

**IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL GAMBAR UNTUK
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA
DIPONEGORO KEDUNGJATI KECAMATAN BUKATEJA
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Sebagai Syarat untuk Menulis Skripsi**

Oleh :

INDAH YULIANTI

NIM. 1617406018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO**

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Yulianti

NIM : 1617406018

Jenjang : S1

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudia hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokero, 10 Oktober 2020

Yang menyatakan

IAIN PURW



Indah Yulianti
NIM. 1617406018



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id



PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL GAMBAR UNTUK PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA DIPONEGORO KEDUNGJATI KECAMATAN
BUKATEJA KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh: Indah Yulianti, NIM: 1617406018, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 22 Oktober 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dr. Fauzi, M.Ag

NIP. 19710424 199903 1 002

Mujibur Rohman, M.S.I

NIP. 19830925 201503 1 002

Penguji Utama,

Ellen Prima, S.Psi., M.A

NIP. 19890316 201503 2 003



Mengetahui :

Dekan

Dr. H. Suwito, M.Ag.

NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 10 Oktober 2020

Hal : Pengajuan Monaqosyah Skripsi
Sdri. Indah Yulianti

Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada. Yth
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari:

Nama : Indah Yulianti

NIM : 1617406018

Jenjang : S1

Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Anak Usia Dini Di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Fauzi, M.Ag

NIP. 19740805 199803 1 004

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Alloh SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu tersayang yang tidak henti-hentinya berdoa untuk putra-putrinya agar kesuksesan selalu menyertai kami.
2. Adikku yang selalu rempong sama tugas-tugas ku.
3. Keluarga besar Bani Badrun yang selalu memberikan dukungan.
4. Keluarga besar Asy syifa Atas yang selalu memberikan doa dan dukungan, terutama angkatan 2016, Epi, Naila, Adis, Maryam, Filma, dan Yuli. Dan keluarga Asy syifa 5, Fina, Gani yang selalu memberikan dukungan.
5. Keluarga besar Pondok Pesantren Darul Abror yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
6. Teman-teman julidku Atiqoh, Rita, Eni, Ani, Irni yang selalu memberikan doa, semangat, saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan PIAUD A angkatan 2016 yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu yang selalu memberi motivasi semangat kepada penulis.
8. Tete-tete Tety, Risa, Tiwi, Vivi, Umi yang selalu memberikan dukunganya.

MOTTO

Be Better Than You Were Yesterday



**IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL GAMBAR UNTUK
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA DIPONEGORO
KEDUNGGATI KECAMATAN BUKATEJA KABUPATEN
PURBALINGGA**

INDAH YULIANTI

NIM. 1617406018

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu agar anak mampu melatih daya ingatnya dan mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya. Perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar untuk melatih daya ingat dan logika berpikir anak. Perkembangan tersebut sangat penting agar anak bisa memproses informasi, menganalisis, mengingat dan memahami hubungan sebab akibat. Kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan dengan mempraktikanya atau memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga. Dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan anak didik. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menggambarkan implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga, penelitian ini menunjukkan, media visual gambar dalam aspek perkembangan kognitif, pelaksanaan media visual gambar untuk perkembangan kognitif, penggunaan media visual gambar untuk perkembangan kognitif, pengaruh media visual untuk perkembangan kognitif anak, dan faktor pendukung dan penghambat media visual untuk perkembangan kognitif.

Kata Kunci. Media Visual Gambar, Perkembangan Kognitif Anak

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim. Dengan mengucapkan kalimat syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karuniaNya kepada penulis, sehingga berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (IAIN Purwokerto).

Terlaksananya seluruh kegiatan penelitian hingga terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang memfasilitasi dan membantu terlaksananya kegiatan penelitian. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
2. Dr. H. Suwito M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
3. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
4. Toifur, M.A, Pembimbing Akademik Kelas PIAUD-A
5. Dr. Fauzi, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Segenap Dosen, Karyawan dan Civitas akademika Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto
7. Kepala Sekolah dan Guru RA Diponegoro Kedungjati, yang mengizinkan dan membantu sepenuhnya terhadap penulis skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD A angkatan 2016

9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tidak ada yang dapat penulis berikan untuk menyampaikan rasa terimakasih melainkan hanya doa, semoga amal baik dari semua pihak tercatat sebagai amal shaleh yang diridhoi Allah SWT dan mendapat balasan yang berlipat ganda di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran terhadap segala kekurangan demi penyempurnaan lebih lanjut namun penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya. *Amin ya Rabbal ,,Alamin*

Purwokerto, 10 Oktober 2020

Penulis.



Indah Yulianti

NIM. 1617406018

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Kajian	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Sistematika Pembahasan	9

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Urgensi Dan Manfaat Media Pembelajaran	12
3. Macam-macam Media Pembelajaran	14
4. Perencanaan dan Penggunaan Media Pembelajaran	16
5. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20

B. Media Visual Gambar	21
1. Pengertian Media Visual	21
2. Pengertian Media Gambar.....	22
3. Jenis Atau Contoh Media Gambar Dalam Pembelajaran....	22
4. Manfaat Media Gambar	23
5. Kelebihan Media Gambar	24
6. Kelemahan Media Gambar	24
7. Langkah Penggunaan Media Gambar	25
C. Perkembangan Kognitif	25
1. Definisi Kognitif	25
2. Pentingnya Perkembangan Kognitif	26
3. Tahap Perkembangan Kognitif	26
4. Tahap Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun	31
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangana Kognitif.....	33
D. Anak Usia Dini.....	35
1. Pengertian Anak Usia Dini	35
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	35
3. Aspek Perkembangan AUD	37
E. Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak .	40
1. Pengertian Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak	40
2. Tujuan Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak	40
3. Jenis Dan Contoh Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak.....	41
4. Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak	42

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
--------------------------	----

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	44
C. Objek dan Subjek Penelitian.....	44
1. Objek Penelitian.....	44
2. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Observasi.....	45
2. Wawancara.....	46
3. Dokumentasi	47
E. Teknik Analisis Data.....	47

**BAB IV : IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL GAMBAR UNTUK
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI RA DIPONEGORO KEDUNJATI**

A. Gambaran Umum RA Diponegoro Kedungjati.....	50
1. Sejarah RA Diponegoro Kedungjati	50
2. Letak Geografis.....	50
3. Visi dan Misi RA Diponegoro Kedungjati.....	51
4. Profil Lembaga.....	51
5. Bagan Struktur Kepengurusan	54
B. Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Anak Di RA Diponegoro Kedungjati.....	55
1. Media Visual Gambar Dalam Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif AUD.....	55
2. Pelaksanaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD	59
3. Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD	67
4. Pengaruh Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD	71
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif	73

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
C. Penutup.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel. 1	Jumlah siswa dalam 4 tahun terakhir
Tabel. 2	Data Ruang Lainnya
Tabel. 3	Sarana dan Prasarana
Tabel. 4	Data Guru
Bagan. 1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Bagan. 2	Bagan Struktur Kepengurusan



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Pedoman Observasi
3. Hasil Wawancara
4. Hasil Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar dan membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Khususnya media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran.

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisi pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Salah satu media visual adalah gambar. Gambar mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Dengan gambar tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan informasi dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.¹

Agar pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik, peran media pembelajaran di Taman Kanak-kanak semakin penting. Mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkrit. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah konkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip konkretan tersebut

¹ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No.2, Juli 2018

mengisyartkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik.²

Media pembelajaran sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu agar anak mampu melatih daya ingatnya, mengembangkan pemikiran-pemikirannya dan mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri. Melalui perkembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.³ Maka dengan ini guru harus mampu mengembangkan kognitif anak melalui pembelajaran di kelas.

Perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar untuk melatih daya ingat dan logika berpikir anak. Perkembangan tersebut sangat penting agar anak bisa memproses informasi, menganalisis, mengingat dan memahami hubungan sebab akibat. Kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan dengan mempraktikanya atau memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Perkembangan awal inilah lebih penting daripada perkembangan selanjutnya, perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya, namun potensi tersebut hanya dapat berkembang apabila diberi rangsang, bimbingan, bantuan, dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan serta perkembangannya. Rangsangan ini diberikan melalui pendidikan anak usai dini

² Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.1

³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), cet. 12, hlm. 1.22

dengan memperhatikan pemahaman pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini yang dilakukan melalui belajar dan bermain, pendidik dapat menyesuaikan segala bentuk ucapan, sikap dan tindakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini. Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini adalah untuk memenuhi aspek-aspek dalam perkembangan anak.

Sedangkan anak usia dini merupakan seorang individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pada masa ini juga disebut dengan *golden age* (usia emas).⁴

Alasan mengapa peneliti tertarik memilih penelitian di RA Diponegoro Kedungjati. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan bu Rodiyah selaku kepala TK sekaligus guru bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu yaitu dengan penggunaan media visual seperti gambar. Gambar dapat digunakan sebagai alat yang dapat menarik perhatian anak sangatlah efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Guru menggunakan media visual karena dapat memperlancarkan pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pembelajaran. Media visual yang digunakan berupa gambar yang dapat diperlihatkan kepada anak agar anak dapat mengingat apa yang di lihat. Gambar dapat memberikan pemahaman tentang bentuk nyata suatu benda. Selain gambar, guru dapat menunjukan media langsung dalam pembelajaran agar anak lebih paham dan mampu mengingat pembelajaran. Benda-benda yang berada disekeliling anak juga dapat digunakan sebagai media visual sesuai dengan gambar yang dilihatnya. Kegiatan pembelajaran menggunakan visul gambar lebih bervariasi dalam menciptakan kegiatan yang dapat menarik perhatian anak sehingga dapat

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2012), hlm. 6

menumbuhkan motivasi belajar. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti di TK tersebut dengan mengambil judul “Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga”.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan yakni permainan dengan menggunakan gambar, dapat dilakukan secara bergiliran mengatakan sesuatu mengenai suatu gambar dengan mula-mula mengulangi semua pertanyaan yang telah dilakukan sebelumnya. Menunjukkan suatu gambar kepada anak dan mendefinisikan tentang gambar tersebut, anak dapat menganalisa tentang gambar yang ditunjuk guru. Memperhatikan sekeliling atau di lingkungan anak berada untuk melihat benda-benda disekeliling anak yang sama dengan gambar. Memperlihatkan media visual yang nyata untuk memberikan gambar langsung kepada anak. Permainan dengan menggunakan gambar ini sangat membantu untuk meningkatkan daya ingat, menganalisis, memproses informasi dan dapat memperlancar pemahaman dari apa yang dilihat anak yang berarti dapat mengembangkan kognitif anak.

B. Fokus Kajian

Untuk mempermudah dan menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka penulis memberikan batasan pada beberapa istilah yang terdapat dalam peneitian berikut ini:

1. Media Visual Gambar

Media yang dapat digunakan dalam pemebelajaran yaitu salah satunya adalah media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan, salah satunya adalah gambar. Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan, dan photo. Pertama sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis, yakini gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek. Kedua lukisan merupakan hasil representasi simbol dan artistik

seseorang tentang suatu objek atau situasi. Ketiga, photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.⁵

Dapat disimpulkan bahwa media visual gambar memiliki berbagai jenis yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran. Dan membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat.⁶ Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktifitas atau perilaku. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Proses kognisi ini meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.⁷

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif sangat membantu anak dalam pengembangan daya pikir anak dan dapat membantu mengembangkan pengetahuannya.

⁵ Munadi dan Yudhi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan baru)*, (Cipayung: Gaung Persada, 2008), hlm. 85

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Berdaya Saing*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2017), hlm. 71-80

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), cet. 12, hlm. 1.22

3. Anak Usia Dini

Usia dini pada anak (0-8 tahun) dipandang sebagai “masa emas” (*Golden Age*). Disebut demikian karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan sangat pesat, baik fisik dan motorik, berkembangnya watak dan moral, maupun emosional intelektual. Disamping itu, pada masa ini anak juga mengembangkan kemampuan bahasa dan sosialnya.

Di samping sebagai masa emas, masa usia dini juga merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Masa kritis ini akan sangat menentukan dan mempengaruhi keberhasilan pada masa-masa berikutnya.⁸

4. RA Diponegoro Kedungjati

RA Diponegoro Kedungjati Rt 04 Rw 06, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. RA Diponegoro Kedungjati ini berada di bawah Yayasan Pondok Pesantren darul Abror. RA Diponegoro mengembangkan kognitif anak usia dini menggunakan media visual gambar. Guru menggunakan media visual gambar dalam melakukan pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan menggunakan permainan bergambar untuk memotivasi belajar anak. Media visual mudah digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancarkan pemahaman dan memperkuat ingatan, guru dapat menggunakan gambar untuk mengembangkan kognitif dengan mudah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka rumusan masalah yang diajukan adalah Bagaimana Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga?

