

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Syarat - syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**YULIA DARTI  
NPM. 1511070111**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2019M**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas - tugas dan Syarat - syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**YULIA DARTI**

**NPM : 1511070111**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2020M**

## ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu pada motivasi belajar anak karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terdapat beberapa anak yang kognitifnya kurang, kurangnya penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh guru serta kebanyakan pembelajaran masih menggunakan media buku panduan atau majalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik usia 5-6 tahun, mengetahui kelayakan pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik usia 5-6 tahun, mengetahui tanggapan Guru terhadap pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan metode perkembangan Borg and Gall, serta penelitian ini di uji cobakan di 2 TK yaitu TK Al-Khariyah dan TK Nur Ikhsan. Alat pengumpul data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi.

Hasil penilaian Validator Ahli Materi 75%, penilaian Validator Ahli Media 91% dengan, penilaian Validator Ahli Bahasa 93%. Rata-rata seluruh penilaian Validator mendapatkan persentase 86% dengan rata-rata kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian Guru I di TK Al-Khariyah 84%, penilaian Guru 2 di TK Al-Khariyah 88%, penilaian Guru 3 di TK Nur Ikhsan 92%, penilaian Guru 4 di TK Nur Ikhsan rata-rata penilaian mendapatkan persentase 86%. Rata-rata seluruh penilaian Guru mendapatkan persentase 88% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba skala besar dilakukan di TK Al-Khariyah 91%, Hasil uji coba skala kecil dilakukan di TK Nur Ikhsan 95%. Rata-rata seluruh respon peserta didik 93% dengan kategori "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** Media Berbasis *Adobe flash*, Perkembangan Kognitif.



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

**Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (072) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE  
FLASH UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6  
TAHUN**

**Nama : YULIA DARTI**  
**NPM : 1511070111**  
**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**  
**NIP. 196906081994032001**

**Pembimbing II**

**Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**  
**NIP. 197208182006041006**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

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



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

**Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (072) 703260**

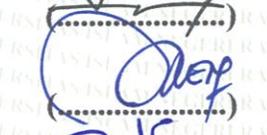
**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN.** Disusun oleh, **Yulia Darti, NPM: 1511070111,** Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini,** Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, pada Hari/Tanggal: **Senin, 13 Januari 2020.**

**TIM PENGUJI**

**Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd** 

**Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd** 

**Penguji Utama : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I** 

**Pembahas Pendamping I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd** 

**Pembahas Pendamping II : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd** 

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



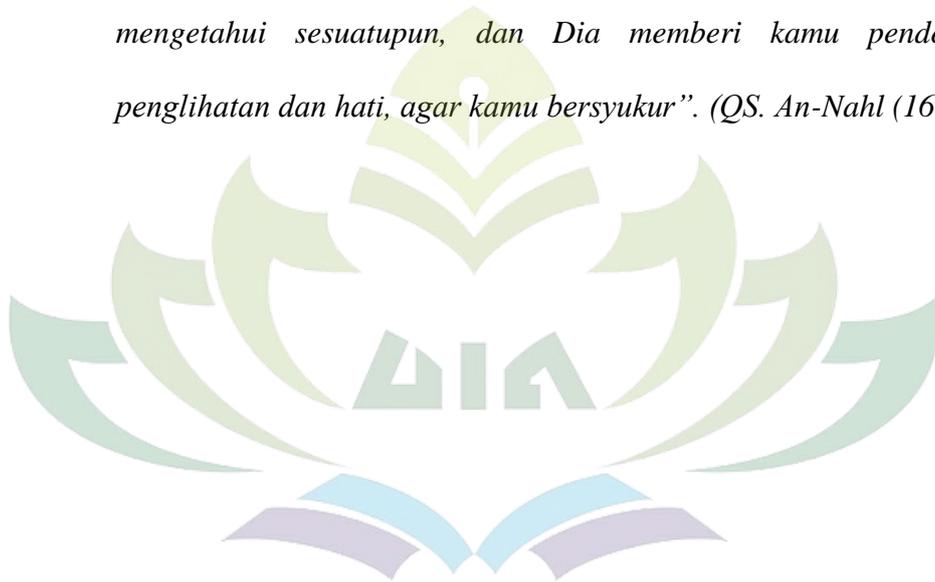
**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”*. (QS. An-Nahl (16) : 78<sup>1</sup>)



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009), h. 275

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berjasa yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan berharga dalam hidup saya:

1. Orang tua saya, Bapak Samiludin dan Ibu Risnawati tercinta yang telah memberikan kasih sayang, cinta, doa serta dukungannya yang tiada henti untuk anak-anaknya.
2. Paman saya Pujiyanto, S.Ag MM dan Bibi saya Rosnawati yang telah memberikan dukungan, doa, pembelajaran serta kasih sayang seperti ke-2 orang tua saya.
3. Adik-adik tersayang Mulyawan Saputra, Rendy Permana dan Vera Wati terimakasih untuk semua dukungannya dan motivasi kalian yang telah menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
4. Dan almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Yulia Darti lahir didesa Airnaningan Kecamatan Airnaningan, Kabupaten Tanggamus pada tanggal 22 juli 1996, merupakan anak pertama dari Bapak Samiludin dan Ibu Risnawati.

Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Airnaningan dan lulus 2002 pada tahun, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SDN1 Airnaningan dan lulus pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama di SMPN1 Airnaningan pada tahun 2009 sampai dengan 2015, Sekolah Menengah Atas di SMAN1 Pulaupanggung dengan jurusan IPA pada tahun 2012 sampai dengan 2015.

