

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI
PAUD ISLAM MAKARIMA KARTASURA TAHUN PELAJARAN**

2022/2023

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Adhelia Anggraini

NIM. 183131047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID

SURAKARTA

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi sdr. Adhelia Anggraini
NIM: 183131047

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah
UIN Raden Mas Said
Surakarta

Assalamu'ualiikum wr.wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, bahwa kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Adhelia Anggraini

Nim : 183131047

Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023.

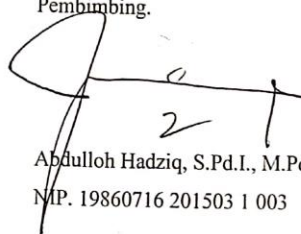
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Surakarta, 25 November 2022

Pembimbing.



Abdulloh Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19860716 201503 1 003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023” yang disusun oleh Adbelia Angraeni telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Kamis, tanggal 15, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Abdulloh Hadzig, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 19860716 201503 1 003

(..  ..)

Penguji 1

Merangkap Ketua : Afiati Handayu Diyah F. S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850712 201101 2 021

()

Penguji Utama

: Khasan Ubaidillah, M.Pd.I.
NIP. 19840215 201503 1 001

()

Surakarta, 22 Desember 2022

Mengetahui,

a.n Dekan,

Wakil Dekan I



Dr. H. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730715 199903 2 002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tuaku ibu Ngatinah, yang telah mendidik, membesarkan, dan selalu mendoakan dengan penuh kasih sayang.
2. Nenekku tercinta simbah Painem dan kakakku tersayang Febri Puji Lestari yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepadaku.
3. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTO

...إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ

“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri ...” (QS al-Isrâ/ 17: 7)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Adhelia Anggraini

NIM : 183131047

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di Paud Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 25 November 2022

Yang Menyatakan,



Adhelia Anggraini

NIM. 183131047

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd., Selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah di UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan ilmu di Fakultas Ilmu Tarbiyah.
3. Tri Utami, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta
4. Abdulloh Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar meluangkan waktu, membimbing dan mendo’akan penulis dalam penyelesaian skripsi
5. Bapak/Ibu dosen dan segenap civitas akademika UIN Raden Mas Said Surakarta.
6. Eny Setianingsih, S.Psi, selaku kepala Sekolah PAUD Islam Makarima Kartasura yang telah memberikan izin melakukan penelitian serta memberikan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh guru dan karyawan PAUD Islam Makarima Kartasura yang telah membantu dalam proses penelitian.
8. Keluarga dan Teman-teman yang selalu mendo’akan dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Surakarta, 25 November 2022

Penulis,

Adhelia Anggraini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
a. Pengertian Media Pembelajaran	6
b. Fungsi Media Pembelajaran	7
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	9
d. Jenis-jenis media pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran Interaktif.....	12
a. Pengertian Pembelajaran Interaktif.....	12

b.	Model-model Media Pembelajaran Interaktif	13
c.	Komponen Pembelajaran interaktif	15
d.	Langkah-langkah Pembelajaran Interaktif	16
e.	Urgensi Media Pembelajaran Interaktif	18
3.	Teori Perkembangan Kognitif.....	19
a.	Pengertian Perkembangan Kognitif	19
b.	Landasan Perkembangan Kognitif.....	21
c.	Tahap – tahap perkembangan kognitif.....	22
d.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	27
e.	Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	29
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
C.	Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		33
A.	Jenis Penelitian.....	33
B.	Setting Penelitian	34
C.	Subyek dan Informan Penelitian	35
D.	Teknik Pengumpulan Data	36
E.	Teknik Keabsahan data.....	38
F.	Teknik Analisa Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
A.	Fakta Temuan.....	42
1.	Profil Lembaga	43
a.	Sejarah PAUD Islam Makarima Kartasura	43
b.	Status Satua Lembaga	44
c.	Visi-Misi	44
d.	Tujuan PAUD Islam Makarima Kartasura.....	45
e.	Target Pendidikan	45
f.	Sarana prasarana	45
2.	Deskripsi Data	49

B. Interpretasi Hasil Penelitian.....	61
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74

ABSTRAK

Adhelia Anggraini, 2022, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing: Abdulloh Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kognitif, Anak Usia Dini,

Kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang pesat, media pembelajaran interaktif merupakan salah satu teknologi yang digunakan di lembaga pendidikan. Media pembelajaran interaktif membantu guru dalam penyampaian materi dan membantu anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan mereka, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di PAUD Islam Makarima Kartasura. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan didukung dengan informan kepala sekolah, wakil kurikulum dan guru pendamping PAUD Islam Makarima Kartasura. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 sampai bulan November 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis yaitu dengan proses kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, lembaga sekolah menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang digunakan di PAUD Islam Makarima Kartasura adalah media *PowerPoint* untuk menampilkan kata-kata, gambar dan video yang membuat pembelajaran menarik sehingga kemampuan kognitif berkembang dengan baik. Perkembangan aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan media *PowerPoint* terlihat dalam kegiatan *recalling*. Kegiatan *recalling* membantu guru dalam mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan. Perkembangan kognitif siswa kelas B1 Multazam yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 15 siswa yang mana kemampuan kognitifnya sudah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kemudian 4 siswa lainnya masuk dalam kategori siswa yang mulai berkembang (MB).

ABSTRACT

Adhelia Anggraini, 2022, *Utilization of Interactive Learning Media in Developing Cognitive Skills in Islamic PAUD Makarima Kartasura for the 2022/2023 Academic Year*, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor: Abdulloh Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I

Keywords: Interactive Learning Media, Cognitive, Early Childhood,

Technological advances are experiencing rapid development, interactive learning media is one of the technologies used in educational institutions. Interactive learning media assist teachers in delivering material and helping early childhood in developing their abilities, one of which is developing early childhood cognitive abilities. The purpose of this research is to describe the use of interactive learning media in developing cognitive abilities in Makarima Kartasura Islamic PAUD in the 2022/2023 academic year.

This study uses a qualitative descriptive research method. The research was conducted at Makarima Kartasura Islamic PAUD. The subjects in this study were class teachers and were supported by principal informants, curriculum representatives and accompanying teachers of Islamic PAUD Makarima Kartasura. This research was conducted from June 2022 to November 2022. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Then the analysis technique was the process of condensing data, presenting data, and verifying data.

The results of this study can be concluded that to improve the cognitive abilities of early childhood, school institutions implement learning using interactive learning media. The interactive learning media used in Makarima Kartasura Islamic PAUD is PowerPoint media to display words, pictures and videos that make learning interesting so that cognitive abilities develop properly. The development of cognitive aspects of early childhood using PowerPoint media can be seen in recalling activities. Recalling activities help teachers find out how far students understand the material that has been given. The cognitive development of Multazam B1 class students who fall into the category of developing according to expectations (BSH) totals 15 students whose cognitive abilities are in accordance with the level of achievement of the development of children aged 5-6 years. Then 4 other students fall into the category of students who are starting to develop (MB).

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Perkembangan Anak	26
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	32
Gambar 3.1 Triangulasi Teknik.....	38
Gambar 3.2 Triangulasi Sumber.....	39
Gambar 3.3 Langkah Analisa Data.....	42
Gambar 4.1 Kegiatan Literasi Pagi.....	50
Gambar 4.2 Kegiatan Makan Snack	51
Gambar 4.3 Kegiatan Sholat Dhuha	52
Gambar 4.4 Halaman Awal.....	53
Gambar 4.5 Tampilan Video	55
Gambar 4.6 Tampilan Gambar	54
Gambar 4.7 Tampilan Angka	55
Gambar 4.8 Tampilan Game	56
Gambar 4.9 Game Menghubungkan.....	57
Gambar 4.10 Game Percobaan.....	57
Gambar 4.11 Game Percobaan Sebab Akibat	58
Gambar 4.12 Kegiatan Sentra.....	58
Gambar 4.13 Kegiatan Recalling.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Waktu Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 3.2 Triangulasi Penelitian	39
Tabel 4.1 Status Satuan Lembaga.....	44
Tabel 4.2 Dokumentasi Buku	46
Tabel 4.3 Dokumentasi Kondisi Ruangan	47
Tabel 4.4 Dokumentasi Perabot Ruang Kelas	47
Tabel 4.4 Dokumentasi Alat Kelengkapan	48
Tabel 4.5 Peran Serta Masyarakat	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara, Observasi, Dokumentasi	74
Lampiran 2 : Field Note wawancara, Observasi, Dokumentasi	77
Lampiran 3 : Surat Tugas Pembimbing	90
Lampiran 4 : Surat Ijin Penelitian.....	91
Lampiran 5 : Surat Keterangan Penelitian	92
Lampiran 6 : Langkah-langkah Pembelajaran.....	93
Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dibutuhkan hampir disegala aspek kehidupan, seperti dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai peran penting untuk membantu melancarkan kegiatan pembelajaran. Teknologi memberi dorongan kepada pendidik untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran supaya lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik. Pendidik harus menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada guna menciptakan menciptakan ruang kelas yang menarik agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik. Tentunya setiap jenjang sekolah harus menentukan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Teknologi yang tepat digunakan untuk anak usia dini yaitu media pembelajaran interaktif. Media yang menggunakan indera ganda untuk mengkombinasikan diantara video, gambar, suara, teks, grafik, maupun animasi. Dalam surah Al- Baqarah ayat 31 :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakanya kepada para Malaikat lalu berfirman : “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Berdasarkan ayat ini, Allah mengajarkan Nabi Adam mengenai nama-nama benda semuanya yang berada di bumi, selanjutnya Allah memberi