⁸ Fauzi. Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini. *Insania: Jurnal Alternatif Pemikiran Kependidikan*, IAIN Purwokerto. Vol. 15 No. 3, September-Desember 2010

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Ra Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman tentang pengembangan media visual gambar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

b. Manfaat praktis

1) Bagi lembaga/sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada lembaga/sekolah dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran.

2) Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan dan pemahaman terkait dengan pengembangan media visual gambar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

3) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak usia dini.

4) Bagi Peneliti yang akan datang

Hasil peneliti ini diharapkan bisa menjadi pijakan dalam perumusan desain penelitian yang lebih dalam dan komprehensif.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka meliputi kerangka teoritik yang menjelaskan tentang dasar-dasar atau kaidah-kaidah teoritis serta asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk menjawab masalah yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil beberapa rujukan dari hasil penelitian sebelumnya.

Pertama, dalam skripsi karya Lusya Indriyani yang berjudul “Pengembangan Media Poster Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. Dalam penelitian tersebut untuk mengembangkan kognitif anak peneliti menggunakan media poster. Dengan menggunakan media poster perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media visual untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Perbedaannya adalah media visual yang digunakan berupa poster sedangkan penulis menggunakan gambar, walaupun poster merupakan jenis dari gambar.

Kedua, dalam skripsi karya Siti Tulasih yang berjudul “Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Sultan Agung Sardonoarjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam penelitian ini media gambar digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, gambar dapat membantu pengenalan kosa kata dalam meningkatkan bahasa anak. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media gambar. Perbedaannya adalah penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, sedangkan penulis untuk perkembangan kognitif.

Ketiga, dalam skripsi karya Sita Mawarti yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Visual Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali Tahun Ajaran 2017/2018”. Dalam penelitian ini media visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan media visual hanya saja penulis lebih menuju ke gambar dan sama-sama dalam

mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Perbedaanya adalah tempat lembaga dan waktu pelaksanaan.

F. Sitematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang tata urutan penelitian ini, maka peneliti mengungkapkan sistematika secara naratif, sistematis dan logis mulai dari bab pertama sampai bab terakhir.

BAB I adalah pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah kajian teori yang berisi tiga sub bab: Sub bab pertama berisi tentang pengertian anak usia dini, karakteristik anak usia dini, dan aspek perkembangan AUD. Sub bab kedua berisi tentang definisi kognitif, tahap perkembangan kognitif, tahap pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, pentingnya perkembangan kognitif, dan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Sub bab ke tiga berisi tentang pengertian media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan perencanaan dan penggunaan media pembelajaran. Sub bab ke empat berisi tentang pengertian media visual, pengertian media gambar, jenis dan contoh media gambar dalam pembelajaran, fungsi media gambar, manfaat media gambar, kelebihan media gambar, dan kelemahan media gambar. Sub bab ke lima berisi tentang pengertian media visual gambar untuk mengembangkan kognitif, tujuan media visual gambar untuk mengembangkan kognitif anak, jenis atau kategori media visual gambar untuk mengembangkan kognitif anak, dan penggunaan media visual gambar untuk mengembangkan kognitif anak.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV berisi tentang gambaran umum RA Diponegoro Kedungjati, penyajian data tentang implementasi media visua gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini di RA Diponegoro Kedungjati, dan analisis data.

BAB V penutup, berisi tentang kesimpulan, saran, dan kata penutup.

Bagian yang paling akhir berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Media bersal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata “*medium*” yang secara harifah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a review*). Dia mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁹

Menurut Bringgs media pembelajaran adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Menurut Wilbur Scrhman, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar.¹⁰

Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyajian pesan dan menyalurkan informasi (materi pembelajaran) dari pengirim informasi ke penerima informasi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa yang dapat mendorong proses pembelajaran. Istilah media ini disebut dengan komunikasi. Proses belajar mengajar dapat diartikan

⁹ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.4

¹⁰ Asbullah Muslim, *Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Muta'aliyah Stai Darul Kamal NW Kembang Kerang, Volume I No. 1 tahun 2017

sebagai proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

2. Urgensi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Menurut Luth Lautfer, media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasise makin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik terhadap guru dan anak. Media pembelajaran juga dapat menghilangkan rasa bosan pada saat belajar di kelas. Maka dari itu guru dituntut untuk memberikan motivasi belajar dari pemanfaatan media belajar yang tidak hanya ada di dalam kelas. Jika itu di dimanfaatkan dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.¹¹

Beberapa pertimbangan mengenai pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran anak TK, antara lain sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk mendapat pengetahuan dan memperkaya anak dengan menggunakan berbagai pilihan media belajar seperti buku, gambar, dan semua hal yang dapat menambah pengetahuan anak.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan aspek perkembangan anak seperti, kognitif, bahasa, nilai agama moral, dsb.

¹¹ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No.2, Juli 2018

- c. Dengan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak menjadi meningkat.
- d. Dengan media memungkinkan anak mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.¹²

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran, selain memberikan stimulasi informasi media juga memberikan langkah-langkah kemajuan dalam aspek perkembangan pada anak.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyimpanan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹³

¹² Badru Zaman, dkk, *Media dan* hlm. 1.31

¹³ Isran Rasyid dan Rohani, *Manfaat Media dalam Pembelajaran*, Jurnal *AXIOM*: Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan Kemp dan Dayton tersebut, terdapat pula manfaat media pembelajaran di TK yaitu:

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.¹⁴

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Ada berbagai macam media pembelajaran yaitu.

a. Media Visul

Media ini berguna dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pendidikan. Alat ini ada 2 bentuk yaitu:

- 1.) Media yang di proyeksikan, misalnya slide, film, film strip, dan sebagainya.
- 2.) Media yang tidak diproyeksikan
 - a.) Dua dimensi, misalnya gambar, peta, bagan, dan sebagainya.
 - b.) Tiga dimensi misalnya bola dunia, boneka, patung, dan sebagainya.

¹⁴ Badru Zaman, dkk, *Media dan*hlm 4.11

b. Media Auditif

Adalah media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran pada waktu proses penyampaian materi pembelajaran. Misalnya piringan hitam, radio, rekaman suara, dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Adalah media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena memiliki dua jenis unsur. Contoh media ini adalah televisi dan video.¹⁵

Arsyad mengklarifikasi media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audiovisual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut adalah.

d. Media grafis.

Pada prinsipnya, semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki yaitu: bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, terkadang memiliki ciri abstrak, merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal, dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif

e. Media audio.

Hakikat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-

¹⁵ Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hlm. 5

simbol auditif, yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Media audio memiliki karakteristik sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mampu dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan dapat direkam dan diputar kembali, dan sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa.

f. Media proyeksi diam

Jenis media yang termasuk dalam media ini memiliki alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Adakalanya media ini disajikan hanya dengan penampilan visual saja, atau disertai dengan audio. Karakter media ini adalah pesan yang sama dapat disebarkan keseluruhan siswa, penyajian dapat dikontrol guru, cara menyampainya mudah, mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu, dan sebagainya.

g. Media permainan dan simulasi

Menurut Sadiman ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda semuanya dapat dikelompokkan menjadi satu istilah yaitu permainan. Karakteristik di media ini adalah melibatkan pembelajaran secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak terlalu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif, dan mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar.¹⁶

4. Perencanaan dan Penggunaan Media Pembelajaran untuk AUD

Perencanaan dan penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam mengidentifikasi keberhasilan suatu program pendidikan. Untuk mewujudkan harapan tersebut, guru harus mampu menerapkan perencanaan dan penggunaan media sebagai sarana dalam pembelajaran.

¹⁶ Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 16-17

Media dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu sebagai alat bantu mengajar (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Sebagai alat bantu mengajar, media berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menyajikan pesan dalam pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik. Sedangkan sebagai media pembelajaran, media mempunyai fungsi yang memungkinkan terjadinya interaksi dalam proses belajar dari siswa pada waktu menggunakan media tersebut. Dalam hal ini pada umumnya digunakan media yang dirancang (*media by design*). Dalam memilih media pembelajaran diperlukan adanya faktor-faktor yang harus di perhatikan yaitu:

- a. Obyektivitas berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pembelajaran menunjukkan keefektifan dan efisien yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya.
- b. Program pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamnya.
- c. Sasaran program adalah anak didik yang akan menerima informasi pembelajaran melalui media pembelajaran.
- d. Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapatkan perhatian dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan.
- e. Kualitas teknik media pembelajaran yang digunakan perlu diperhatikan.
- f. Keefektifan dan efisiensi penggunaan media pembelajaran.¹⁷

Sedangkan dalam memilih media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip untuk kepentingan pembelajaran yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata VISUALS yaitu: *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *Useful* (isinya berguna/bermanfaat), *Accurate* (benar dan dapat dipertanggungjawabkan),

¹⁷ Zainudin Tanjung, *Buku Ajar Media Pembelajaran*, <https://www.academia.edu> > [Buku Ajar Media Pembelajaran](#), hlm. 71

Ligitimate (masuk akal). Adapun menurut Kentut bahwa pemilihan media harus dilakukan dengan prinsip-prinsip media pembelajaran. Berikut prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Harus sesuai dengan prosedur instruksional, karena pada dasarnya media pembelajaran untuk keperluan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri seperti pengayaan.
- c. Media pembelajaran seyogyanya menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristiknya.
- d. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.¹⁸

Adapun pemilihan media pembelajaran berdasarkan berbagai karakteristik perkembangan anak, maka guru harus mendesain program belajar bermedia yang sesuai untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Program pembelajaran bermedia tersebut dirancang dengan memperhatikan beragam kriteria sebagai berikut:

1. Konkret

Berbagai stimulasi dalam pembelajaran yang digunakan bersifat konkret sesuai dengan fase perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini akan mempermudah mereka memahami intisari pengalaman-pengalaman baru yang dijumpai dalam lingkungannya dan mengintegrasikan ke dalam struktur pemahaman yang sudah dipunyai sebelumnya.

2. Menyenangkan

Belajar haruslah menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi anak dan memberinya kebebasan untuk bereksplorasi dengan ide-

¹⁸ M. Miftah, *Fungsi dan peran media pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Anak*, Jurnal KWANGSA, Vol. 1 Nomor 2, Desember 2013, hal 104

ide baru sesuai minat maupun jenis kecerdasan yang dimilikinya tanpa mengabaikan stimulasi untuk jenis kecerdasan lainnya.

3. Komunikatif

Berkomunikasi dengan anak usia dini membutuhkan strategi tersendiri, karena penting bagi mereka untuk juga mendengarkan orang lain, dan bukan hanya minta didengarkan saja. Untuk itu guru harus mampu memahami apa saja yang berpengaruh pada proses komunikasi dengan anak.

4. Integratif

Aspek yang dikembangkan dalam proses belajar tidak hanya terfokus pada satu aspek saja. Dalam segala aktivitas yang dilakukan, anak harus dapat mengoptimalkan berbagai aspek sekaligus.

5. Media dan sumber belajar

Media dan sumber belajar yang digunakan dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kriteri sebagai berikut:

- a. Aman
- b. Tepat usia
- c. Menarik
- d. Variatif
- e. Menantang
- f. Integratif¹⁹

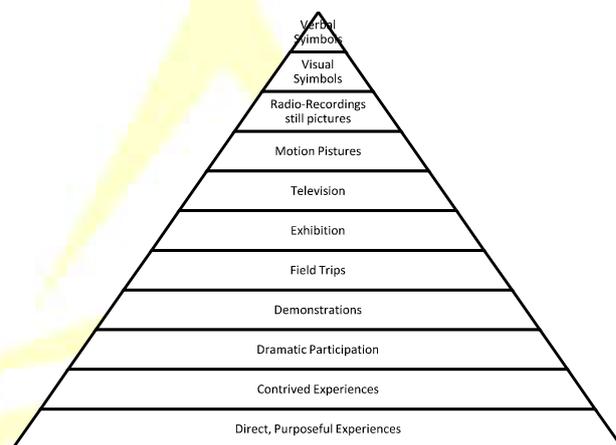
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam perencanaan dan penggunaan media harus berdasarkan pada pemilihan media yang tepat sesuai dengan prinsip-prinsip dan kriteria yang ditentukan. Perlu diperhatikan pula bahwa dalam memilih media pembelajaran diperlukan adanya faktor-faktor yang harus di perhatikan dan yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan fungsi sasaran, apakah media tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah di inginkan atau tidak.

¹⁹ Zainudin Tanjung, *Buku Ajar*hlm. 72-75

5. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran, ia merevisinya pada percetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari yang paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (dibagian paling atas).

Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969:



Bagan. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam pengalaman kerucut itu disebutkan gambaran pengalaman dari paling konkret (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, (2) pengalaman dengan tujuan tertentu, (3) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman dramatis, (4) demonstrasi, (5) studi banding, (6) pameran, (7) televisi edukasi, (8) gambar bergerak, (9) rekaman radio, gambar diam, (10) simbol visual, (11) simbol verbal. Kerucut pengalaman ini memberikan kesimpulan bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin

konkret pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.²⁰

B. Media Visual Gambar

1. Pengertian Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan. Dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual.

Menurut Zaman dkk, media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan yang tidak diproyeksikan.²¹

Menurut Hamdani, media visual adalah media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media inilah yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat oleh indera mata dan dapat juga disebut sebagai media pandang seperti gambar, foto, lukisan, poster, grafis, dan lain sebagainya.

²⁰ Mudir, *Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran: Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. I No. 1, Januari 2019

²¹ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), hlm. 14

2. Pengertian Media Gambar

Gambar merupakan bahasa bentuk/rupa yang umum, yang dapat dimengerti dinikmati dimana-mana. Penyajian objek melalui gambar dapat mengungkapkan bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat orang yang menggambarinya. Kemampuan gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata sehingga dapat memperjelas suatu masalah karena sifatnya konkret. Kelebihan lain dari gambar yaitu dapat mengatasi ruang dan waktu, keterbatasan pengamatan guru, dan mudah dipergunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.²²

Menurut Oemar Hamalik berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.²³

3. Jenis Atau Contoh Media Gambar Dalam Pembelajaran

Adapun jenis-jenis atau contoh media gambar dalam pembelajarana adalah sebagai berikut:

a. Poster

Poster adalah media gambar dalam bentuk ilustrasi yang disederhanakan, ini dibuat dengan ukuran besar agar dapat dilihat dengan jelas, tujuannya menarik perhatian dan kandungannya berupa bujukan, momotivasi, dan lain sebagainya.

b. Gambar Fotografi

Gambar fotografi adalah media gambar yang dihasilkan dengan cara diambil gambarnya dengan suatu alat digital seperti kamera foto dan lainnya. Gambar fotografi merupakan media visual

²² Zainudin Tanjung, *Buku Ajar*hlm 37

²³ Isma Afriyanti, Fadillah, dan Sukmawati, Skripsi: *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri*, (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2012)

yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkrit, lebih realitas dan lebih akurat.

c. Gambar Seri

Gambar seri adalah media visual yang bisa diamati oleh setiap orang yang melihatnya sebagai wujud perpindahan dari keadaan yang sebenarnya, gambar seri ini juga bisa meliputi pemandangan, barang-barang, benda maupun suasana yang ada di sekitar.²⁴

4. Manfaat Media Gambar

Menurut Subana manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Meningkatkan daya tarik siswa.
- b. Mempermudah pemahaman siswa.
- c. Mempermudah memahami yang abstrak.
- d. Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat dilihat.
- e. Meningkatkan suatu uraian. Informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membantu uraian panjang.²⁵

Sedangkan Menurut Sadiman manfaat media pendidikan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperoleh penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik.
- d. Menimbulkan kegairahan belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

²⁴ Munadi dan Yudhi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan baru)*, (Cipayung: Gaung Persada, 2008), hlm. 85-88

²⁵ Zainudin Tanjung, *Buku Ajar*....., hlm. 27

- f. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Mempersamakan pengalaman.
- h. Menimbulkan persepsi yang sama.²⁶

Jadi penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yang berguna bagi anak didik dan mampu membantu anak didik dalam melakukan proses pembelajaran. Manfaat yang dimiliki berdampak positif bagi anak didik dalam belajar.

5. Kelebihan Media Gambar

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.
- b. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja sehingga dapat membetulkan kesalahpahaman.
- c. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
- d. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- e. Mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.²⁷

6. Kelemahan Media Gambar

Menurut Usman, M. Basyiruddin media gambar mempunyai beberapa kelemahan antara lain:

- a. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.

²⁶ Sita Mawarti, Skripsi: *Implementasi Media Pembelajaran Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2018), hlm. 19

²⁷ Kasmawati, Nengah Kundari, dan Yusdin Gagaramusu, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 1 No. 2, hlm. 158

- b. Tidak meratanya penggunaan gambar bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya siswa yang paling depan yang lebih sempurna mengamati gambar.
- c. Terlampau kecil untuk ditunjukkan dikelas yang besar.²⁸

7. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah penggunaannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media dapat belajar dengan baik. Berikut langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran.

- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa didepan kelas.
- c. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
- d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- e. Guru menggunakan tugas kepada siswa.²⁹

C. Perkembangan Kognitif

1. Definisi Kognitif

Istilah “*Cognisi*” berasal dari kata *conition* yang artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berfikir. Pengertian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah.³⁰

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian

²⁸ Sita Mawarti, Skripsi: *Implementasi Media Pembelajaran Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2018), hlm. 28-29

²⁹ R. Angkowo Konasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007)

³⁰ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 31

atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menceritakan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Menurut Gagne kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Menurut Jean Piaget teori mengenai perkembangan kognitif ialah “anak ternyata bukan merupakan miniatur replika orang dewasa dan cara berpikir anak-anak tidak sama dengan cara berpikir orang dewasa.

Menurut Vygotsky perkembangan anak sebagai aspek yang tidak terpisahkan dari aktivitas sosial dan budaya, ia memberi fokus lebih besar terhadap pentingnya interaksi sosial dan budaya terhadap perkembangan kognitif.³¹

Menurut Ahmad Susanto, Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.³²

Jadi dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir dan berhubungan dengan kecerdasan dan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengalaman, baik dari kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, memecahkan berbagai persoalan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

2. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi dunia sekitar melalui panca inderanya

³¹ Jhon Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, (PT Gelora Aksara Pratama, 2011), hlm. 29

³² Sita Mawarti, Skripsi: *Implementasi Media Pembelajaran Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali*, Surakarta: IAIN Surakarta, 2018), hlm. 30

sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Berdasarkan pendapat Piaget maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol yang tersebar di dunia sekitar.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah ataupun terjadi secara ilmiah.
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³³

3. Tahap Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif. Piaget juga berpendapat bahwa empat tahap yang akan dilalui, setiap tahapnya akan memiliki kaitan dengan usia dan mengandung cara berpikir tertentu, cara yang berbeda dalam memahami dunia. Empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget adalah:

- a. Tahap Sensorimotor (usia 0-2 Tahun)

Dalam tahap ini bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengoordinasikan pengalaman-pengalaman

³³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), cet. 12, hlm. 1.22

sensoris (contohnya melihat dan mendengar) dengan tindakan-tindakan fisik dan motorik oleh karena itu disebut “sensorimotor”. Misalnya bayi meraih boneka yang ditunjukkan ibu kepadanya, mengulum mainan yang dipegangnya, dan lain sebagainya. Pada awal tahap ini bayi yang baru lahir hanya memiliki pola perilaku refleks. Pada akhir tahap sensorimotor anak berusia 2 tahun mampu menghasilkan pola-pola sensorimotor dan menggunakan simbol-simbol prinitif (berkembangnya pemikiran simbolik) Yaitu:

- 1.) Anak berpikir dalam pola visual.
- 2.) Anak menggunakan indera untuk mengeksplorasi objek (yaitu, melihat, emmbau, menyimak, merasai, dan memanipulasi).
- 3.) Anak belajar mengingat ciri fisik suatu objek.
- 4.) Anak mengingat objek dengan tindakan dan peristiwa tetapi tidak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian (misalnya, mengglinding bola tetapi tidak menggunakan bola sebagai mobil pura-pura).³⁴

Piaget membagi karakteristik utama dalam tahap sensorimotor menjadi enam tahapan, yaitu:

No	Tahapan Sensorimotor	Karakteristik
1.	Pola refleksif (0-1 bulan)	Pada tahap ini, tingkah laku bayi lebih bersifat refleks, spontan, tidak disengaja, dan tidak terbedakan. Tindakan bayi berdasarkan adanya rangsangan dari luar yang ditanggapi secara refleks.
2.	Kebiasaan (1-4 bulan)	Pada tahap ini, bayi mulai membentuk kebiasaan-kebiasaan awal. Kebiasaan dibuat dengan

³⁴ Jhon Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, (PT Gelora Aksara Pratama, 2011), hlm. 28

		mencoba-coba dan mengulang-ulang suatu tindakan.
3.	Reproduksi kejadian yang menarik (4-8 bulan)	Pada tahap ini, seorang bayi mulai menciptakan kejadian-kejadian yang menarik. Ia mencoba menghadirkan peristiwa peristiwa yang menyenangkan diri.
4.	Koordinasi reaksi srikuler (8-12 bulan)	Pada tahap ini, bayi mulai mengalami perkembangan yang signifikan, yaitu koordinasi gerak dan perintah otak. Bayi mulai bisa mengulang kembali gerakan-gerakan yang telah dipelajari dan diingat sebelumnya. Aksi tersebut biasanya dilakukan untuk memenuhi tujuan tertentu.
5.	Reaksi sirkuler tersier (12-18 bulan)	Pada tahap ini, si kecil akan mulai tertarik dengan berbagai objek dan apa saja yang bisa ia lakukan terhadap benda tersebut.
6.	Logika berpikir (18-24 bulan)	Pada tahap ini si kecil akan mulai bertransisi dari sensorimotor menjadi kemampuan kognitif. Karena ia kini mulai mengembangkan kemampuan berimajinasi, logika berpikir, dan cara menyelesaikan masalah. ³⁵

³⁵ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode* hlm. 3.9

b. Tahap Praoperasional (usia 2-7 Tahun)

Dalam tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, malampaui hubungan sederhana antara informasi sensoris dan tindakan fisik. Meski demikian, menurut Piaget, anak-anak prasekolah ini belum mampu melakukan apa yang Piaget sebut sebagai “operasi”, yaitu tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya dilakukan secara fisik. Yaitu:

- 1.) Anak menguasai pemikiran simbolis (menggunakan gambar mental dan kata-kata untuk mewakili tindakan kejadian yang tak ada).
- 2.) Anak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian.
- 3.) Anak belajar menduga efek suatu tindakan pada tindakan lain.
- 4.) Anak dikecoh oleh tampilan (misalnya, meyakini wadah tinggi dan kecil berisi secangkir air lebih banyak dari pada wadah pendek dan lebar berisi secangkir air).³⁶

Karakteristik utama dalam tahap praoperasional konkret Piaget adalah:

No	Karakteristik	Deskripsi
1.	Egosentris	Anak yang berada tahap ini menganggap bahwa anak-anak yang lain juga dapat merasakan, berpikir dan merasa sama seperti diri mereka sendiri. Menurut Piaget, keadaan ini didasarkan atas pembatasan-

³⁶ Jhon Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, (PT Gelora Aksara Pratama, 2011), hlm. 28

		pembatasan yang lain di dalam tahap ini.
2.	Berpikir animistis	Anak yang berada tahap ini menganggap bahwa benda-benda mati memiliki kehidupan, sama seperti mereka sendiri. ³⁷

4. Tahap Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
KOGNITIF	
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, diluar kebiasaan).

³⁷ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode*.....hlm. 3.12

<p>B. Berfikir Logis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, “paling/ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air menyebabkan sesuatu menjadi basah). 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. 6. Mengklarifikasi benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang lebih dari 2 variasi. 7. Mengenal pola ABCD. 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke yang paling besar atau sebaliknya.
<p>C. Berfikir Simbolik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

	<p>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan</p> <p>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).³⁸</p>
--	--

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut.

a. Faktor Hereditas

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 Erlanmeyer Kimling dan Jarvik, bahwa umumnya individu yang mempunyai hubungan keluarga cenderung mempunyai IQ relatif sama atau similar. Riset lain yang dilakukan oleh Jenks dan Musinger menyimpulkan bahwa IQ anak lebih similar dengan IQ orang tuanya. Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau dibawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelegtual anak.

b. Faktor Lingkungan

³⁸ Sita Mawarti, Skripsi: *Implementasi Media Pembelajaran Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2018), hlm. 34-37

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1.) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak dalam kandungan hingga lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang terpenting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua. Jadi, segala perilaku orang tua dan pola asuh yang diterapkan di dalam keluarga pasti berpengaruh dalam pembentukan intelektual anak.