Pada tahun 2015, penulis diterima sebagai mahasiswa pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Kemudian mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Wayakrui Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu pada tahun 2018. Kemudian mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di PG dan TK Islam Bina Balita Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyusun skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Pembimbing I dan dan Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd selaku Pembimbing II .
4. Ibu Neni Mulya, M.Pd sebagai Validator Ahli Materi, Bapak Beli Riyadi, M.Pd sebagai Validator Ahli Media, dan Bapak Untung Nopriansyah, M.Pd Validator Ahli Bahasa.
5. Dosen dan Staf Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

6. Eni Hasnawati, M.Pd dan Dra. Titing Suryani selaku kepala sekolah TK Al-Khariyah dan TK Nur Ikhsan yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Seluruh guru-guru, staf dan anak anak TK Al-Khariyah dan TK Nur Ikhsan

Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala amal baik Bapak, Ibu, Saudara/I dengan kebaikan yang lebih dari apa yang telah diberikan kepada penulis, dan mencatatnya sebagai amal ibadah. Selain itu, kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga atas izin Allah skripsi ini dapat berguna sebagaimana mestinya dan bermanfaat untuk penulis maupun pembaca.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Bandar Lampung, November 2019  
Penyusun,

Yulia Darti  
NPM.1511070111

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media .....	12
2. Pengertian Pembelajaran .....	14
3. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	18
5. Pemilihan Media Pendidikan Anak Usia Dini .....	19
6. Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Pendidikan Anak Usia Dini .....	20
B. <i>Adobe Flash</i> .....	23
1. Pengertian <i>Adobe Flash</i> .....	23
C. Perkembangan Kognitif .....	24
1. Pengertian Kognitif .....	24
2. Tahapan Perkembangan Kognitif .....	28
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	30
4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun (Permendikbud 137 tahun 2014).....	32

D. Penelitian yang Relevan.....	33
---------------------------------	----

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	38
C. Pendekatan dan Model Penelitian.....	38
D. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan .....	41
E. Instrumen Penelitian .....	44
F. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	45

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

A. Pengembangan Produk.....	51
B. Kelayakan Media Berbasis <i>Adobe Flash</i> .....	62
C. Pembahasan.....	90

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	97

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Hasil Praobservasi Penilaian Perkembangan Kognitif di TK Al-Kharyiah Kampung Baru Bandar Lampung .....	7
Table 2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun.....	32
Tabel 3	Pedoman Skor Penilaian Ahli .....	48
Tabel 4	Kriteria Kelayakan .....	50
Tabel 5	Hasil Penilaian Ahli Materi .....	62
Tabel 6	Hasil Penilaian Ahli Media.....	64
Tabel 7	Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	67
Tabel 8	Hasil Penilaian Tanggapan Guru 1 TK Al-Kharyiah.....	70
Tabel 9	Hasil Penilaian Tanggapan Guru 2 TK Al-Kharyiah.....	74
Tabel 10	Hasil Penilaian Tanggapan Guru 3 TK Nur Ikhsan .....	78
Tabel 11	Hasil Penilaian Tanggapan Guru 4 TK Nur Ikhsan .....	82
Tabel 12	Analisis Penilaian Respon Anak di TK Nur Ikhsan.....	86
Tabel 13	Analisis Penilaian Respon Anak di TK Al-Kharyiah .....	88

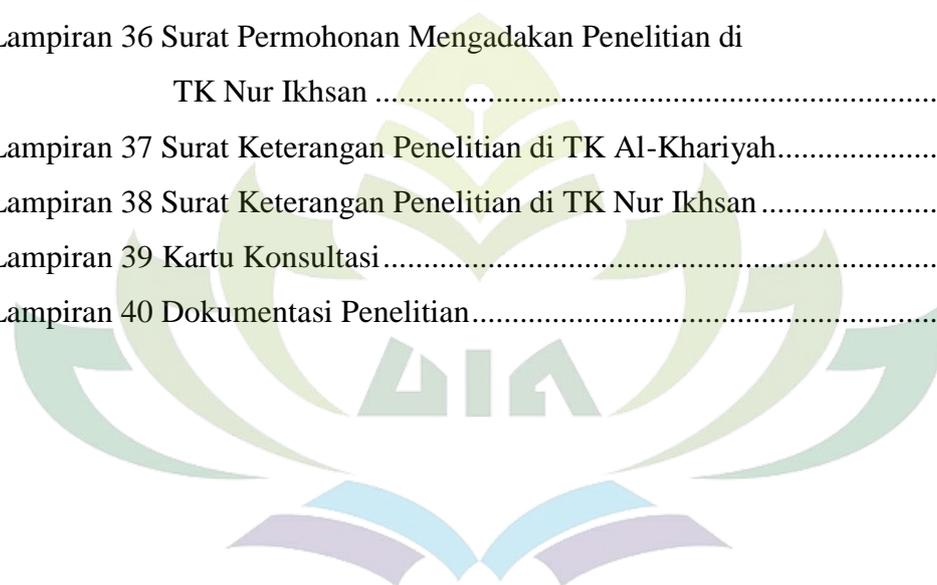
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah- Langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	40
Gambar 2 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	55
Gambar 3 Sesudah Revisi Ahli Materi .....	55
Gambar 4 Sebelum Revisi Ahli Media .....	56
Gambar 5 Sesudah Revisi Pertama Ahli Media.....	57
Gambar 6 Sesudah Revisi Ke-2 Ahli Media.....	57
Gambar 7 Sebelum Revisi Ahli Media .....	58
Gambar 8 Sesudah Revisi Ahli Media.....	58
Gambar 9 Sebelum Revisi Ahli Media .....	59
Gambar 10 Sesudah Revisi Ahli Media.....	59
Gambar 11 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi .....	63
Gambar 12 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media.....	66
Gambar 13 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	69
Gambar 14 Diagram Batang Hasil Penilaian Guru 1 di TK Al-Khariyah ....	72
Gambar 15 Diagram Batang Hasil Penilaian Guru 2 di TK Al-Khariyah ....	76
Gambar 16 Diagram Batang Hasil Penilaian Guru 3 di TK Nur Ikhsan.....	80
Gambar 17 Diagram Batang Hasil Penilaian Guru 4 di TK Nur Ikhsan.....	84
Gambar 18 Diagram Batang Hasil Penilaian Respon Anak di TK Nur Ikhsan.....	87
Gambar 19 Diagram Batang Hasil Penilaian Respon Anak di TK Al-Khariyah .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Validator dan Guru Dalam Pengembangan Produk .....	103
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	104
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Media .....	105
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Bahasa .....	106
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru.....	107
Lampiran 6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik.....	109
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	110
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	113
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....	116
Lampiran 10 Instrumen Penilaian Guru 1 .....	119
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Guru 2 .....	123
Lampiran 12 Instrumen Penilaian Guru 3.....	127
Lampiran 13 Instrumen Penilaian Guru 4.....	131
Lampiran 14 Instrumen Respon Peserta Didik .....	135
Lampiran 15 Kisi-Kisi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	136
Lampiran 16 Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	137
Lampiran 17 RPPH.....	138
Lampiran 18 Analisis Penilaian Validator Ahli Materi .....	150
Lampiran 19 Analisis Penilaian Validator Ahli Media.....	152
Lampiran 20 Lampiran 21 Analisis Penilaian Validator Ahli Bahasa.....	154
Lampiran 21 Analisis Penilaian Penilaian Guru 1 TK Al-Khariyah .....	156
Lampiran 22 Analisis Penilaian Penilaian Guru 2 TK Al-Khariyah .....	160
Lampiran 23 Analisis Penilaian Penilaian Guru 3 TK Nur Ikhsan.....	164
Lampiran 24 Analisis Penilaian Penilaian Guru 4 TK Nur Ikhsan.....	168
Lampiran 25 Analisis Uji Coba Skala Besar .....	172
Lampiran 26 Analisis Uji Coba Skala Kecil.....	174
Lampiran 27 Analisis Rata-Rata Seluruh Penilaian.....	176
Lampiran 28 Daftar Nama Peserta Didik.....	177