perintah kepada malaikat untuk menuturkan nama namanya, yang sebetulnya para malaikat belum mengetahuinya. Benda-benda yang dituturkan Nabi Adam a.s atas perintah Allah, tentu sudah diberi penjelasan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Berarti dalam proses pembelajaran harus terdapat metode pembelajaran yang tepat untuk memudahkan seseorang dalam mempelajari suatu hal. Sama halnya dengan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai metode untuk belajar mengembangkan kognitif pada anak usia dini dengan salah satu contohnya adalah menampilkan gambar sesuai dengan tema yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar anak-anak, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, menciptakan respon yang baik antar pendidik dan anak-anak dan mempengaruhi psikologis anak. Hal tersebut didukung oleh Jared Keengwe dan Grace Onch-wari (2009:217) menyatakan bahwa "*A technology interaction professional development model for practicing teachers*". Maksud dari pernyataan tersebut yaitu bahwa teknologi akan selalu dijadikan sebagai bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi ini dapat memberi bantuan kepada anak usia dini dalam berkomunikasi, lebih memahami konsep, dan praktek keterampilan hidup.

Namun penulis menemukan beberapa lembaga tempat penelitian tugas kuliah semester awal, banyak lembaga yang tidak menggunakan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran interaktif menggunakan laptop merupakan salah satu media yang membantu dalam mengembangkan aspek-aspek kemampuan kognitif pada anak usia dini karena menampilkan gambar dan video sehingga proses pembelajaran anak-anak lebih menarik dan tidak monoton. Proses pembelajaran yang hanya membaca, menulis dan berhitung tanpa menjelaskan materi maka komunikasi yang tercipta antar guru dan anak terganggu sehingga mengakibatkan perkembangan kemampuan kognitif kurang berkembang dengan baik maka akan terjadi masalah dalam proses

belajar pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Deby selaku waka kurikulum PAUD Islam Makarima, beliau menyatakan bahwa kemampuan kognitif pada anak usia dini di lembaga mulai berkembang. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membuat anak lebih mudah menangkap pembelajaran yang diberikan guru karena pembelajarannya menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah power point yang dikemas secara kreatif dengan menampilkan materi pembelajaran yang lengkap sesuai dengan tema yang sedang diajarkan (05 September 2022). PAUD Islam Makrime merupakan salah satu sekolah islam terbaik di kartasura. Berbeda dengan sekolah pada umumnya, PAUD Islam Makarima menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajarannya.

Penulis juga melakukan wawancara di beberapa lembaga pendidikan anak usia dini di sekitar kota surakarta dan kartasura pada tanggal 17 – 19 September 2022. Salah satunya dengan Bu Helmi, guru TK Al- Azhar Syifa Budi beliau menyatakan TK tersebut tidak menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran hanya saja di beberapa kegiatan para pendidik menampilkan video untuk menonton film bersama. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh lembaga tersebut dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan lembaga tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka (19 September 2022). oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran interaktif ini cocok untuk diterapkan di PAUD Islam Makarima untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengembangkan**

Kemampuan Kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti menyimpulkan indentifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Masih ada beberapa lembaga yang belum menggunakan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurang berkembangnya kemampuan kognitif pada anak usia dini akan tetapi di PAUD Islam Makarima sudah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Masih terdapat beberapa pendidik yang belum bisa mengoperasikan laptop dengan baik untuk proses pembelajaran akan tetapi di PAUD Islam Makarima para pendidik menggunakan laptop sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas dengan keterbatasan peneliti dan supaya terhindar dari kesalahan dalam mengartikan judul, maka peneliti membatasi masalah dengan terfokus pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan subjek penelitian siswa kelompok B3 di PAUD Islam Makarima Kartasura tahun pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang penulis rumuskan adalah “Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura tahun pelajaran 2022/2023”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura tahun pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu antara lain:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau referensi pada penelitian berikutnya
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan wawasan mengenai pengembangan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran interaktif