2.) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memiliki peranan penting setelah keluarga untuk perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangna anak termasuk perkembangan berfikir anak.³⁹

³⁹ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 40-47

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentifikasikan anak usia dini yang sebagai orang dewasa ini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir.⁴⁰

Anak usia dini merupakan seorang individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Pada masa ini juga disebut dengan *golden age* (usia emas).⁴¹

Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Standar usia ini adalah acuan yang di gunakan oleh NAEYC (*National Assosiation Education for Young Child*). Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dengan aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan perkembangan anak⁴²

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologi anak usia dini memiliki

⁴⁰ Dadan suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 1.5

⁴¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2012), hlm. 6

⁴² Widarmi D Wijana, dkk, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), hlm. 1.6

karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Anak Bersifat Egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. Karakter ini terkait dengan perkembangan kognitif anak.

b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi oleh hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin anak bervariasi tergantung apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri.

c. Anak Bersifat Unik

Menerut Bredekamp, anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat prediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

d. Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki duni sendiri, berbeda dengan orang yang diatas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Biasanya mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

e. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada saat kegiatan pada jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usai lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.⁴³

3. Aspek Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini

a. Aspek Pertumbuhan Fisik-Motorik

Istilah fisik secara bahasa diartikan sebagai jasmani, badan, tubuh. Sedangkan istilah motorik diartikan dengan pergerakan. Jadi pertumbuhan fisik-motorik dapat diartikan sebagai perubahan bentuk tubuh pada anak yang berpengaruh terhadap keterampilan gerak tubuhnya. Kuhlen dan Thompson mengemukakan bahwa perkembangan fisik pada individu meliputi empat aspek, yaitu:

- 1.) Sistem syaraf, yang memiliki pengaruh pada aspek perkembangan kognitif dan emosinya.
- 2.) Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan serta kemampuan motoriknya.
- 3.) Kelenjar endrogin yang menyebabkan munculnya pola-pola perilaku baru.
- 4.) Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi.

b. Aspek Perkembangan Agama dan Moral

Secara istilah agama adalah serangkaian praktik perilaku tertentu yang dihubungkan dengan kepercayaan yang dinyatakan oleh institusi tertentu dan dianut oleh anggotanya. Agama memberikan informasi apa yang harus dikerjakan oleh seseorang. Jadi perkembangan agama dapat diartikan sebagai perkembangan yang terkait dengan perilaku

⁴³ Dadan suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 1.8-1.10

yang harus dilakukan dan perilaku yang harus dihindari oleh individu berdasarkan kepercayaan yang diyakininya.

Sementara itu moral berasal dari bahasa latin, yaitu *mos* yang berarti adat istiadat, kebiasaan, cara, tingkah laku, dan kelakuan. Selain itu bisa pula diartikan dengan *mores* yang berarti adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak, dan cara hidup. Jadi perkembangan moral pada anak adalah perubahan psikis pada anak usia dini yang memungkinkan mengetahui mana perilaku yang baik yang harus dilakukan dan mengetahui mana perilaku yang buruk yang harus dihindarinya berdasarkan norma-norma tertentu.

Dengan demikian, perkembangan agama dan moral pada anak dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang dialami oleh anak terkait dengan kemampuannya dalam memahami dan melakukan perilaku yang baik serta memahami dan melakukan perilaku yang baik serta memahami dan menghindari perilaku yang buruk berdasarkan ajaran agama yang diyakininya.⁴⁴

c. Aspek Kognitif

Kognitif dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Perkembangan kognitif pada anak dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak. Dengan kemampuan berfikirnya, anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta sebagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak untuk melangsungkan hidupnya.

d. Aspek Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak adalah perubahan sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak.

⁴⁴ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Berdaya Saing*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2017), hlm. 71-75

Dengan kemampuan berbicaranya itu anak bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Dengan demikian setidaknya ada tiga fungsi bahasa bagi anak, yaitu:

- 1.) Bahasa merupakan alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan anak.
- 2.) Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh anak untuk hidup bersama dengan orang lain di sekitarnya.
- 3.) Bahasa merupakan alat untuk menjalin komunikasi anak dengan orang lain.⁴⁵

e. Aspek Sosial-Emosional

Secara bahasa sosial berarti sesuatu yang berkenana dengan orang lain atau masyarakat. Kemudian emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang. Keadaan dan reaksi psikologi dan fisiologi seperti kegembiraan, kesdihan, keharuan, kecintaan yang bersifat subjektif. Jadi sosial-emosi dapat diartikan sebagai perbuatan yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melengkapi individu disaat berhubungan dengan orang lain. Jadi perkembangan sosial-emosi pada anak adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak saat berhubungan dengan orang lain.⁴⁶

f. Aspek Perkembangan Seni

Pengertian seni adalah benda/karya seni atau hasil kegiatan diungkapkan antara lain oleh Jogannatha bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan rasa gembira karena mempunyai unsur transendental atau spiritual. Seni membuat anak mampu menghasilkan keterampilan khusus, serta anak mulai mengungkapkan diri melalui seni. Proses lebih menjadi perhatian daripada sekedar hasil belajar.⁴⁷

⁴⁵ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen.....*, hlm. 77-80

⁴⁶ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen.....*, hlm. 80

⁴⁷ Widia Pekerti, dkk, *Metode Pengembangan Seni*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 1.43

E. Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak

1. Pengertian Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak

Media visual sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mampu berpikir konkret. Dengan demikian guru dalam kegiatan mengajarnya perlu menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa salah satu nilai yang dikandungnya yaitu mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.⁴⁸

Salah satu fungsi dari media visual gambar adalah fungsi kognitif yaitu, media gambar terlihat dari penelitian yang mengungkapkan fakta visual atau gambar memperlancar pengumpulan dan tujuan untuk meningkatkan informasi dan pemahaman tentang materi yang terkandung dalam gambar.

2. Tujuan Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak

Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan bertujuan untuk; mengenali benda-benda, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau warna, mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjuk sebuah gambar yang belum sempurna, menjawab tentang sebuah gambar seri atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenal namanya sendiri dan mengenal huruf dan angka.⁴⁹

⁴⁸ Desta Yulistia, Skripsi: *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018)

⁴⁹ Khadijah, *Perkembangan*hlm. 51

3. Jenis dan Contoh Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak

Media gambar dalam pengembangan kognitif merupakan suatu konsep yang berisi tentang pemanfaatan media gambar dalam mengembangkan kognitif ketika melakukan pembelajaran. Jenis media gambar yang digunakan berdasarkan pada bentuk dan kegunaan media itu sendiri ketika dipraktikan untuk membantu pengembangan kognitif anak didik. Jenis dan contoh dari media gambar yang dapat membantu pengembangan kognitif anak adalah:

- a. Poster; poster adalah media yang terdiri dari lambang kata atau simbol yang sederhana. Media poster menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siswa yang melihatnya. Pada dasarnya anak berusia 5 tahun masih tahap pengenalan seperti mengenal warna, angka, huruf, nama-nama binatang, buah-buahan dan sebagainya. Contoh poster untuk anak Paud bisa berupa poster tentang warna, angka, buah-buahan dan juga binatang, yang diharapkan mereka bisa lebih mudah paham dan senang.
- b. Gambar fotografi; merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkrit, lebih realitas dan lebih akurat. Contohnya adalah berupa gambar fotografi pemandangan, binatang dan buah-buahan, yang diharapkan anak dapat mencontoh atau meniru gambar tersebut dan mewarnainya.
- c. Gambar seri; adalah salah satu komponen dari media gambar yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran dan juga bisa membantu mempercepat pemahaman siswa. Gambar seri menampilkan sebuah gambar yang saling berhubungan antara satu sama lain dan merupakan sebuah rangkaian peristiwa atau cerita yang dilengkapi dengan gambar agar anak lebih mudah paham tentang cerita tersebut. Contohnya bisa berupa pemandangan, barang-barang,

atau benda-benda lain yang ada di sekitar dan peristiwa yang terjadi seperti gambar anak menanam bunga dengan benar.⁵⁰

4. Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Mengembangkan Kognitif Anak

Adapun langkah-langkah penggunaan media untuk mengembangkan kognitif anak adalah sebagai berikut:

a. Menyampaikan pengantar sebagai pembuka pembelajaran.

Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan pesan-pesan atau teks yang terdapat dalam media gambar secara keseluruhan.

b. Menggali pengetahuan anak untuk mengidentifikasi gambar.

Guru mencoba menanyakan pengetahuan anak tentang media gambar tersebut untuk mengidentifikasi media gambar tersebut.

c. Menjelaskan dengan runtut dan logis berdasarkan gambar.

Guru menjelaskan materi pelajaran dengan runtut dan logis dan mengupas satu persatu materi yang dikemas dalam media gambar dan anak mengamati gambar yang terdapat di dalamnya.

d. Menanyakan kembali apa yang sudah dipelajari.

Guru menanyakan kembali kepada anak materi dalam media gambar yang sudah dijelaskan oleh guru untuk penambahan pengetahuan anak

e. Merefleksi pembelajaran.

Guru bersama anak menyimpulkan materi pelajaran yang terdapat dalam gambar dan guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang di sampaikan.

Penggunaan media gambar dengan langkah yang tepat dan menarik dapat meningkatkan keantusiasan siswa serta mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan.⁵¹

⁵⁰ Munadi dan Yudhi, Media Pembelajaranhlm. 85-88

⁵¹ Agus Samsul Bahri, *Pendekatan Media Gambar Dan Pencapaian Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Di SD*, Jurnal Bioshell, Vol 04, No. 01 Mei 2015 hal. 243-256

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian dengan melakukan prosedur penelitian lapangan yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, atau lisan dari orang-orang, perilaku yang dapat diamati dan fenomena-fenomena yang muncul.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang terjun langsung kelokasi untuk memperoleh data terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini digolongkan penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah metode analisa yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat. Adapun penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk penelitian.⁵²

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁵³ Secara singkat penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁴

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 3

⁵³ Tohirin, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 3

⁵⁴ Lexy J Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2013), hlm. 4

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di RA Diponegoro Kedungjati, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga, Profinsi Jawa Tengah 53382. RA Diponegoro Kedungjati ini sudah berdiri sejak lama pada tahun 1964. RA Diponegoro Kedungjati memiliki lokasi yang strategis yang berada di jalan utama desa kedungjati. Sedangkan waktu penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 bulan Maret dan Juli-Agustus

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis lakukan adalah mengenai Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalinga.

2. Subjek Penelitian

Sujuk penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang di permasalahan melekat. Adapun yang dijadikan sebagai subjek utama untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

a. Kepala sekolah

Bunda Rodiyah selaku Kepala Sekolah RA Diponegoro Kedungjati memahami hal-hal yang peneliti tanyakan terhadap permasalahan yang ada serta bertanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan sekolah termasuk pembelajaran di kelas.

b. Guru Kelas

Bunda Mira selaku guru kelas sebagai sumber untuk memperoleh data tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

c. Anak didik RA Diponegoro Kedungjati

Anak didik sebagai data pendukung untuk mengetahui penilaian dari hasil pembelajaran dengan menggunakan media yang telah di laksanakan dalam pembelajaran sehari-hari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian serta seluruh elemen populasi yang akan mendukung penelitian, atau cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.⁵⁵ Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan bahwa data yang diperoleh data yang objektif.

Untuk memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan masalah pada penelitian ini, peneliti menggali informasi yang mendukung untuk kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan berkenaan dengan perilaku manusia, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵⁶ Pendapat lain mengatakan observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.⁵⁷ Dalam observasi ini peneliti melakukan dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian, yakni RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

Adapun observasi yang digunakan peneliti adalah menggunakan teknik observasi langsung. Dimana peneliti langsung mengamati gejala-

⁵⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 233

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 203

⁵⁷ Abdurahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 104

gejala yang ada. Dalam hal ini peneliti mengamati proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak, keadaan siswa dalam proses belajar, dan implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak.

Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas langsung bagaimana proses implementasi media visual gambar pada pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak dan data-data pendukung lainnya.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Tanya jawab tersebut terdiri dari dua orang atau lebih secara fisik dan masing-masing pihak dapat menggunakan saluran-saluran komunikasi secara wajar dan lancar.

Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur, wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya. Dengan wawancara terstruktur ini pula, pengumpul data dapat menggunakan beberapa pewawancara sebagai pengumpul data.⁵⁸

Untuk memperoleh data terkait pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran peneliti melakukan wawancara bersama bunda

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 194-195

Rodiyah selaku kepala sekolah dan melakukan wawancara bersama bunda Mira selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati

Melalui wawancara ini peneliti mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁵⁹

Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mengetahui terkait sejarah berdirinya RA Diponegoro Kedungjati, profil, visi dan misi, RPP, Foto kegiatan penelitian yang berguna sebagai data pelengkap dalam penelitian di RA Diponegoro Kedungjati.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih nama yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁶⁰

Dengan menggunakan analisis model Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga

⁵⁹ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), hlm. 143

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 334

datanya sudah jenuh. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data (*reduction data*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi data (*consullution drawing*). Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi data)

Dalam proses mereduksi data peneliti memilih hal-hal yang dianggap penting dan memfokuskan pada hal-hal yang pokok. Dengan mereduksi data kita akan memperoleh gambaran dengan jelas dan peneliti akan mudah mendapatkan data-data selanjutnya. Data-data pun dikelompokkan menjadi data yang penting atau menjadi data yang dianggap tidak penting karena tidak di peroleh oleh peneliti sehingga data yang diperoleh lebih jelas sesuai dengan permasalahan.

