, Gadis. "Pengaruh Media Sticky Notes Terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas Vii C Smp Negeri 3 Muara Bungo Tahun Pembelajaran 2019/2020." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 2, no. 2 (2021): 68–77.
- Triana, Juli, Nugraheti Sismulyasih, Aprilia Kurnia Putri, and Mala Tri Ayuningsih. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Ulfa, Khoiriyah. "Peran Keluarga Menurut Konsep Perkembangan Kepribadian Perspektif Psikologi Islam." *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama* 10, no. 1 (2017): 123–40.
- Utari, Dian Asa, Miftachudin Miftachudin, Luslia Eni Puspendari, Ika Erawati, and Desitri Cahyaningati. "Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online



Interaktif.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 7, no. 1 (2022): 63–69.

- Wardah Nabilah. “Dokumen Absen Pelaksanaan Penelitian Siklus 1 Dan 2 Kelompok B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Dokumen Laporan Jumlah Guru TK Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Hasil Siklus 1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B3 Pada Tanggal 20 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Hasil Siklus 2 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B3 Pada Tanggal 26 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Kriteria Dan Persentase Perkembangan Kognitif Siklus 1 Pada Tanggal 20 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Kriteria Dan Persentase Perkembangan Kognitif Siklus 2 Pada Tanggal 26 Februari 2024 Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Observasi Siswa Kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung Pada Tanggal 6 Februari 2024,” 2024.
- . “Pelaksanaan Penelitian Kemampuan Perkembangan Kognitif Pra-Siklus, Siklus I, Dan Siklus II Di TK Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama TK Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- . “Wawancara Dengan Guru Kelas B3 TK Assalam 2 Bandar Lampung,” 2024.
- Widayati, Ani. “Penelitian Tindakan Kelas.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6, no. 1 (2008).

- Widianto, Edi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021): 213–24.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89.
- Widodo, Hery. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin, 2020.
- Widyatmojo, Galih, and Ali Muhtadi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 38–49.
- Yusnita, Yusnita. "Optimalisasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan* 3, no. 01 (2020): 22–33.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78.
- Zega, Berkat Karunia, and Wahyu Suprihati. "Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak." *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (2021): 17–24.