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sumber pengetahuan baru mengenai pengembangan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan baru bagi guru dalam memberikan pembelajaran mengenai kemampuan kognitif yang sesuai dengan Prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dapat meningkatkan minat belajar anak salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi sekolah mengenai kajian terhadap hal-hal terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran interaktif agar menjadi program yang lebih sempurna

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak dari kata medius yang secara harfiah memiliki arti pengantar atau perantara. Media merupakan pengantar atau perantara pesan diantara pengirim pesan kepada penerima pesan (2005:6). Menurut Briggs yang dikutip Arief S. Sadiman (2009:6) menyatakan media merupakan semua alat fisik yang mampu memberikan pesan sekaligus memberi rangsangan peserta didik untuk belajar. Contoh media yang dapat dipergunakan saat proses kegiatan belajar mengajar diantaranya bingkai, kaset, film, dan buku. Melainkan media dalam bahasa arab berarti pembawa atau perantara pesa dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Getlach dan Ely yang dikutip Latif mengemukakan media merupakan materi, manusia, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak mendapatkan pengetahuan keterampilan ataupun perilaku (Latif, 2014:154).

Media pembelajaran ialah perangkat elektronis, fotografis, ataupun grafis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun berbagai informasi visual maupun verbal (Latif, 2014:151). Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut juga dengan media pengajaran ataupun media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala hal yang dipergunakan untuk menyampaikan isi atau pesan pelajaran, merangsang kemampuan, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa yang pada akhirnya mampu mendorong proses belajar mengajar. Sependapat dengan Ibrahim dan Nana, Gagne' dan Briggs yang

menyatakan bahwa alat fisik yang dipergunakan untuk menyalurkan isi materi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Arsyad, 2011). Pendapat lain menyatakan media pembelajaran dipergunakan untuk meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran supaya meningkatkan hasil belajar yang mereka capai (Nana, 2002).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah segala bentuk yang digunakan sebagai pembawa atau mediator informasi dan pesan yang di tujukan untuk pengajaran atau pendidikan. Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu alat yang digunakan guru untuk mengajar peserta didik dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh peserta didik. Keberadaan media saat pembelajaran berlangsung mampu membuat peserta didik lebih antusias untuk mempelajari serta mendalami materi yang diberikan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mampu membuat daya serap sekaligus pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan meningkat. Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat pengajaran yang mampu memberi pengaruh pada kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang diciptakan dan di tata oleh guru (Arsyad, 2011:15). Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya yaitu (Asnawir & Usman, 2002:24):

- 1) Mempermudah guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam belajar
- 2) Memberi pengalaman yang lebih nyata (yang sebelumnya abstrak dapat lebih dikonkretkan)
- 3) Lebih menarik perhatian siswa (penggunaan media menjadikan kegiatan belajar tidak membosankan, bahkan lebih menyenangkan)

- 4) Siswa akan lebih minat dan tertarik dalam belajar.
- 5) Semua indera siswa dapat diaktifkan

Menurut Azhar Arsyad (2010:17) ada empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu membuat peserta didik tertarik dan terarah untuk memperhatikan dan fokus terhadap isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang disajikan dengan isi teks atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, merupakan fungsi media visual yang mampu dilihat dari tingkat peserta didik ketika menikmati kegiatan belajar atau membaca teks yang ada gambarnya. Simbol atau gambar visual mampu membangkitkan emosi dan sikap siswa, contohnya informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif merupakan fungsi media visual yang yang dapat dilihat dari temuan temuan penelitian yang mengemukakan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terdapat pada gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi media pengajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyatakan media visual memberi konteks untuk memahami teks dan memberi bantuan peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan membacanya rendah untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat pengajaran yang membuat semua aspek perkembangan peserta didik dapat berkembang serta dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Diambil dari kesimpulan tersebut, maka pada penelitian ini media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk

mengembangkan kemampuan kognitif kepada peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar tinggi, minat belajar yang tinggi dan pembelajaran dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain fungsi, adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Manfaat praktis dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2011:25-26) yaitu antara lain:

- 1) Menjadikan penyampaian informasi dan pesan lebih jelas.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Memberi kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai kejadian yang ada di lingkungannya.
- 4) Menangani keterbatasan waktu, ruang dan indera.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) mengemukakan manfaat dari media pengajaran dalam proses belajar peserta didik diantaranya yaitu:

- 1) Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik perhatian peserta didik, oleh sebab itu mampu menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dimengerti oleh peserta didik, dan terdapat kemungkinan peserta didik untuk lebih memahami tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, bukan hanya komunikasi lisan melalui kaidah kata-kata dari guru, sehingga peserta didik merasa tidak bosan dan tenaga guru tidak habis bahkan jika guru mengajar setiap jam pelajaran.