2. *Data Display* (Penyajian data)

Setelah data dikumpulkan dan direduksi kemudian data disajikan, bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif. Dimana peneliti menceritakan semua hasil penelitiannya dalam teks naratif baik dalam bentuk bagan, hubungan atau kategori dan jenis lainnya. Sehingga pembaca dapat mudah memahami deskripsi yang ada. Penyajian data ini menjawab semua rumusan masalah yang telah ada yang berisi uraian maupun gambaran rinci tentang informasi yang penting.

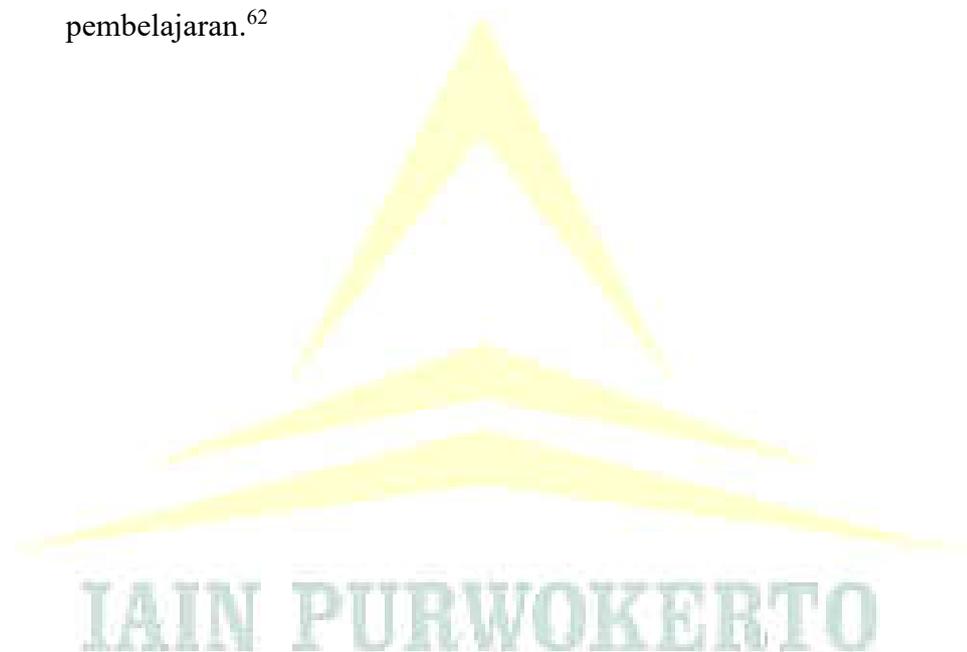
Dalam penelitian ini data-data yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dijelaskan dalam bentuk teks naratif kemudian menghubungkannya dengan teori-toeri sebelumnya yang berhubungan dengan Implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak. Kegiatan ini membuktikan apakah teori dan praktek di lapangan berjalan secara bersinergi atau sebaliknya.⁶¹

3. *Conclusion Drawing/verification*

Langkah terakhir adalah kesimpulan dan verifikasi data. Dimana peneliti menarik sebuah kesimpulan dan verifikasi setelah mereduksi data

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian*....., hlm. 338-341

dan penyajian data untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian. Kesimpulan awal dapat bersifat sementara dan juga dapat berubah bila tidak disajikan dengan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan. Kesimpulan dalam penelitian ini dapat berupa temuan baru yang belum ada dalam penelitian sebelumnya. Temuan tersebut berupa deskripsi dan gambaran umum suatu objek atau permasalahan yang kurang jelas sehingga menjadi jelas saat diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini berupa implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran.⁶²



⁶² Sugiono, *Metode Penelitian*....., hlm. 345

BAB IV

IMPLEMENTASI MEDIA VISUAL GAMBAR UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RA DIPONEGORO KEDUNGJATI

A. Gambaran Umum RA Diponegoro Kedungjati

1. Sejarah RA Diponegoro Kedungjati

RA Diponegoro Kedungjati berdiri pada tanggal 15 April 1964 didirikan oleh Pimpinan Ranting Muslimat Kedungjati. Pada awal didirikannya RA Diponegoro Kedungjati saat itu belum memiliki gedung tetap untuk pelaksanaan pembelajaran, masih dalam keadaan mempriyatinakan. Kemudian pada tahun 1967 pindah menempati gedung milik Bapak Kasdi. Namun seiring dengan perkembangan waktu dan penambahan jumlah murid, ranting Muslimat sudah punya tanah wakaf maka pada tahun 1976 warga Muslimat dan NU mendirikan gedung RA yang permanen, sampai sekarang lokasi sekolah sudah tidak berpindah-pindah lagi. RA Diponegoro Kedungjati yang sekarang berlokasi di Kedungjati Rt 04 Rw 06, Kecamatan Bukateja. Awalnya hanya memiliki satu ruangan saja, kelas dan ruang guru masih bersamaan. Pada tahun 2005 menambah satu ruang lagi yang awalnya di tempati oleh MI. Satu ruang baru ditempati untuk ruang bermain anak. Seiring waktu dan seiring kemajuan serta bertambahnya jumlah murid RA Diponegoro Kedungjati semakin berkembang. Ruangan bertambah menjadi 3 lokal, dua ruangan untuk kelas dan satu ruangan untuk ruang guru serta memiliki taman bermain sendiri. Dan saat ini juga telah membuka layanan PAUD.⁶³

2. Letak Geografis

RA Diponegoro Kedungjati berlokasi di Kedungjati Rt 04 Rw 06 Kecamatan Bukateja kabupaten Purbalingga. RA Diponegoro Kedungjati berada di jalan utama desa Kedungjati dan berada di tepi jalan persis.

⁶³ Sejarah RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga

Dengan letak yang strategis dan mudah dijangkau dari berbagai arah, RA Diponegoro menjadi Taman Kanak-kanak yang diminati. RA Diponegoro berada di lingkup MI Darul Abror Kedungjati.⁶⁴

3. Visi dan Misi RA Diponegoro Kedungjati

1. Visi

Terwujutnya anak usia taman kanak-kanak RAUDHATUL ATHFAL yang cerdas, sehat, ceria, berakhlak mulia serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2. Misi

- a. Mengupayakan pemerataan layanan peningkatan mutu dan eifisiensi penyelenggaraan pendidikan anak usia taman kanak-kanak RA Diponegoro Kedungjati.
- b. Mengupayakan peningkatan kesadaran dan kemampuan masyarakat dalam memberikan layanan pendidikan anak usia dini di RA Diponegoro Kedungjati.
- c. Mempersiapkan anak seidini mungkin agar kelak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
- d. Mempersiapkan generasi yang cerdas, sehat, ceria dan landasi dengan pedoman Al-Quran dan Hadits.⁶⁵

4. Profil Lembaga

Nama Madrasah	: RA Diponegoro Kedungjati
Alamat	: Kedungjati Rt 04/06, Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah, Hp. 081327062971
1. Nama Penyelenggara	: Yayasan Pendidikan Muslimat NU
2. Alamat	: Jl. Mayjend Panjaitan No. 46 Purbalingga

⁶⁴ Letak Geografis RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga

⁶⁵ Visi dan Misi RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga

3. NSS/NSM : 101233030032
4. Jenjang Akreditasi : B
5. Tahun Didirikan : 15 April 1964
6. Tahun Beroperasi : 2 Mei 1984
7. Status Tanah : Wakaf Bersertifikat
 - a. Surat kepemilikan tanah
 - b. Luas Bangunan 80 m
8. Status Bangunan : Milik sendiri
9. Jumlah Siswa dalam 3 (tiga) Tahun Terakhir

Tabel. 1

Rombongan Belajar	JUMLAH SISWA			
	20017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021
A	17	15	15	29
B	23	25	19	14
JUMLAH	40	40	34	43

10. Data Ruang Lainnya

Tabel. 2

NO	Nama Ruang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1.	Ruang Guru	1	Baik	Ada
2.	Ruang Bermain	1	Baik	Ada
3.	Kamar Mandi/WC	1	Baik	Ada

11. Sarana dan Prasarana

Tabel. 3

NO	Alat Permainan	Jumlah	Kondisi
1.	Balok	3	Baik
2.	Puzzle Hijaiyah	10	Baik
3.	Puzzle Rumah Ibadah	5	Baik

4.	Puzzle Wudlu	5	Baik
5.	Peraga Wudlu	3	Baik
6.	Pasak Geometri	3	Baik
7.	Permainan Maze	3	Baik
8.	Pohon Angka	2	Baik
9.	Miniatur Buah-buahan	5	Baik
10.	Miniatur Sayuran	5	Baik
11.	Lego	10	Baik
12.	Miniatur Transportasi	1 set	Baik
13.	Ayunan	1	Baik
14.	Jungkat-Jungkit	1	Baik
15.	Panjat Tali	1	Baik
16.	PlayGround	1	Baik
17.	Tempat mandi Bola	1	Baik

12. Data Guru

Tabel. 4

NO	Guru/Karyawan	Jumlah	Pendidikan			
			SMA	D II	D III	SI
1.	Guru PNS	-				
2.	GTY	1				1
3.	GTT	3	3			

13. Periodisasi Kepala Sekolah

1. Tahun 1964-2005 : Umul Badingah
2. Tahun 2005-2010 : Turiah, S.Pd
3. Tahun 2010-Sekarang : Rodiyah, S.Pd

14. Periodisasi Status RA Diponegoro Kedungjati

1. Tahun 1984 : Terdaftar
2. Tahun 1995 : Diakui

3. Tahun 2007 - sekarang : Terakreditasi B

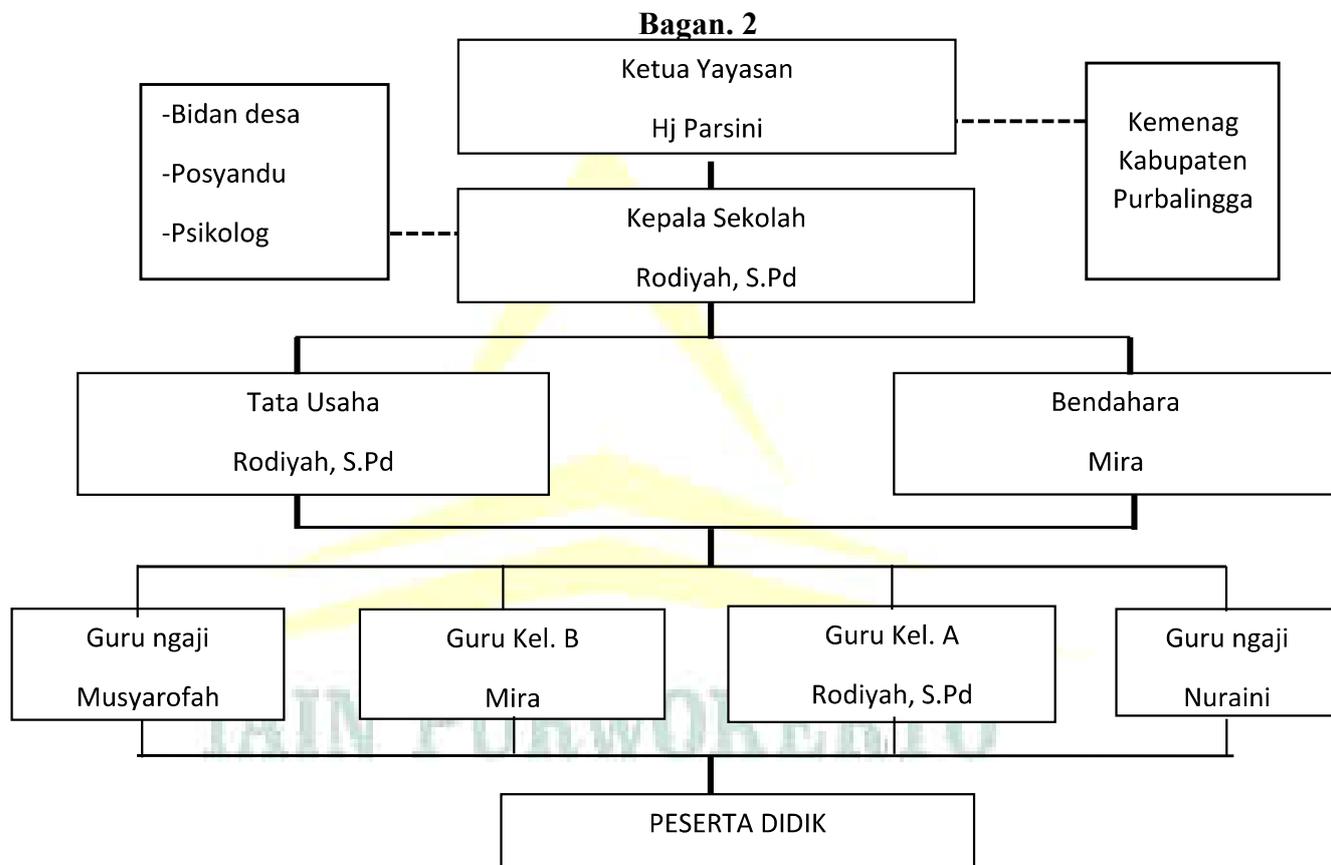
15. Identitas Kepala Sekolah

a. Nama Lengkap : Rodiyah, S.Pd

b. Pendidikan Terakhir : S I

c. Jurusan : PGAUD

5. Bagan Struktur Kepengurusan⁶⁶



⁶⁶ Profil RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga

B. Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Di RA Diponegoro Kedungjati