Lampiran 29 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	178
Lampiran 30 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	179
Lampiran 31 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa.....	180
Lampiran 32 Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi .....	181
Lampiran 33 Lembar Keterangan Validasi Ahli Media.....	182
Lampiran 34 Lembar Keterangan Validasi Ahli Bahasa .....	183
Lampiran 35 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian di TK Al-Khariyah .....	.184
Lampiran 36 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian di TK Nur Ikhsan .....	185
Lampiran 37 Surat Keterangan Penelitian di TK Al-Khariyah.....	186
Lampiran 38 Surat Keterangan Penelitian di TK Nur Ikhsan .....	187
Lampiran 39 Kartu Konsultasi.....	188
Lampiran 40 Dokumentasi Penelitian.....	189



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, terutama perkembangan kecerdasannya yang sangat luar biasa. Ketika dilahirkan ke dunia anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangan mencapai 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun.<sup>2</sup> maka dari itu di akui usia dini merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kecerdasan yang dimiliki anak sehingga perkembangan potensi terarah dan akan berdampak pada masa depannya kelak.

Dalam islam manusia diberikan kedudukan yang sangat tinggi berupa pikiran dan akal yang hanya dimiliki oleh manusia, dan manusia adalah ciptaan Allah yang paling baik. Allah memerintahkan manusia untuk menggunakan pikiran dan akalnya dengan sebaik-baiknya. Perkataan ini terdapat di Al-Quran:

يُنَبِّتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي

ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

---

<sup>2</sup> Mulyasa, *Menejemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 2.

Artinya: *Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan.(QS.An-Nahl : 11).*<sup>3</sup>

Ayat tersebut di atas menegaskan kekuasaan Allah, memperjelas pada manusia bahwa kenyataan – kenyataan dalam alam ini seharusnya menjadi sarananya untuk manusia memanfaatkan dan menggunakan fikir dan akal nya, sehingga terlatih daya fikir nya, dan dengan demikian mampu membina ilmu pengetahuan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi peserta didik nol sampai enam tahun untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki dan mempersiapkan peserta didik tersebut untuk masuk ke pendidikan selanjutnya. Hal tersebut merupakan upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam rangka memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan. Dalam hal ini, sukses masa depan hanya dapat diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang ini, salah satu upaya kearah tersebut adalah Pendidikan anak usia dini yang terpadu dan berorientasi pada pertumbuhan serta pengembangan potensi. Berbagai pengalaman diberbagai negara maju menunjukkan bahwa kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009), h.268

kualitas dari pendidikannya, termasuk kualitas Pendidikan anak usia dini, sehingga perhatian mereka terhadap satuan pendidikan usia dini sangat tinggi.

Dalam Undang-undang nomor. 20 tahun. 2003 BAB 1 Pasal 1 Ayat 14: Pendidikan peserta didik usia dini 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>4</sup>

Pendidikan bukan hanya menjadi kewajiban, namun telah menjadi kebutuhan dimana manusia akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun kehidupan bangsa. Pendidikan juga mencakup usaha sadar untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan perkembangan optimal dari potensi yang telah dibawa sejak dini. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka bangsa tersebut akan mengalami kemajuan dalam hal pendidikan dan tentunya tercapailah tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Dalam perkembangannya, pendidikan juga dipengaruhi oleh IPTEK yang semakin modern. Dengan adanya IPTEK, pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas lebih bervariasi. Perubahan tersebut diantaranya adalah peran seorang Guru sebagai tenaga pendidik dan penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif,

---

<sup>4</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (14)

inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005).<sup>5</sup> Kita sebagai orang tua, sebagai Guru dan sekaligus sebagai masyarakat yang menekuni bidang pendidikan haruslah sadar bahwa mempersiapkan generasi muda kita agar mampu menghadapi Era Globalisasi tahun 2020-2040 nanti adalah tugas dan tanggung jawab kita semua.<sup>6</sup> Semakin majunya teknologi yang berkembang dengan pesat semakin menarik pula bagi praktisi pendidikan untuk mengembangkan media yang bermanfaat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak monoton. Saat ini telah banyak praktisi pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Pengembangan terhadap media dalam proses pembelajaran dianggap sangat perlu karena media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya menjadi alat bantu Guru dalam mengajar namun juga sebagai sumber belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Gagne yang mengatakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Weny Putri Haryani, "Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD *Lab School UNNES*". (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015 ), h. 5.

<sup>6</sup> Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak," *DARUL ILMI. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 2 (Juni 2016), h. 2.