- 4) Peserta didik cenderung banyak yang melaksanakan kegiatan belajar, karena kegiatan pembelajarannya tidak monoton mendengar penjelasan guru saja namun terdapat kegiatan lain, contohnya mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai manfaat yang sudah dipaparkan diatas yaitu penggunaan media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan motivasi untuk belajar sebab materi yang diajarkan mudah dipahami dan lebih jelas. Media pembelajaran dalam penelitian ini memiliki manfaat guna memberi arahan peserta didik supaya mempunyai motivasi untuk mempelajari macam-macam binatang.

d. Jenis-jenis media pembelajaran

Di Indonesia menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, medianya berupa media visual atau media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

1) Media visual atau media grafis

Media visual adalah media yang tidak mengandung unsur suara namun bisa dilihat (Sanjaya, 2012). Media visual meliputi media yang mampu diproyeksikan dan media yang tidak mampu diproyeksikan. Media visual adalah jenis media yang banyak digunakan bahkan mayoritas pendidik di jenjang anak usia dini sering menggunakannya sebagai media untuk menyampaikan isi tema yang akan diajarkan. Media visual selain sederhana, pembuatan medianya juga mudah, harga media relative murah, dan media dapat dibuat sendiri. Adapun contoh media visual diantaranya: (a) papan bulletin, (b) papan flanel, (c) peta dan globe, (d) poster, (e) kartun, (f) grafik, (g) bagan atau chart, (h) diagram, (i) sketsa berupa gambar sederhana, dan (j) foto atau gambar yang bersifat konkrit (Latif, 2014:152-153). Media-media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Media audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indra pendengaran (Sadiman, 2009:49). Penyampaian pesan dilakukan secara verbal dan non verbal. Berikut contoh media audio diantaranya: laboratorium bahasa, piringan hitam, pita magnetik, alat perekam, dan radio.

3) Media proyeksi diam (audio-visual)

Media proyeksi diam (still projected medium) memiliki kesamaan dengan media grafis berupa sama-sama menghadirkan rangsangan visual (Sadiman, 2009:55). Perbedaannya yaitu media grafis berinteraksi langsung dengan pesan media yang berkaitan, melainkan media proyeksi sebelum digunakan harus di proyeksikan ke proyektor supaya sasaran dapat melihatnya, sekaligus disertai rekaman audio ataupun visual saja. Berikut contoh media proyeksi diantaranya: simulasi, permainan (game), video, televisi, film gelang, film, mikrofis, proyektor tak tembus pandang, media transparansi, film rangkai, dan film bingkai (Latif, 2014:152-155).

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setiap pemilihan media pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing. Artinya jika pemilihan media pembelajaran tepat untuk proses pembelajaran peserta didik, maka peserta didik akan mudah menerima pembelajaran yang disampaikan dan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan tidak membosankan.

2. Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah suatu sistem yang menyajikan materi pembelajaran yang direkam dan disajikan dengan kendali komputer, kemudian pengguna dengan program yang disajikan dapat berinteraksi secara aktif (Pujiriyanto, 2002:153). Menurut Sutopo (2012:112) penggunaan media interaktif membuat pengguna memiliki berbagai pilihan yang dapat dipilih mengenai menu yang tersedia yang akan dipelajari. Apabila pengguna ingin melihat salah satu topik maka ia tidak perlu menunggu semua presentasi selesai di sajikan. Perangkat input yang digunakan untuk memberi respon dapat melalui mouse, penunjuk, pena penunjuk, layar sentuh, *keyboard* dan lain-lain.

Salah satu bagian dari multimedia ialah pembelajaran interaktif. Mayer (2009:12) menyatakan multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan gambar dan kata-kata. “Gambar” dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan berbentuk gambar atau pictorial form. Hal ini dapat berbentuk grafik dinamis (video dan animasi) atau grafik statis (peta, foto, grafik, dan ilustrasi). Melainkan “Kata” dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan dengan bentuk verbal (verbal form), seperti penggunaan kata-kata atau teks yang dicetak ataupun diucapkan.