1. Media Visual Gambar Dalam Aspek Perkembangan Kognitif AUD

Penggunaan media pembelajaran visual terutama visual gambar untuk kelas B (5-6) bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, memfasilitasi perkembangan anak agar dapat berkembang dengan maksimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Ketika disertai gambar dalam pembelajaran anak-anak akan lebih mudah memahami dan menerima pembelajaran sehingga membuat anak belajar dengan mudah dan tidak merasa kebingungan. Dalam penggunaan media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak, media gambar yang digunakan sangat berbeda-beda sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran.⁶⁷

Pentingnya media pembelajaran anak TK adalah pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk mendapat pengetahuan dan memperkaya anak dengan menggunakan berbagai pilihan media belajar seperti buku, gambar, dan semua hal yang dapat menambah pengetahuan anak.⁶⁸ Berbagai media yang didapat oleh anak didik RA Diponegoro Kedungjati sangatlah bermanfaat untuk mengoptimalkan perkembangan anak terutama pada perkembangan kognitif anak. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak menjadi meningkat.

RA Diponegoro Kedungjati secara rutin menggunakan media pembelajaran terutama menggunakan media visual gambar dalam pembelajarannya. Kemampuan dalam media visual dapat memancing anak untuk fokus dalam pembelajaran.⁶⁹ Kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak

⁶⁷ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

⁶⁸ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 4.1

⁶⁹ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

terhadap lingkungan sekitar bertujuan untuk; mengenali benda-benda/symbol, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke arah yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk dan warna, menjawab tentang sebuah gambar seri atau lainnya, mengenal huruf dan angka.⁷⁰

Implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini dilakukan sesuai dengan aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain sebagai berikut:

a. Belajar dan pemecahan masalah

Anak diharapkan dapat lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penalaran. Ketika anak mengobservasi kejadian disekeliling mereka, anak dapat menanyakan sesuatu, membuat pertanyaan, membuat prediksi, dan mengetes pemecahan masalah yang mungkin.⁷¹

Media gambar yang digunakan akan menunjukkan informasi kepada anak untuk penambahan pengetahuan anak. Guru menggunakan gambar dan menunjukan gambar tersebut kepada anak dan menyuruh anak untuk menyebutkan nama gambar tersebut dan anak mampu memberikan pertanyaan kepada guru tentang gambar tersebut. Setelah anak mengetahui tentang gambar tersebut, guru akan memebrikan tugas untuk kegiatan evaluasi anak yaitu. Anak ditugaskan untuk menentukan atau menggabungkan gambar yang sama atau yang sesuai. Anak juga ditugaskan untuk menyelesaikan jejak atau jalan yang tepat. Anak mampu menyelesaikan masalah dengan membuat garis yang tepat sesuai dengan jalur yang tepat untuk menuju gambar yang ditentukan.

⁷⁰ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 51

⁷¹ Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 2.26

b. Bersifat Logis

1) Mengenal Benda

Melalui media visual gambar anak didik RA Diponegoro mengenal benda-benda di sekitar melalui media gambar yang di perlihatkan guru kepada anak-anak. hal ini terlihat dari anak dapat menunjukan benda yang ditunjuk dan menyebutkan benda tersebut. Dengan mengamati gambar tersebut anak akan mampu mengingat benda yang diamati dengan mudah. Benda-benda yang digunakan dapat berupa benda-benda di sekitar kita atau benda yang belum pernah anak lihat, itu akan mempermudah anak mengenal benda tersebut.⁷²

2) Mengklasifikasikan

Anak yang telah memahami gambar yang diperlihatkan oleh guru, maka dari itu anak akan mampu mengklasifikasikan gambar tersebut. Dari penjelasan yang dijelaskan guru kepada anak, anak mampu mengklasifikasikan dan dapat membedakan benda, hewan, buah dan sebagainya sesuai dengan tema pembelajaran dengan tepat.

Guru memberikan tugas dengan membagi lembar kerja anak, dan terdapat gambar. Anak ditugaskan untuk mencocokkan gambar satu dengan gambar lainnya dengan tepat. Anak akan menarik garis dan menyatukan gambar yang memiliki kesamaan dari gambar tersebut. Dengan memperlihatkan gambar tersebut, anak akan mampu memahami dan mengenal gambar tersebut dan membantu pengetahuan anak.

c. Berfikir Simbolik

1) Memahami angka

Media gambar yang digunakan di RA Diponegoro kedungjati tidak hanya sebuah gambar saja, tetapi juga

⁷² Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

menggunakan angka-angka sebagai pendukung dari gambar tersebut. Guru mengajarkan anak mengenal angka dengan menggunakan gambar agar menarik perhatian anak dan anak dapat fokus ke dalam pelajaran. Dari gambar tersebut yang berupa gambar dan angka anak dapat menyebutkan bilangan 1-20. Guru mengajari anak dengan menyebutkan gambar tersebut dan anak akan menyebutkan angka yang berada di gambar tersebut. Dengan berulang-ulang anak akan mengenal angka tanpa menggunakan gambar lagi.⁷³

Anak juga ditugaskan untuk menghitung gambar yang ada dikolom dan menyebutkan angka sesuai dengan banyaknya gambar tersebut. Dari gambar-gambar tersebut anak dilatih untuk menghitung dan juga dapat mengetahui angka-angka dengan menarik garis dari kolom gambar ke angka sesuai dengan jumlah gambar tersebut. Contoh, dikolom terdapat gambar tangan ada lima anak akan mencocokkan gambar tersebut dengan angka yang sesuai dengan jumlah gambar tersebut.

2) Memahami huruf

Tidak hanya angka, tetapi guru juga memanfaatkan gambar untuk mengenal huruf kepada anak didik. Karena gambar mampu menarik perhatian anak, dan dapat memberi efek positif bagi anak agar anak mampu lebih cepat memahami dan mengenal huruf abjad A-Z dengan cepat. Dari gambar-gambar tersebut guru dapat menambahkan huruf yang sesuai dengan gambar tersebut. Sehingga anak dapat menyebutkan huruf tersebut dengan mudah. Sebagai contoh terdapat gambar rumah maka guru akan menambahkan huruf abjad di bawahnya “r-u-m-a-h”, dan anak akan membaca huruf-huruf tersebut. Guru juga memberikan keterangan bahwa anak harus membaca hurufnya jangan melihat

⁷³ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

gambaranya saja, jadi anak akan paham dengan bentuk huruf tersebut dan lebih memahami huruf dari A-Z dengan tepat. Guru juga akan memberikan pertanyaan kepada anak untuk menyebutkan kata awal dari gambar tersebut dan menuliskan huruf tersebut. Contoh, terdapat gambar hidung maka anak akan menyebutkan huruf awal dari gambar tersebut yang itu huruf H, dan gambar kaki maka huruf awalnya adalah K.⁷⁴

2. Pelaksanaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD

a. Pelaksanaan Pembelajaran Media Visual Gambar

Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya perencanaan dan persiapan terlebih dahulu, guru membuat perencanaan pembelajaran seperti RPPH dan media pembelajaran. Tahap ini sangat penting dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dimaksud agar guru mempunyai gambaran yang lebih spesifik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga dapat memperkirakan tingkat ketercapaiannya tujuan pembelajaran. Maka dari itu tahap perencanaan sangatlah penting dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dokumentasi RPP yang dibuat guru terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

- a. Tema
- b. Sub tema
- c. Kelas/kelompok
- d. Semester
- e. Jam pelaksanaan
- f. Tujuan Kegiatan
- g. Materi yang akan diajarkan
- h. Media atau alat dan bahan yang akan digunakan
- i. Indikator penilaian

⁷⁴ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

- j. Teknik penilaian
- k. Evaluasi perkembangan anak⁷⁵

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru pertama-tama akan menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran hari ini. Media yang digunakan guru adalah media gambar, maka guru akan menyiapkan media gambar sesuai dengan tema yaitu tema Aku Hamba Allah, dengan sub tema Anggota Tubuh, maka guru akan menyiapkan gambar tentang anggota tubuh. Dalam pembelajaran tidak hanya media yang digunakan, guru juga harus menyiapkan materi sesuai dengan tema pembelajaran. Untuk mengembangkan kognitif anak guru harus mampu menggunakan media gambar untuk mengembangkan kognitif anak, guru harus memiliki kreatifitas dalam penggunaan media gambar untuk perkembangan kognitif anak.

Sebelum guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan anak didik dengan media gambar dan materi yang sudah disiapkan guru, pembelajaran akan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pembukaan, inti dan penutup/evaluasi. Pada tahap kegiatan inti guru mulai menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah disiapkan guru dan melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah disiapkan guru.⁷⁶

1) Kegiatan Pembukaan

Dari observasi yang peneliti lakukan Ibu Mira selaku guru kelas B menegaskan bahwa anak-anak sampai di sekolah pukul 07.00 WIB. Sebelum semua kegiatan di kelas dari pembukaan sampai selesai, anak terlebih dahulu mengaji. Setibanya anak di sekolah anak langsung mengambil Iqro dan mengaji dengan berbaris dan mengantri bersama Ibu Musyarofah dan Ibu Nuraini

⁷⁵ Data dokumentasi RPPH di Ra Diponegoro Kedungjati

⁷⁶ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

secara bergiliran. Anak-anak mengaji sesuai dengan juz yang sudah anak capai. Setelah semua anak mengaji, tepat pukul 07.30 WIB bel berbunyi dan anak-anak berbaris di depan pintu. Sebelum masuk ke kelas, anak-anak di ajak untuk berbaris dan di siapkan oleh petugas yang hari itu dijadwalkan untuk menyiapkan. Kemudian setelah disiapkan anak-anak di ajak untuk bernyanyi dan bergerak terlebih dahulu.⁷⁷

Kemudian setelah bernyanyi-nyanyi dan melakukan gerakan sesuai dengan lagunya, anak kemudian berdoa masuk keruangan. Setelah itu anak masuk sesuai barisan yang di tunjuk oleh pemimpinnya dan bersalaman kepada guru yang berdiri di depan pintu kelas. Tidak hanya bersalaman tetapi guru juga memeriksa kerapihan dan kebersihan anak-anak. setelah masuk ke kelas anak-anak di pimpin untuk memberikan salam dan berdoa, membaca Asmaul Husna, mengucapkan ikrar, serta membaca doa sehari-hari (doa sebelum belajar, doa kebaikan duni dan akhirat, doa kedua orang tua). Dan hafalan surat pendek (Surat Al-Fatihah, Surat An-Nas, Surat Al-Falaq, Surat Al-Iklas, Surat Al-Lahab, Surat Kafirun, Surat Al-Asr, Surat Al-Quraish, Surat Al-Fill, Surat Al-Hamzah).⁷⁸

Setelah membaca doa dan hafalan surat pendek Ibu Mira mengabsen anak satu persatu dengan bernyanyi dan menanyakan kabar kepada anak. Setelah semua anak di absen oleh Ibu Mira, sebelum memasuki kegiatan inti Ibu Mira menjelaskan terlebih dahulu dan bercakap-cakap tentang anggota tubuh. Ibu Mira memancing anak agar anak aktif dalam mengemukakan pendapat. Beliau mengawali dengan bertanya kepada anak “siapa yang bisa menyebutkan anggota tubuh kita?” kemudia anak-anak dengan aktif mengacungkan jarinya, lalu Ibu Mira menunjuk salah satu

⁷⁷ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

⁷⁸ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

anak yang bernama Syifa, kemudia Syifa menjawab tangan dan kaki. Lalu Ibu Mira menunjuk Azam dan azam menjawab kepala. Baru kemudian Ibu Mira menerangkan bahwa kita akan belajar tentang anggota tubuh seperti kepala, tangan, dan kaki. Kemudian Ibu Mira mengeluarkan gambar anggota tubuh yang bergambar seorang anak, dan mulai menerangkan dan memperkenalkan isi dari gambar tersebut. Kemudian menjelaskan tentang tulisan yang berada di gambar, menyuruh anak untuk membaca tulisan atau kata yang berada di gambar tersebut, dan menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh yang berada di gambar tersebut. Kemudian menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan nanti.⁷⁹

Hasil observasi pada kegiatan pembukaan terdapat kegiatan yang dilakukan di lapangan pada pembukaan tidak langsung bercakap-cakap dengan menyampaikan kegiatannya melalui gambar dan menjelaskan pesan-pesan atau sebuah materi yang ada di gambar yang telah disiapkan oleh guru. Tetapi pada saat kegiatan pembukaan yang ada di lapangan, guru terlebih dahulu memberikan salam, menanyakan kabar, mengulang kegiatan yang sudah dilakaukan hari kemaren baru bercakap-cakap dan menerangkan tentang kegiatan hari ini dan setelah itu baru guru menunjukan gambar dan menjelaskan maksud dari gambar tersebut dan menceritakan tentang gamabr tersebut dengan memberikan materi yang terkait dengan gambar tersebut.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses untuk mencapai kegiatan dasar (KD), pada kegiatan ini melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam dalam tema materi yang akan dipelajari. Tidak hanya materi tetapi juga menggunakan beragam pendekatan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran.