<sup>7</sup> Weny Putri Haryani, "Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD *Lab School*

Teknologi jaman sekarang mungkin membuat orang tua khawatir dengan perkembangan yang begitu sangat pesat. Kekhawatiran itu muncul terhadap peserta didiknya, sehingga mereka bingung bagaimana caranya memberikan pelajaran-pelajaran yang positif terhadap peserta didik mereka. Salah satu teknologi yang berkembang yaitu komputer. Mengapa perlu diterapkan pada anak usia dini? Hal ini dikarenakan sebagian besar dari anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang sangat kuat, oleh sebab itu sebaiknya mereka diajarkan dengan pembelajaran yang berbasis komputer yang sangat menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Pada usia dini peserta didik pasti ingin menemukan hal-hal yang baru dan mereka harus mengenal komputer agar tidak asing dengan teknologi yang berkembang.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan. Sebab media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi memberikan keluasan peserta didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang mendukung pelajaran.<sup>8</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pemanfaatan dan pengembangan hasil-hasil teknologi

---

UNNES". (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015), h. 7.

<sup>8</sup> Sariatulisma, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Peserta didik Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama 12 Malang," (Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016), h. 8.

dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Salah satu perangkat lunak (*software*) yang mendukung pengembangan media pembelajaran adalah *Adobe flash*. *Adobe flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. *Adobe flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif.

Berdasarkan hasil praobservasi yang berlangsung pada 1 Maret 2019 TK Al-Kharyiah Bumi Manti II Kampung Baru Bandar Lampung, di TK Al-Kharyiah sudah menggunakan media pembelajaran seperti *power point*, namun ditemukan permasalahan pada motivasi belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga terdapat beberapa peserta didik yang kognitifnya kurang, kurangnya penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh Guru serta kebanyakan pembelajaran masih menggunakan media buku panduan atau majalah.

**Tabel 1**  
**Hasil Praobservasi Penilaian Perkembangan Kognitif**  
**Di TK Al-Kharyiah Bumi Manti II Kampung Baru Bandar Lampung**

No	Item	Jumlah Peserta didik			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Peserta didik dapat mengklasifikasikan benda yang sama atau kelompok yang sejenis.	1	3	8	2
2	Peserta didik dapat mencocokkan jumlah hewan pada gambar dengan angka.	-	4	5	5
3	Peserta didik dapat menyebutkan nama binatang yang ada pada gambar.	-	2	10	2
4	Peserta didik dapat menyebutkan benda yang terdapat di sekolah.	2	2	8	2
5	Peserta didik dapat menyebutkan dan menuliskan angka dipapan tulis sesuai yang disebutkan Guru.	2	5	3	4
6	Peserta didik dapat membedakan gambar yang berwarna dan menyebutkan warna yang terdapat pada gambar.	-	3	8	3
7	Peserta didik dapat mengurutkan benda dari yang ukurannya kecil ke yang paling besar.	1	4	4	5
	<b>Jumlah</b>	<b>6</b>	<b>23</b>	<b>46</b>	<b>23</b>

*Sumber: Hasil Praobservasi di TK Al-Kharyiah*

Hal ini menunjukkan dari 14 peserta didik yaitu pada item pertama yang masih BB sejumlah 1 orang, yang MB sejumlah 3 orang, yang BSH sejumlah 8 orang, yang BSB sejumlah 2 orang. Pada item ke-2 yang masih BB sejumlah 0 orang, yang MB 4 sejumlah orang, yang BSH 5 sejumlah orang, yang BSB

sejumlah 5 orang. Pada item ke-3 yang masih BB sejumlah 0 orang, yang MB 2 orang, yang BSH sejumlah 10 orang, yang BSB sejumlah 2 orang. Pada item ke-4 yang masih BB sejumlah 2 orang, yang MB sejumlah 2 orang, yang BSH sejumlah 8 orang, yang BSB sejumlah 2 orang. Pada item ke-5 yang masih BB sejumlah 2 orang, yang MB sejumlah 5 orang, yang BSH sejumlah 3 orang, yang BSB sejumlah 4 orang. Pada item ke-6 yang masih BB sejumlah 0 orang, yang MB sejumlah 3 orang, yang BSH sejumlah 8 orang, yang BSB sejumlah 3 orang. Pada item ke-7 yang masih BB sejumlah 1 orang, yang MB sejumlah 4 orang, yang BSH sejumlah 4 orang, yang BSB sejumlah 5 orang.

**Keterangan:**

1. BB (Belum Berkembang) :apabila peserta didik tidak mampu melakukan sendiri.
2. MB (Mulai Berkembang) :apabila peserta didik dapat melakukan kegiatan dengan sedikit bantuan guru.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) :apabila peserta didik mampu melakukan kegiatan sendiri.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) :apabila peserta didik mampu membantu teman yang belum bisa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tersebut serta dari hasil praobservasi, maka diketahui bahwa penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran sangat penting agar peserta didik merasa tertarik untuk belajar, tidak hanya sekedar pembelajaran yang monoton dan terkesan kaku, selain itu di TK Al-khariyah sudah menggunakan media yang seperti *power point* yang terdiri dari *slide-slide* sehingga kurang menariknya pembelajaran maka dari itu peneliti ingin

mengembangkan media berbasis *Adobe flash*. Ditambah lagi jika media pembelajaran didukung dengan aplikasi atau *software* yang akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk menggunakannya. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.
2. Terdapat beberapa peserta didik yang perkembangan kognitifnya kurang.
3. Kurangnya penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi oleh Guru serta kebanyakan pembelajaran masih menggunakan media buku panduan atau majalah.

## **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan untuk mempermudah dalam memahami proposal ini. Penulis berfokus pada Pengembangan Media Berbasis *Adobe flash* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana tanggapan Guru terhadap pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui tanggapan Guru terhadap pengembangan media berbasis *Adobe flash* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

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

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang bisa berguna dalam proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Peserta didik

Dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga dapat merangsang peserta didik agar lebih aktif saat proses pembelajaran.

b. Guru

Dapat memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

c. Sekolah

Menambah variasi media pembelajaran inovatif yang mampu merangsang peserta didik agar aktif dalam pembelajaran.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini pendidik, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya.<sup>10</sup>

Menurut Smaldino, media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata *medium*, media harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 3.