Atas dasar beberapa uraian definisi diatas dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang penyusunannya terdiri dari unsur-unsur multimedia (link interaktif, audio, video, animasi, grafik, dan teks) dan ketika menggunakannya akan terjadi interaksi diantara peserta didik dengan media tersebut, dan ada kendali yang dapat dilaksanakan oleh pihak yang menggunakan (guru ataupun peserta didik) sehingga mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

b. Model-model Media Pembelajaran Interaktif

Terdapat berbagai model media pembelajaran interaktif. Berikut empat model media pembelajaran interaktif menurut Dermawan diantaranya model Drills, tutorial, simulasi, dan games (Dermawan, 2012:61). Penjelasan masing-masing model adalah sebagai berikut:

1) Model Drills

Model drills adalah model yang memuat soal latihan yang dijadikan bagian dari pemahaman materi bagi siswa. Model ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberi pengalaman belajar yang lebih nyata dengan memberikan soal latihan guna menguji penampilan siswa melalui cepat atau lambatnya saat menyelesaikan soal latihan yang disediakan program. Umumnya model drills ini memiliki tahapan materi, diantaranya: (a) Menampilkan masalah dalam bentuk soal-soal latihan dengan tingkatan tertentu dari penampilan siswa, (b) siswa mengerjakan latihan soal, (c) penampilan siswa direkam oleh program, serta dievaluasi dan diberikan umpan balik, (d) Apabila jawabannya benar maka program akan menampilkan materi berikutnya, namun apabila jawaban yang diberikan salah maka program akan menampilkan fasilitas untuk mengulang latihan, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

2) Model Tutorial

Tutorial merupakan pembelajaran khusus melalui instruktur yang terqualifikasi. Program pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial ialah program pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti program komputer yang memuat materi pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2002:139). Pola dasar metode tutorial ini adalah mengikuti pengajaran dengan program jenis branching dimana informasi mata

pelajaran ditampilkan dalam unit kecil, kemudian diikuti dengan pertanyaan.

Komputer menganalisis tanggapan peserta didik serta memberikan umpan balik yang benar. Pembelajaran tutorial memiliki tujuan memberi siswa “kepuasan” pemahaman yang lengkap (mastery) terhadap topik atau materi yang dipelajari. Pola penerapan menggunakan model tutorial ini diantaranya: (a) computer menampilkan materi, (b) peserta didik memberi umpan balik, (c) computer mengevaluasi umpan balik peserta didik dengan orientasi pada arah peserta didik dalam menempuh peresentasi selanjutnya, dan (d) melanjutkan atau mengulangi langkah sebelumnya.

3) Model Simulasi

Model simulasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberi pengalaman belajar yang lebih nyata dengan pembuatan bentuk-bentuk triuan pengalaman yang dekat dengan kondisi aslinya. Model simulasi ini dibagi menjadi empat kelompok diantaranya fisik, situasi, prosedur, dan proses, dimana penggunaan disetiap kelompok disesuaikan dengan kepentingan tertentu.

4) Model Games

Model games dikembangkan atas dasar “pembelajaran menyenangkan”. Siswa akan menghadapi beberapa aturan dan petunjuk permainan. Pembelajaran dirancang seakan siswa mengikuti permainan yang ditampilkan dengan beberapa simulasi supaya siswa dapat melaksanakan semua pengalaman belajar mereka saat memecahkan masalah yang dimaksud.

Model pembelajaran interaktif di PAUD Islam Makarima dibuat dengan beberapa pertimbangan meliputi apa yang di butuhkan peserta didik dan kemudahan penggunaanya. Terdapat kemungkinan akan adanya penggabungan dua atau lebih dari model tersebut.

Misalnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk tutorial, bisa diberi tambahan materi soal dalam bentuk games atau drills guna mengetahui kemampuan siswa. Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model simulai kemudian selanjutnya terdapat evaluasi dengan bentuk game untuk mengukur kemampuan akan dalam menguasai konsep materi yang diberikan.

c. **Komponen Pembelajaran interaktif**

Berikut komponen pembelajaran interaktif menurut Sutopo (2012:104) yaitu:

- 1) Teks, merupakan simbol media visual yang berguna untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks mempunyai beberapa bentuk atau jenis (misalnya: *Comic San MS, Arial, Time New Roman*), warna dan ukuran. Unit satuan teks meliputi *size* dan *length*. *Size* menunjukkan seberapa besarnya atau kecilnya suatu huruf. *Length* menunjukkan jumlah huruf didalam kata atau halaman.
- 2) Grafik atau image, adalah media berbasis visual. Grafik meliputi gambar yang bergerak ataupun diam. Gambar gerak meliputi film, video, dan animasi. Gambar gerak dapat diukur menggunakan resolusi, size, dan juga mempunyai durasi. Gambar diam meliputi poster, lukisan, gambar digital, dan foto. Biasanya pengukuran gambar diam berdasarkan resolusi dan size (biasa disebut canvas size) saja.
- 3) Animasi, memiliki arti gerakan video atau gambar, contohnya gerakan orang yang melaksanakan kegiatan tertentu, dan lain sebagainya. Animasi dapat dibuat menggunakan tiga cara yaitu diantaranya (1) *frame-by-frame animation* dilaksanakan dengan membuat gambar yang tidak sama antara satu dengan yang lain, kemudian menempatkannya kedalam frame secara urut, (2) *tweened animation* dilakukan dengan menunjukkan pergerakan