⁷⁹ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

Biasanya guru menggunakan media gambar sesuai dengan tema, karena media gambar adalah media yang yang mudah digunakan dan mudah diperoleh. Setelah itu guru juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru biasanya memberikan kegiatan kepada anak didik RA Diponegoro Kedungjati seperti tugas untuk menulis, membaca, menggambar, mencocokkan, mewarnai. Dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dalam menyelesaikan suatu tugas.⁸⁰

Pada kegiatan inti guru akan menjelaskan materi yang akan disampaikan dan akan menggunakan media untuk membantu anak didik RA Diponegoro Kedungjati menjadi lebih mudah memahami materi. Guru menunjukan sebuah gambar anggota tubuh dari kepala, badan, tangan dan kaki. Menurut Ibu Mira dalam pembelajaran anak-anak akan diperlihatkan dengan gambar yang mudah di dapat dan akan menarik perhatian anak untuk fokus kedepan. Biasanya anak akan aktif dan mengamati gambar tersebut. dalam kegiatan ini ini juga guru tidak hanya menggunakan gambar saja dalam penyampaian materinya tetapi juga menggunakan media visual lainnya seperti, anak menjadi salah satu contoh peraga untuk maju dan menunjukan bagian-bagian dari anggota tubuh tersebut. Media visual akan sangat membantu anak dalam pembelajaran untuk membantu anak lebih memahami materi yang sedang disampaikan, agar anak tau tentang gambaran asli dari materi yang sedang disampaikan.⁸¹

Setelah guru memperlihatkan media dan memperkenalkannya, guru akan menjelaskan tentang gambar tersebut dan akan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak. Sebelum kegiatan dimulai Ibu Mira memperkenalkan terlebih dahulu media yang akan digunakan anak untuk bermain dan belajar. Guru

⁸⁰ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

⁸¹ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

memperlihatkan LKA. Pada LKA tersebut terdapat gambar seorang anak laki-laki dan perempuan, dan anak akan dijelaskan cara bermain pada hari ini.

Sebelum anak mengerjakan LKA tersebut, guru menyediakan dua benda yang berbeda tinggi dan memberikan penjelasan kepada anak. Guru mensejajarkan benda tersebut dan menanyakan kepada anak mana benda yang lebih tinggi dan benda yang lebih pendek dengan mengukur dengan tali pengukur. Lalu setelah anak berhasil menjawab, guru memrintahkan anak untuk berdiri dengan teman sebelahnyanya lalu menyuruh anak untuk maju kedepan. Setelah anak tersebut berdiri anak diminta untuk menentukan siapa yang lebih tinggi atau siapa yang lebih pendek. Kemudian anak secara aktif menjawab dengan cepat.⁸²

Setelah semua anak paham tentang perbedaan ukuran dari yang yang lebih tinggi dan yang lebih pendek, maka dari itu guru menyuruh anak untuk mengerjakan kegiatan yang ada di LKA dengan mengamati gambar terlebih dahulu. Kemudian anak diminta untuk menentukan mana yang lebih tinggi dan lebih pendek dari gambar tersebut lalu lingkari warna merah pada anak yang lebih tinggi dan lingkari warna biru pada anak yang lebih pendek. Setelah semua gambar dilingkari, guru menyuruh anak untuk mewarnai gambar tersebut dengan rapi. Dari kegiatan tersebut anak dapat mengenal anggota tubuh mereka dan fungsinya. Dengan penggunaan media visual tersebut guru memperlihatkan gambaran dari anggota tubuh mereka. Dan anak akan lebih mudah memahami materi atau tema tersebut.⁸³

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah kegiatan istirahat selesai (makan dan bermain). Kegiatan akhir atau penutup

⁸² Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

⁸³ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

dilaksanakan setelah semua kegiatan dari awal sampai kegiatan inti telah selesai semua. Kegiatan penutup diisi dengan kegiatan diskusi, yaitu mendiskusikan tentang kegiatan yang telah dilakukan anak selama satu hari ini (*recalling*). Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dengan menceritakan pengalaman tersebut.⁸⁴ Anak akan ditanya tentang kegiatan apa yang sudah dilakukan anak-anak, dan menanyakan kembali tentang materi atau pengetahuan lain yang sudah didapat oleh anak didik RA Diponegoro Kedungjati dari kegiatan inti tadi. Dengan memberikan pertanyaan atau meminta anak untuk bercerita kembali pembelajaran yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak yang didapat dan sebagai tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran.⁸⁵

Guru menanyakan tentang gambar anggota tubuh yang sudah guru perlihatkan waktu kegiatan inti tadi. Memperagakan kembali cara mengukur benda yang lebih tinggi dan lebih pendek. Mencontohkan kembali dengan membandingkan anak yang satu dengan anak yang lainnya, siapa yang lebih tinggi dan siapa yang lebih pendek. Kemudian guru menanyakan kembali macam-macam anggota tubuh dan fungsinya. Setelah semua diulang kembali guru akan menyampaikan kegiatan yang akan datang esok hari. Bahwa beok pagi anak-anak akan belajar tentang anggota tubuh yaitu tangan. Setelah itu anak diberi kesempatan untuk membereskan peralatan belajar anak kedalam tasnya masing-masing.

Setelah semua sudah siap, anak-anak kemudian benyayi sayonara dan disiapkan untuk memulai berdoa (berdoa penutup majlis, doa keluar rumah, doa naik kendaraan). Tepat pukul 10.30 anak pulang sekolah, ada yang sudah ditunggu oleh orang tua ada juga yang

⁸⁴ Luluk Asmawati, dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2011), hlm. 8.16

⁸⁵ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

menunggu jemputan dari orang tua. Selagi menunggu biasanya anak bermain sampai jemputan datang.⁸⁶

4) Kegiatan Evaluasi/Penilaian

Pada evaluasi yang dilakukan di RA Diponegoro Kedungjati adalah untuk mengukur tingkat perkembangan peserta didik yaitu dilakukan dengan beberapa tahap yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dalam perkembangan keagamaan dan moral, fisik meliputi fisik motorik kasar dan halus, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional peserta didik. Dari beberapa aspek tersebut, disatukan dalam sebuah penilaian yaitu dengan observasi pembelajaran siswa dengan dicatat dalam buku penilaian anak melalui kode belum berkembang (BM), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).⁸⁷

Observasi harus bersifat objektif, merupakan deskripsi fakta tentang perilaku anak, bukan tentang interpretasi anak. Biasanya observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mendengarkan anak kemudian dicatat, mengukur aspek perilaku maupun program tertentu, dan memonitor perkembangan anak dalam situasi natural.⁸⁸

Evaluasi tersebut dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu dengan observasi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak. guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak setiap selesai pembelajaran. Dengan tujuan agar guru mampu mengukur daya penyerapan, pemahaman, dan perkembangan anak didik, sehingga guru mengetahui sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapainya tujuan pendidikan.

⁸⁶ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 23 Juli 2020

⁸⁷ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

⁸⁸ Lara Fridani, dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), hlm. 1.17

Dapat diketahui dari hasil karya anak, guru akan menilai hasil karya yang telah di kerjakan anak lalu memberi penilaian apakah BM, MM, BSH, atau BSB. Hasil tersebut untuk mengetahui secara menyeluruh tentang tumbuh kembang anak selama kurun waktu dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jika dalam penyelesaian kegiatan anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan tersebut, terbukti bahwa saat kegiatan anak banyak mengobrol sendiri sehingga mengakibatkan kegiatan anak tidak selesai sampai batas waktu yang sudah ditentukan.

3. Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Proses pelaksanaan media pembelajaran merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Dalam tahap ini kemampuan guru sangatlah berpengaruh dalam penggunaan media belajar. Guru harus memiliki kreatifitas dalam melaksanakan kegiatan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Penggunaan media pembelajaran harus terencana dan sistematis, memperhatikan tujuan, prosedur, sasaran serta jenis media yang akan digunakan.

Kegiatan pembelajaran yang di lakukan di RA Diponegoro Kedungjati biasa menggunakan media yang berupa media visual seperti media gambar. Media gambar digunakan guru karena media tersebut sangat mudah ditemukan dan penggunaannya tidak rumit. Dalam penggunaan media visual gambar sangatlah penting bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara dalam memilih media visual dan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran.⁸⁹

Pemanfaatan media visual gambar penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Alasan-alasan media visual dapat mempertinggi proses belajar anak yaitu:

⁸⁹ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih mudah digunakan guru, sehingga guru dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pengajaran akan bervariasi.
- 4) Anak akan lebih banyak melakukan aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan dan lain-lain.
- 5) Anak dapat berpikir konkret.
- 6) Dapat membantu anak dalam mengingat⁹⁰

Dalam penggunaan media gambar. Jenis media gambar yang digunakan yang digunakan guru berupa media gambar yang tidak diproyeksikan yang tersedia di sekolah dan yang dibuat sendiri oleh guru RA Diponegoro Kedungjati. Jenis tersebut meliputi:

- 1) Poster angka, poster angka akan digunakan guru untuk mengenalkan angka kepada anak didik. Digunakan untuk menunjukan angka-angka kepada anak dan anak akan menyebutkan angka yang ditunjuk guru.
- 2) Poster huruf, poster huruf digunakan guru untuk mengenalkan huruf kepada anak dengan menunjukan poster tersebut kepada anak dan anak akan menyebutkan huruf-huruf tersebut.
- 3) Gambar Print, guru akan mencari gambar di internet dan menunjukan gambar tersebut kepada anak, guru juga dapat membuat gambar print dengan kreatifitas guru. Contoh, membuat permainan mencari jejak dair gambar tersebut, melengkapi gambar, mencocokkan gambar dan sebagainya.
- 4) Kartu Bergambar, kartu bergambar digunakan guru untuk menunjukan gambar-gambar yang ada dan anak akan menyebutkan gambar tersebut. guru juga dapat memberikan tugas untuk mencocokkan gambar dengan kartu bergambar yang sama.

⁹⁰ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 20 Juli 2020

- 5) Majalah, majalah digunakan untuk kegiatan anak atau kegiatan evaluasi anak, dalam majalah terdapat gambar-gambar dengan perintah atau tugas yang harus diselesaikan anak didik.
- 6) Buku cerita, buku cerita digunakan guru untuk memberikan cerita kepada anak didik yang berisi gambar dan tulisan. Dengan ini guru dapat memberikan pertanyaan tentang gambar tersebut sambil menceritakan isi buku tersebut.