<sup>10</sup> Fadlillah,dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kencana Prenada Media Group 2014), h. 73.

AECT (*Association For Education and Communication Technology*), mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>12</sup>

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentukjamak dari kata”*medium*” yang secara harberarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televise, diagrambahan tercetak (*printed materials*), computer, dan instruktur.<sup>13</sup>

Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.<sup>14</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat saya simpulkan bahwa media sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kriteria yang digunakan dalam

---

<sup>11</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek* (Jakarta:Rajawali Pers, 2016), h. 121.

<sup>12</sup> *Ibid.* h. 121

<sup>13</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 169.

<sup>14</sup> Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis, “Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan”, *Indonesian Jurnal on Computer Science-Speed (IJCSS)* 15, Vol. 10 No. 1 (Februari 2013), h. 27.

pemilihan media untuk mendukung penyampaian isi bahan pelajaran dengan mudah.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Dalam arti luas, pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (Guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri Guru secara fisik atau tidak untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.<sup>15</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia makna pembelajaran di ambil dari kata ajar, yang artinya petunjuk yang di berikan kepada orang supaya diketahui atau diturut. Dengan kata lain pembelajaran berarti proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 10.

<sup>16</sup> Fadlillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kencana Prenada Media Group 2014), h. 23-24.

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal.<sup>17</sup>

Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>18</sup>

Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik, sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.<sup>19</sup>

Menurut walker belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau factor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.<sup>20</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pengajar dengan

---

<sup>17</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h. 23

<sup>18</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (20)

<sup>19</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h. 23

<sup>20</sup> Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 5

peserta didik untuk memperoleh pengalaman untuk mencapai tujuan dalam belajar.

### 3. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah media berarti perantara/ pengantar/ wadah/ penyalur pesan/ informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu Guru pada sasaran atau penerima pesan yakni peserta didik yang sedang melakukan pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara Guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.<sup>21</sup>

Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.<sup>22</sup>

NEA (*National Education Association*), memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak

---

<sup>21</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 46.

<sup>22</sup> Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 (Tahun 2010), h. 2.

maupun audiovisual serta peralatannya.<sup>23</sup> Media pembelajaran harus menggunakan media yang menarik sehingga mendorong peserta didik semangat dalam belajar baik bentuknya cetak atau audiovisual.

Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan prasarana fisik penyampaian isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Proses pembelajaran dapat menjadi sangat membosankan bagi peserta didik apabila dalam pelaksanaannya bersifat monoton dan tidak bervariasi bahkan tidak adanya alat peraga atau media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh Guru.<sup>24</sup> Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>25</sup>

Suryadi dan Agung berpendapat bahwa media pembelajaran media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu Guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sejalan dengan Briggs yang menyatakan

---

<sup>23</sup> Hujair AH Speserta didiky, *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif*,(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 4.

<sup>24</sup> Meriyati, Pengaruh Pemanfaat Media Interaktif Limbah Bekas Terhadap Berfikir Kreatif Mahasiswa, *Jurnal Al-Athfaal*, Vol 1, No 1 (2018).

<sup>25</sup> Mochamad Miswar Hadibin, Banbang Eka Purnama, Gesang Kristianto, “Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif”, *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security*, h. 2.

bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.<sup>26</sup>

Schramm, menyatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional.<sup>27</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran.

#### **4. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran juga diungkapkan oleh Ashar yaitu:

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya *tape recorder*, dan radio.
- c. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Nunuk Suryani, Achamad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4

<sup>27</sup> Hujair AH Speserta didiky, *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif*,(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 4

## 5. Pemilihan Media Pendidikan Anak Usia Dini

Ragam media tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Untuk membuat media pembelajaran, harus mempertimbangkan media tersebut. Dalam kriteria untuk mempertimbangkan Guru atau pendidik kaitannya dalam pemilihan media pembelajaran peserta didik. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang pendidik memilih salah satu media dalam kegiatannya dikelas atas dasar pertimbangan, antara lain: pertama, sudah merasa akrab dengan media itu. Kedua, ia merasamedia yang dipilihnya bisa menggambarkan lebih baik dari pada dirinya sendiri. Ketiga, media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih jelas dan dapat mempermudah peserta didik terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Dick dan Cary, disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada factor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain: 1) ketersediaannya sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. 2) apakah untuk membeli

---

<sup>28</sup> Nursiwi Nugraheni, "Making Of Audiovisual Media Making In Learning In Basic School", *Jurnal Kreatif* (September 2017) h. 123.

atau membuat sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitas. 3) factor yang menyangkut kecocokan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. 4) efektifitas biayanya dalam jangka waktu panjang. Factor-faktor yang perlu disikapi dalam pemilihan media pembelajaran adalah: a) komunikatif, b) harganya yang murah, c) nilai kepraktisannya, dan d) kondisi pemakaiannya.<sup>29</sup>

Untuk memilih media secara efektif Kozma mengatakan bahwa pesan yang komunikatif harus diperhatikan. Romiszowski, menyebutkan factor-faktor yang memengaruhi dalam memilih media pembelajaran yaitu: 1) metode pembelajaran yang digunakan; 2) tujuan pembelajaran; 3) karakteristik pembelajaran; 4) aspek kepraktisannya (biaya dan waktu); 5) faktor pemakaian.<sup>30</sup>

## **6. Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Pendidikan Anak Usia Dini**

Media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya , 2015), h. 48.

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 48.

<sup>31</sup> Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto, "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Anak di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu", *Jurnal Exacta*, Vol. X No. 1 (Juni 2012). h. 2-3.

Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam program pendidikan anak usia dini haruslah terjadi pemenuhan berbagai macam kebutuhan anak, mulai dari kesehatan, nutrisi, dan stimulasi pendidikan, juga harus dapat memberdayakan lingkungan masyarakat dimana peserta didik itu tinggal. Prinsip pelaksanaan program pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip umum yang mengandung dalam konferensi hak anak, yaitu:

- a. Nondiskriminasi, dimana semua anak dapat mengecap pendidikan usia dini tanpa membedakan suku bangsa, jenis kelamin, bahasa, agama, tingkat sosial, serta kebutuhan khusus setiap anak.
- b. Dilakukan demi kebaikan terbaik untuk anak (*the best interest of the child*), bentuk pengajaran, kurikulum yang diberikan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, konteks sosial budaya dimana anak hidup.
- c. Mengakui adanya hak hidup, kelangsungan hidup dan perkembangan yang sudah melekat pada anak.
- d. Penghargaan terhadap anak (*respect for the views of the child*), pendapat peserta didik terutama yang menyangkut kehidupannya perlu memperoleh perhatian dan tanggapan.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 52.

Untuk mencapai manfaat yang optimal, maka alat permainan yang digunakan sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Aman atau tidak berbahaya bagi peserta didik, misalnya bentuk, warna, dan bahan.
- b. Berdasarkan minat peserta didik, jadi bukan pilihan orang lain.
- c. Sebaiknya beraneka ragam, sehingga peserta didik bisa bereksplorasi dengan berbagai jenis mainan tersebut.
- d. Tingkat kesulitannya hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, jadi tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.
- e. Kuat, dalam arti tidak mudah rusak, karena anak cenderung ingin tahu sehingga mungkin akan terbongkar, dibanting, dan lain-lain.
- f. Menarik, baik warna maupun bentuknya.
- g. Murah, mainan tidak harus membeli, tetapi dapat memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar kita.<sup>33</sup>

## ***B. Adobe Flash***

---

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 41-42

## 1. Pengertian Adobe Flash

*Adobe flash* adalah salah satu produk/*software* dari *adobe* yang dahulu bernama *macromedia* sebelum di beli oleh perusahaan *adobe*. Fathur menjelaskan bahwa *adobe flash* digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vector untuk skala ukuran kecil.<sup>34</sup> Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar Authoring Tool Profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan situs web yang interaktif maupun dinamis.<sup>35</sup>

*Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *adobe flash player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *flash 5*. Sebelum tahun 2005, *flash* dirilis oleh Macromedia. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah macromedia membeli program animasi vektor bernama *futuresplash*. Versi terakhir yang diluncurkan macromedia adalah macromedia flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005

---

<sup>34</sup> Nunuk Suryani, Achamad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 93

<sup>35</sup> Winda Angela Hamka, dan Abdu Gani. "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan *Adobe Flash Cs5* dan *Action Script 3.0*" *IJIS (Indonesian Journal on Information System)*. Vol. 1 No. 2 (September 2016), h. 82.

*adobe systems* mengaku isi macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama macromedia flash berubah menjadi *adobe flash*.<sup>36</sup>

## C. Perkembangan Kognitif

### 1. Pengertian Kognitif

Dalam perkembangan anak dikenal suatu fase penting yang dikenal dengan istilah usia emas atau *golden age*. Pada masa ini setiap informasi akan diserap anak baik berupa informasi yang baik ataupun buruk dan selanjutnya menjadi dasar-dasar terbentuknya karakter, kepribadian, serta kemampuan kognitif. Pada fase ini pula berlangsung kematangan fungsi psikis yang siap memberi respon pada stimulas-stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya, karena itu fase *golden age* menjadi fase terpenting bagi perkembangan anak. Fase ini pula menjadi fase dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak begitu pula dengan kemampuan motorik, sosio emosional, bahasa, agama dan juga moralnya. Oleh karena itu orang tua dituntut untuk memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi anak, memberikan pendidikan, stimulasi dengan maksimal, dan mengenalkan pada berbagai aktivitas yang diminati.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> Iskandar Zulkarnain, dan Tri Rijanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Adobe Flash* Pada Mata Kuliah Pembangkit Tenaga Listrik Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 06 No. 03 (2017), h. 379.

<sup>37</sup> Bambang Sri Anggoro, “Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Peserta didik Usia Dini Di Kota Bandar Lampung”, *DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol.1 No. 1 (Juni 2016), h. 2.

Kognitif dapat berarti kecerdasan, berpikir, dan mengamati, yaitu tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>38</sup>

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.<sup>39</sup> Dalam islam sendiri, tentang keutamaan aktivitas berfikir yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh berbagai pengetahuan, firman Allah SWT sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قَنِيْتُ ءِآنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ

يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٠١﴾

Artinya: *(Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan*

---

<sup>38</sup> Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2016), h. 16

<sup>39</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 62

*mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.(QS. Az-Zumar : 9).*<sup>40</sup>

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian, yaitu:

- a. kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan.
- b. usaha menggali suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri.
- c. proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.
- d. hasil pemerolehan pengetahuan.<sup>41</sup>

Kognitif adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Williams mengatakan kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Gambaran yang diberikan Williams tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah: berpikir lancar, Berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir terperinci (elaborasi).<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009), h. 459

<sup>41</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Peserta didik Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 61

<sup>42</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Peserta didik Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47 dan 56.

Gardner mengemukakan pengertian intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam satu kebudayaan atau lebih. Istilah intelegensi berhubungan dengan kognitif. Dimana kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu.<sup>43</sup>

Menurut Witherington mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”, sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental), adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.”<sup>44</sup>

Woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>45</sup>

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki peserta didik dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini penting karena dalam proses kehidupannya, peserta didik akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang

---

<sup>43</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014). h. 1.4

<sup>44</sup> *Ibid*, h. 1.20

<sup>45</sup> *Ibid*, h. 1.24

lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya.<sup>46</sup>

Menurut Nana Sudjana. “Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi”.<sup>47</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

## **2. Tahapan Perkembangan Kognitif**

Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Usaha secara kognitif untuk membangun pemahaman mengenai dunianya itu melibatkan dua proses, yaitu organisasi dan adaptasi.<sup>48</sup>

Piaget juga percaya bahwa kita melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan dengan usia dan terdiri dari cara berfikir yang berbeda-beda. Cara pemahaman dunia yang berbeda inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain; mengetahui lebih banyak informasi tidak menjadikan cara berfikir anak lebih maju dalam pandangan Piaget. Ini adalah yang dimaksud Piaget ketika ia menyatakan

---

<sup>46</sup> Mulyasa, *Menejemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 25.