suatu objek dari satu lokasi ke lokasi lainnya, (3) *shape animation* adalah animasi yang menyajikan perubahan bentuk.

- 4) Audio, terdiri dari tiga jenis, antara lain: (1) narasi sebagai pelengkap penjelasan yang dilihat melalui video, (2) musik sebagai penjelas ciri-ciri suatu gambar, dan (3) *sound effect* sebagai pemberi efek dalam bentuk suara untuk membuat informasi lebih jelas.
- 5) Video, merupakan hasil pengolahan yang didapatkan dari kamera. Biasanya file video membutuhkan lebih banyak penyimpanan daripada file gambar..
- 6) Link interactive, dimanfaatkan untuk memadukan berbagai elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terintegrasi. Terdapat berbagai jenis alat interaktif yaitu antarlain: (1) Button (tombol) berkaitan dengan aplikasi dimana pengguna menekan mouse ataupun pointing device yang lain, (2) Menu ialah daftar perintah yang dapat di pilih menggunakan tombol di keyboard ataupun mouse, (3) Hypertext adalah cara mengarahkan sesuatu dalam aplikasi yang mempunyai teks yang banyak pada penyajiannya

Berdasarkan komponen pembelajaran interaktif diatas dapat disimpulkan bahwa komponen yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dunianya. Setiap pemilihan komponen pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing. Artinya jika pemilihan komponen tepat untuk proses pembelajaran peserta didik, maka pesera didik akan mudah menerima pembelajaran yang disampaikan dan dapat menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan tidak membosankan.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Interaktif

Dalam buku *Tip dan Trik Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Direktorat Pendidikan SMA, 2006), secara prosedural Langkah-langkah Pembelajaran Interaktif dimulai dari

analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pemilihan topik penyusunan garis besar isi, penulisan naskah, pelaksanaan produksi, evaluasi dan revisi, serta finalisasi. Terdapat berbagai hal yang harus diperhatikan dalam menganalisis kebutuhan yaitu antara lain:

- 1) Melaksanakan analisis terhadap tuntutan kurikulum
- 2) Melaksanakan analisis terhadap kebutuhan di lapangan
- 3) Melaksanakan analisis pemecahan masalah/kebutuhan pembelajaran.
- 4) Analisis kebijakan.
- 5) Mendokumentasikan daftar materi final dalam bentuk hard copy dan soft copy.

Sedangkan di dalam mengidentifikkasi topik, kita harus memperhatikan hal-hal dibawah ini :

- 1) Menyusun daftar topic berdasarkan hasil analisis
- 2) Menentukan tim penulis, pengkaji materi dan pengkaji media
- 3) Menentukan skala prioritas topic
- 4) Menugaskan tim penulis, pengkaji materi, dan pengkaji media
- 5) Membubuhkan tanda prioritas topik final
- 6) Mendokumentasikan topik final dalam bentuk hard copy dan soft copy

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan topik dalam pembelajaran. Berdasarkan garis besar isi pembelajaran interaktif barulah penulisan naskah dilaksanakan mulai dari :

- 1) Menentukan format penulisan naskah
- 2) Menetapkan tim penulis naskah, pengkaji materi, dan pengkaji media
- 3) Menugaskan penulisan naskah dan pengkajian
- 4) Mendokumentasikan naskah final dalam bentuk hard copy dan soft copy

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran interaktif dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pemilihan topik penyusunan garis besar isi, penulisan naskah, pelaksanaan produksi, evaluasi dan revisi, serta finalisasi. Langkah-langkah ini berguna dalam penyusunan pembelajaran interaktif agar terorganisir dan menghasilkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

e. Urgensi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengembangan kemampuan Kognitif