Penggunaan media tentu sangatlah penting bagi guru untuk menyampaikan materi atau tema yang akan diajarkan kepada anak, maka guru harus mengetahui langkah-langkah penggunaan media visual gambar untuk kegiatan pembelajaran yaitu:

a. Mengkaji media visual yang akan digunakan

Dalam menggunakan media visual guru harus mengkaji terlebih dahulu media visual yang akan digunakan, apakah tepat sesuai dengan tema yang akan dilaksanakan atau tidak. Dan media visual yang digunakan layak atau tidak untuk digunakan. Media visual yang digunakan berupa media benda nyata atau media gambar dan sebagainya yang berupa visual. Dalam media visual gambar kelayakan terdapat pada gambar yang akan digunakan jelas atau tidak dan dalam ukuran yang bisa dijangkau anak atau tidak. Maka guru harus mengkaji media terlebih dahulu sebelum digunakannya.⁹¹

b. Mempersiapkan media visual yang akan digunakan

Guru mempersiapkan sendiri media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan guru akan sesuai dengan tema yang akan disampaikan guru kepada anak didik RA Diponegoro Kedungjati. Guru akan menyiapkan semua media yang dibutuhkan anak dalam kegiatan pembelajaran di tempat yang sudah diatur guru untuk pembelajaran, agar dalam penyampaian materi guru tidak perlu mencari media tersebut dan anak siap menggunakan media

⁹¹ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 10 Agustus 2020

tersebut saat pembelajaran. Media yang disiapkan berupa majalah, media gambar, buku paket, pensil, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan.⁹²

c. Menyampaikan isi dari media visual

Pada saat kegiatan berlangsung, guru akan menyampaikan pesan-pesan atau materi yang ada di media visual terutama media visual gambar. Guru akan menyampaikan materi tentang media gambar tersebut dan teks yang berada dalam gambar. Penyampaian materi akan sesuai dengan tema dan media gambar yang digunakan guru. Guru akan menerangkan semua tentang media gambar tersebut dengan jelas agar anak paham dan mengerti tentang materi yang dipelajarinya.⁹³ Guru akan menjelaskan dengan runtut dan logis berdasarkan gambar dan mengupas satu persatu materi yang dikemas dalam media gambar. Anak akan memperhatikan dan mengamati gambar tersebut dan memahami gambar yang diperlihatkan guru kepada anak didik RA Diponegoro Kedungjati.⁹⁴

d. Mengevaluasi pembelajaran

Menjadi tanggung jawab pendidik untuk selalu mengevaluasi kegiatannya di TK, baik dalam rangka maksud umum tersebut maupun maksud khusus dalam evaluasi keseluruhan program TK, karena dengan evaluasilah guru menunjukkan tanggung jawab profesionalnya terhadap apa yang dilakukan di kelas.⁹⁵ Guru beserta anak didik RA Diponegoro Kedungjati menyimpulkan materi yang telah diterangkan yang terdapat dalam gambar. Guru akan menanyakan kembali pengetahuan yang diperoleh anak selama mengikuti pembelajaran. Guru akan mengadakan evaluasi sesuai dengan materi atau tema yang telah disampaikan guru kepada anak-

⁹² Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 3 Agustus 2020

⁹³ Wawancara dengan Ibu Mira, selaku guru kelas B RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 10 Agustus 2020

⁹⁴ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 3 Agustus 2020

⁹⁵ Iksan waseso, *Evaluasi Pembelajaran TK*, (Jakarta: universitas terbuka, 2009), hlm. 1.5

anak. Dengan diadakannya evaluasi, guru akan mengetahui pencapaian yang telah diperoleh anak dari materi yang di sampaikan guru, apakah anak fokus dalam pembelajaran atau tidak. Evaluasi ini juga penting untuk mengukur pengetahuan yang dicapai anak.

Penggunaan media dengan langkah-langkah yang tepat dapat membantu guru dalam pembelajaran. Serta mempermudah anak dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media visual gambar dapat membantu anak dalam mengingat dan memperlancar pemahaman dari apa yang dilihat anak.

4. Pengaruh Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif AUD

Pengaruh penggunaan media yang tepat dalam proses belajar-mengajar akan mempengaruhi pada perkembangan kognitif anak usia dini dan sesuai dengan tujuan perkembangan anak usia dini. Dari data yang diperoleh guru RA Diponegoro Kedungjati memiliki kriteria penilaian pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Kreatif dalam menyelesaikan masalah

Anak menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Anak mampu berkreasi secara spontan. Hal ini terlihat saat anak mengamati gambar, anak akan mengekspresikan benda-benda disekitar sesuai dengan keadaan gambar yang dilihat. Dapat terlihat juga ketika anak sedang mengamati gambar secara spontan anak memiliki keinginan untuk menirukan gambar tersebut dan juga memiliki keinginan untuk mewarnai gambar tersebut sesuai kreatifitas anak. Anak akan mengekspresikan warna-warna kedalam gambar tersebut.⁹⁶

b. Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran

Mengurutkan benda berdasarkan ukuran melibatkan kegiatan mengukur. Anak mampu mengurutkan benda-benda disekitar berdasarkan ukuran besar kecilnya benda tersebut. Hal ini

⁹⁶ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 11 Agustus 2020

dapat terlihat dari kegiatan mengurutkan benda berdasarkan ukuran. Anak akan mengukur benda-benda konkret yang ada di sekitarnya terlebih dahulu. Kemudian anak akan memulai mengukur benda yang lain dan dapat membandingkan dari ukuran benda tersebut dan dapat mengurutkannya dari yang pendek sampai yang terpanjang. Dapat terlihat juga dalam membandingkan ukuran gambar satu dengan gambar lainnya, akan membantu anak dalam membedakan gambar mana yang lebih tinggi dan yang lebih pendek.⁹⁷

c. Mengenal konsep bentuk, warna dan pola

Anak-anak dapat mengenal berbagai bentuk, warna, pola dengan baik. Hal ini terlihat dari media gambar yang ditampilkan guru anak dapat menyebutkan sesuatu yang ada di gambar dengan apa yang telah dilihat di sekelilingnya. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang berada di kelas seperti pintu, lemari, kotak pensil, buku, dan sebagainya. Anak dapat menggambar benda-benda tersebut yang dicontohkan guru melalui media gambar dengan benar dan dapat menyebutkan benda tersebut dengan tepat. Dari media gambar yang ditampilkan guru, anak juga dapat menggunakan warna-warna yang tepat sesuai dengan bentuk asli dari gambar tersebut.

d. Mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

Guru memiliki tujuan agar anak mampu mengenal angka dan huruf. Setelah anak mengenal angka dan huruf anak akan mampu mengenal konsep bilangan dari angka-angka, seperti mengenal bilangan ganjil dan genap. Anak mampu mengenal lambang bilangan seperti tambah (+), kurang (-), bagi (:), kali (X), kurang dari (<), lebih dari (>), dan lambang bilangan lainnya. Setelah anak mengenal bilangan dan lambang bilangan, anak juga akan mengenal tentang huruf-huruf dan mampu membaca tanpa pendampingan guru.⁹⁸

⁹⁷ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 11 Agustus 2020

⁹⁸ Observasi di RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 11 Agustus 2020

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif

Faktor pendukung penggunaan media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak di RA Diponegoro Kedungjati yaitu:

a. Sebagai alat bantu pembelajaran

Dengan adanya media gambar dalam pembelajaran membantu guru dalam proses pembelajaran. Anak tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media gambar juga membantu anak agar anak fokus dalam pembelajaran. Guru mampu menggunakan media gambar dengan berbagai cara seperti melakukan permainan dengan menggunakan gambar.

b. Mudah digunakan

Media gambar mudah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media gambar dapat ditempel di papan tulis atau dibagikan kepada anak. Media gambar juga membantu dalam menerangkan materi atau tema yang sedang dipelajari.⁹⁹

Faktor penghambat penggunaan media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak di RA Diponegoro Kedungjati yaitu:

a. Kapasitas terlalu kecil

Media gambar memiliki ukuran yang kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar. Anak-anak yang berada di belakang seringkali tidak biasa melihat gambar yang ditempel sehingga anak yang berada di belakang tidak bisa fokus dalam pembelajaran.

b. Terbatasnya media gambar

Media gambar yang digunakan guru tidak bervariasi dan terlihat monoton. Guru juga harus menyiapkan media gambar sendiri sehari sebelumnya sesuai dengan tema yang akan dipelajari.

⁹⁹ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 11 Agustus 2020

c. Kurangnya kreatifitas guru

Kurangnya kreatifitas guru dalam memunculkan ide-ide baru dalam penggunaan media dan kurangnya kreatifitas dalam menciptakan media sebagai alat peraga edukatif. Permainan yang digunakan guru dalam penggunaan media gambar terlalu monoton, tidak ada ide baru dalam penggunaan media gambar.¹⁰⁰



¹⁰⁰ Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku kepala sekolah RA Diponegoro Kedungjati pada tanggal 11 Agustus 2020

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah di uraikan mengenai implementasi media visual gambar untuk perkembangan kognitif anak usia dini di RA Diponegoro Kedungjati dapat disimpulkan sebagai berikut:

Implementasi media visual gambar dilakukan untuk memenuhi aspek-aspek perkembangan kognitif anak, hal tersebut dapat dilihat dari cara penggunaan media gambar untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu: Belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik seperti mengenal benda, mengklasifikasikan, memahami angka, dan mampu memahami huruf.

Guru dalam menggunakan media visual gambar memiliki langkah-langkah dalam penggunaan media gambar yaitu dengan cara pertama sebelum menggunakan media guru mengkaji terlebih dahulu media gambar yang akan digunakan, selanjutnya guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berupa majalah, media gambar, dan media lain yang dibutuhkan guru. Selanjutnya guru akan mengadakan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada anak untuk mengetahui pencapaian yang telah diperoleh anak dari materi yang di sampaikan guru. Dampak dari penggunaan media gambar tersebut untuk perkembangan kognitif anak, mampu memberikan dampak positif bagi anak antara lain, anak mampu memecahkan masalah sendiri, mampu mengenal konsep bentuk, warna dan pola, dapat mengurutkan benda sesuai ukuran, mampu mengenal konsep bilangan dan huruf. Dengan dampak positif tersebut akan membantu anak dalam mencapai tujuan perkembangan anak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro Kedungjati, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala RA Diponegoro Kedungjati

Diharapkan untuk kepala RA untuk membuat kebijakan kesejahteraan bagi anak didik dan pendidik untuk mendapatkan media pembelajaran dan media bermain yang bagus, sehingga dapat memenuhi aspek perkembangan anak.

2. Kepada Guru Kelas

Diharapkan guru mampu memiliki ide-ide baru dalam penggunaan media untuk meningkatkan proses pengajaran pada kegiatan pembelajaran dan dapat menciptakan guru yang kreatif.

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga".

Karena keterbatasan berfikir dan minimnya ilmu penulis maka dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dari segi apapun. Oleh karena itu, penulis harap dapat dimaklumi. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Tafonao, Talizaro. (2008). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No.2
- Zaman, Badru dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks)
- Munadi dan Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran. (Sebuah Pendekatan baru)*. (Cipayung: Gaung Persada)
- Wiyani, Novan Ardy. 2017. *Manajemen PAUD Berdaya Saing*. (Yogyakarta: Gaya Media)
- Fauzi. Hakikat Pendidikan Bagi Anak Usia Dini. *Insania: Jurnal Alternatif Pemikiran Kependidikan, IAIN Purwokerto*. Vol. 15 No. 3, September-Desember 2010
- Suryana, Dadan. 2014. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Wijana, Widarmi D dkk. 2012. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Pekerti, Widia dkk. 2009. *Metode Pengembangan Seni*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing)
- Santrock, Jhon. 2011. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*. (PT Gelora Aksara Pratama)
- Mawarti, Sita. (2018). Skripsi: *Implementasi Media Pembelajaran Media Visual Gambar Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di RA Perwanida Gejungan, Tanjung, Klego, Boyolali, Surakarta*: IAIN Surakarta)

- Muslim, Asbullah. (2017). *Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Muta'aliyah Stai Darul Kamal NW Kembang Kerang, Volume I No.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi)
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana)
- Rasyid, Isran dan Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*, Jurnal *AXIOM*: Vol. VII, No. 1
- Tanjung, Zainudin. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. <https://www.academia.edu> > [Buku Ajar Media Pembelajaran](#)
- Miftah. (2013). *Fungsi dan peran media pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Anak*, Jurnal KWANGSA, Vol. 1 Nomor 2
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya: CV Jakad Publishing)
- Afriyanti, Isma dkk. (2012). Skripsi: *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri*, (Pontianak: Universitas Tanjungpura, 2012)
- Kasmawati dkk. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres Banpres Posona*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 1 No. 2
- Yulistia, Desta. (2018). Skripsi: *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung)
- Bahri, Agus Samsul. (2015). *Pendekatan Media Gambar Dan Pencapaian Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Di SD*, Jurnal Bioshell, Vol 04, No. 1
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)

- Tohirin. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*.(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya)
- Sugiyono. 2013. *Memahami Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta)
- Suiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendiidkan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Fathoni, Abdurahmat. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika)
- Sejarah RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga
- Letak Geografis RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja, Kabupaten Purbalingga
- Visi dan Misi RA Diponegoro Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga
- Wawancara dengan Ibu Rodiyah, selaku Kepala Sekolah RA Diponegoro Kedungjati
- Wawancara dengan Ibu Mira, selaku Guru Kelas B RA Diponegoro Kedungjati
- Gunarti, Winda dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Asmawati, Luluk dkk. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta, Universitas Terbuka)
- Fridani, Lara dkk. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Waseso, Iksan. 2009. *Evaluasi Pembelajaran TK*, (Jakarta: universitas terbuka)
- Mudir. *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran*: Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. I No. 1, Januari 2019
- Konasih, R. Angkowo. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Grasindo)