<sup>47</sup> Dwi Isworo, Widha Sunarno, Daru Wahyuningsih, Hubungan Antara Kreativitas Peserta didik dan Kemampuan Numerik dengan Kemampuan Kognitif Fisika Peserta didik SMP Kelas VIII, *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.2 No.2 (2014) , h. 37.

<sup>48</sup> John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid 1*. (Jakarta: Erlangga, 2011), h. 27.

kognisi anak berbeda secara kualitatif dalam satu tahap dibandingkan dengan tahap yang lain.<sup>49</sup>

- a. Tahap sensorimotor, yang berlangsung mulai dari lahir hingga usia 2 tahun, merupakan tahap pertama perkembangan Piaget. Dalam tahap ini, peserta didik membangun pemahaman mengenai dunia ini dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik dan motorik karena itulah disebut sensorimotor. Pada awal tahap ini, bayi yang baru lahir memiliki lebih dari sekedar pola-pola refleksif untuk dapat melakukan sesuatu. Pada akhir tahap ini, anak umur 2 tahun memiliki pola sensorimotor kompleks dan mulai menggunakan simbol-simbol sederhana.
- b. Tahap praoperasional, yang berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun, adalah tahap perkembangan kedua Piaget. Pada tahap ini, anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar, dan lukisan. Meskipun demikian, menurut Piaget anak prasekolah masih kurang mampu melakukan operasi, istilah Piaget untuk tindakan mental yang terinternalisasi, yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara fisik.
- c. Tahap operasional konkret, yang berlangsung mulai dari sekitar 7 hingga 11 tahun, merupakan tahap perkembangan ke tiga Piaget. Dalam tahap ini, anak dapat melakukan operasi, dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif selama penalaran dapat diterapkan pada

---

<sup>49</sup> *Ibid*, h. 28.

contoh khusus dan konkret. Contohnya, pemikir operasional konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan soal persamaan aljabar., yang terlalu abstrak bagi pemikiran tahap perkembangan ini.

- d. Tahap operasional formal, yang muncul antara umur 11 hingga dewasa, merupakan tahap perkembangan Piaget yang ke empat dan terakhir.pada tahap ini, individu lebih melampaui pengalaman konkret dan berfikir dalam istilah yang abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari berfikir lebih abstrak, remaja menciptakan bayangan situasi ideal. Mereka dapat berfikir mengenai bagaimana orang tua ideal seharusnya dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal ini. Mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan –kemungkinan masa depan dan takjub mereka dapat menjadi apa saja. Dalam memecahkan masalah, pemikir operasional formal lebih sistematis, mengembangkan hipotesis mengenai mengapa sesuatu terjadi dengan cara tertentu, kemudian menguji hipotesis ini dengan cara deduktif.<sup>50</sup>

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

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

- a. Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa

---

<sup>50</sup> *Ibid*, h. 29

manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

- b. Faktor lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.
- c. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- e. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- f. Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa *Early Childhood*" UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol. I No. 2 (Januari - Juni 2016), h. 45.

**4. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun**  
(Permendikbud 137 tahun 2014).

**Table 2**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif anak Usia Dini 5-6 Tahun**

No	Lingkup perkembangan	Pencapaian perkembangan 5-6 tahun
1	Belajar dan pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</li> <li>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</li> <li>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</li> </ol>
2	Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</li> <li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</li> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang</li> </ol>

		<p>sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
3	Berpikir simbolik	<p>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p>

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah (2014) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan, penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D."

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pengembang, maka multimedia pembelajaran interaktif ini telah berhasil di uji tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tariknya. Dimana dari penelitian tersebut pengembangan telah mendapat data yang mendukung bahwa produk yang

dikembangkan telah memiliki nilai efektifitas, efisiensi dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Produk pengembangan berupa multimedia pembelajaran interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik dan menghilangkan kebosanan dalam belajar, justru multimedia ini dapat meningkatkan keinginan lebih peserta didik untuk belajar dan peserta didik ingin belajar terus-menerus.<sup>52</sup>

Perbedaan dengan media peneliti adalah peneliti wanda ini ditujukan untuk peserta didik SD Kelas 1, sedangkan peneliti ini ditujukan ke pada peserta didik usia 5-6 tahun. Tema yang digunakan dalam penelitian wanda adalah bersih itu sehat pada materi mandi dan sikat gigi, sedangkan peneliti menggunakan tema binatang darat, laut, dan udara selain itu penyebutan nama binatang dengan suara peneliti sendiri.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Markhamah (2010) yang berjudul “Aplikasi Multimedia *Education Games* Untuk Peserta didik Usia Dini”.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan Penulis telah membuat aplikasi multimedia *Education Games* untuk peserta didik usia 5-6 tahun sebagai alternatif sistem pembelajaran yang efektif, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik-peserta didik dengan konsep belajar sambil bermain menggunakan Macromedia Flash 8.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Wanda Ramansyah, “ Pengembangan Multimediapembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan”. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol.1 No.1 (Nopember 2014). Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan.

<sup>53</sup> Novita Markhamah, “ Aplikasi Multimedia *Education Games* Untuk Anak Usia Dini,” (Skripsi Program Diploma III Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010)

Perbedaan dengan media peneliti adalah penelitian novita ditujukan untuk peserta didik usia 5-6 tahun dan produk yang dibuat lebih ke game dan tidak ada materi, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk peserta didik usia 5-6 tahun produk yang dibuat terdapat materi mengenalkan binatang darat, laut dan udara serta terdapat game mencocokkan jumlah gambar binatang dengan angka yang tepat dan mencocokkan binatang dengan tempat hidupnya selain itu penyebutan nama binatang dan peranyaan pada game dengan suara peneliti sendiri.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rohmatin Diana (2013) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013”.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi alat transportasi mampu meningkatkan aktivitas pada peserta didik TK B Al- Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas peserta didik yang semula di siklus I didapat hasil 56% saja, kemudian disiklus ke-II terdapat peningkatan mencapai 80% dan selanjutnya disiklus ke-III mencapai 91 %. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi alat transportasi mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik TK B Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013. Hal ini tampak dari adanya peningkatan nilai rata – rata kelas

yang pada awalnya (89,4) dengan persentase keberhasilan 72%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi (92) dengan persentase keberhasilan 80%, dan selanjutnya pada siklus III meningkat menjadi (98,4) dengan persentase keberhasilan 96%.<sup>54</sup>

Perbedaan dengan media peneliti adalah penelitian ayu ini menggunakan jenis penelitian PTK serta menggunakan tema alat transportasi, sedangkan peneliti ini menggunakan jenis penelitian R&D dan menggunakan tema binatang darat, laut dan udara serta terdapat game mencocokkan jumlah gambar binatang dengan angka yang tepat dan mencocokkan binatang dengan tempat hidupnya selain itu penyebutan nama binatang dan peranyaan pada game dengan suara peneliti sendiri.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Weny Putri Haryani (2015) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pada Pokok Bahasan Perbedaan Pasar Tradisional Dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD Lab School Unnes."

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian dapat disimpulkan Setelah diketahui tingkat keefektifan Bahan Ajar Multimedia barulah produk tersebut dinyatakan layak untuk diimplementasikan sebagai *teaching aids* dalam proses pembelajaran tentang perbedaan pasar tradisional dan pasar modern. Bahan Ajar Multimedia dengan pokok bahasan Perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern ini memiliki

---

<sup>54</sup>Ayu Rohmatin Diana, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013". (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2013).

beberapa kelebihan antara lain menarik, lebih mudah dipahami, menimbulkan interaktifitas antara Guru dan peserta didik, efektif, mudah digunakan, dan lebih memudahkan Guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.<sup>55</sup>

Perbedaan dengan media peneliti adalah penelitian weni menggunakan tema perbedaan pasar tradisional dan modern dengan tempat penelitian di TK B PAUD Lab School Unnes, sedangkan peneliti ini menggunakan tema binatang darat, laut dan udara serta terdapat game mencocokkan jumlah gambar binatang dengan angka yang tepat dan mencocokkan binatang dengan tempat hidupnya dengan tempat penelitian di 2 TK yaitu TK Al-Khariyah dan TK Nur Ikhsan selain itu penyebutan nama binatang dan peranyaan pada game dengan suara peneliti sendiri.

---

<sup>55</sup> Weny Putri Haryani, "Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD *Lab School UNNES*". (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015).

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Bambang Sri, Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung, *DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Peserta didik Usia Dini*. Vol.1 No. 1, Juni 2016.
- Arrasyid, Fajar, Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit. Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA terpadu, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi'* Vol 05 No 1, 2016.
- Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Alfatih, 2009.
- Diana, Ayu Rohmatin, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013. Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Endang Mulyatiningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran". (on-line), tersedia di: <https://scholar.google.co.id/scholar>.
- Fadlillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Hadibin, Mochamad Miswar. Banbang Eka Purnama, Gesang Kristianto, Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif, *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*.
- Hamka, Winda Angela dan Abdu Gani, Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan *Adobe Flash Cs5* dan *Action Script 3.0*, *IJIS (Indonesian Journal on Information System)*, Vol. 1 No. 2 September 2016.

- Haryani, Weny Putri Haryani, Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD *Lab School UNNES*. Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015.
- Hasanah, Hasyim, Teknik-Teknik Observasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang, *Jurnal At-Taqaddum*, Vol. 8 No.1, Juli 2016.
- Herwati, Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi, *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro* 1, no. 1, Juni 2016.
- Hijriati, Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa *Early Childhood*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol. I No. 2, Januari – Juni 2016.
- Isworo, Dwi. Widha Sunarno. Daru Wahyuningsih. Hubungan Antara Kreativitas Anak dan Kemampuan Numerik dengan Kemampuan Kognitif Fisika Peserta didik SMP Kelas VIII, *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.2 No.2 (2014).
- Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis, Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan, *Indonesian Jurnal on Computer Science-Speed (IJCSS)* 15, Vol. 10 No. 1, Februari 2013.
- Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Markhamah, Novita, Aplikasi Multimedia *Education Games* Untuk Anak Usia Dini, Skripsi Program Diploma III Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2010.
- Meriyati, Pengaruh Pemanfaat Media Interaktif Limbah Bekas Terhadap Berfikir Kreatif Mahasiswa, *Jurnal Al-Athfaal*, Vol 1, No 1 (2018).
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Muhson, Ali, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 Tahun 2010
- Mulyasa, *Menejemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

- Munawaroh, Isniatun, "Urgensi Penelitian dan Pengembangan", (Disajikan dalam Studi Ilmiah UKM Penelitian UNY).
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nurhayati, Eti, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2016.
- Nugraheni, Nursiwi, "Making Of Audiovisual Media Making In Learning In Basic School", *Jurnal Kreatif* September 2017
- Ramansyah, Wanda, Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol.1 No.1 (Nopember 2014). Universitas Trunojoyo Madura Bangkalan.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Riyanto, Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Sariatulisma, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar Pada Peserta didik Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama 12 Malang, Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016.
- Sakti, Indra. Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto, Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu, *Jurnal Exacta*, Vol. X No. 1 Juni 2012.
- Speserta didiky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.
- Santrock, john W, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.

\_\_\_\_\_, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.

Suryani, Nunuk, Achamad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta: Kencana, 2011.

\_\_\_\_\_, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.

Tadjuddin, Nilawati Tadjuddin, Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak, *DARUL ILMI. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 2, Juni 2016.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wiyani, Novan Ardy, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media, 2014.

Zulkarnain, Iskandar dan Tri Rijanto, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Adobe Flash* Pada Mata Kuliah Pembangkit Tenaga Listrik Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 06 No. 03, 2017.