Media Pembelajaran interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar yang mana media pembelajaran interaktif termasuk dalam multimedia. Multimedia adalah media yang dapat menyatukan dua unsur media atau lebih. Contohnya teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi disatukan secara utuh. Clark dan mayer berpendapat yang mana mengacu pada teori kognitif hasil riset bahwa presentasi menggunakan media Pembelajaran Interaktif akan semakin baik jika penyampaian materinya yang berupa kata-kata dan grafik disampaikan secara bersamaan. Materi yang disampaikan menggunakan kata-kata yang tercetak pada layar monitor serta disajikan sebagai percakapan dapat didengarkan melalui speaker. Sedangkan melalui grafik akan tercetak seperti gambar, bagan, peta atau foto, maupun grafik dinamis seperti animasi atau video atau istilahnya disebut dengan ilustrasi statis (2016:151-156)

Adapun prinsip pemrosesan kognitif selama belajar dari materi yang disajikan melalui multimedia adalah digrafikkan dengan dimulai dari lima anak panah, menentukan kata-kata, menentukan grafik, menyusun kata-kata dan menggabungkannya. Dengan menggunakan media pembelajarn interaktif anak-anak akan mendapat pengalaman secara audio dan visual. Siswa akan melihat dan mendengar secara langsung karena media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan

gambar yang bersumber dari laptop untuk mengvisualisasikan ide-ide sehingga informasi yang disajikan lebih jelas dan menarik. Selain itu media pembelajaran interaktif juga dapat menyajikan video yang mana video tersebut dapat menghasilkan gambar dan juga suara sehingga dapat membantu memperjelas materi yang disajikan oleh guru pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kognitif, anak-anak dapat mengingat dengan baik materi atau pesan yang disampaikan melalui teks beserta gambar. Hal ini sesuai dengan teori paivio yaitu dual coding theory yang mana menurutnya sistem kognitif manusia terdiri dari sub sistem yaitu sistem verbal dan sistem gambar (2009:100).

3. Teori Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kata “cognitive” berasal dari cognition yang memiliki arti mengerti atau pengertian. Kognitif ialah suatu proses yang terjadi di system saraf pusat ketika manusia berfikir. Kognitif ialah pendapatan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk menyelesaikan masalah (2012:27). Kognisi adalah proses perpikir seseorang guna mengaitkan, menilai dan mempertimbangkan peristiwa atau kejadian. Kesimpulannya proses kognitif berkaitan dengan taraf kecerdasan yang dipunyai bahwa seseorang memiliki minat yang diperlihatkan pada ide-ide belajar.

Piaget menyatakan anak usia 5-6 tahun mempunyai kemampuan kognitif berupa anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, anak sudah memahami sebab akibat, anak telah mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya didalam kehidupan sehari-hari, dan anak mampu menyebutkan lambing bilangan (Kencana, 2010:324). Melainkan Vygotsky (2016:45) mengungkapkan kemampuan ada dapat dibantu

dengan interaksi sosial. Kognitif anak diperoleh tidak hanya dari tindakan pada objek, tetapi juga melalui interaksi dengan teman sebayanya atau orang dewasa.

Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan seseorang dalam mengaitkan, memberi nilai dan pertimbangan terhadap suatu peristiwa ataupun kejadian (Susanto, 2011: 48). Proses kognitif berkaitan dengan taraf kecerdasan (intelegensi) yang mengidentifikasi seseorang dengan berbagai minat terutama diperuntukkan terhadap ide-ide belajar. Syaodih dan Agustin (2008:20) menyatakan kognitif berkaitan dengan bagaimana aktivitas berfikir serta perkembangan berfikir. Terdapat kemungkinan di kehidupan anak ditemui berbagai permasalahan yang perlu dipecahkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka kognitif bisa didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami suatu hal. Hal ini berarti mampu memperlihatkan kemampuan dalam menangkap arti, keterangan, dan sifat tentang penggambaran yang lebih jelas mengenai suatu hal. Kemampuan seseorang dalam memahami suatu hal berkaitan dengan perkembangan kognitif yang dimiliki. Kognitif mempunyai arti sebagai kemampuan berfikir atau belajar guna mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan memahami segala sesuatu yang terjadi lingkungan, keterampilan mengingat serta memecahkan masalah sederhana.

b. Landasan Perkembangan Kognitif

Ajaran islam menjelaskan bahwa manusia tidak mengetahui apa-apa saat ia lahir, namun Allah telah memberikan mereka kemampuan hati untuk menimba ilmu, merasa, meraba, mencium, melihat dan mendengar. Pernyataan tersebut dapat dilihat dalam Q.S. An-Nahl Ayat 78:

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

Artinya :“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl ayat 78).

Ibnu katsir menjelaskan kemampuan befikir, melihat serta mendengarnya manusia mengalami perkembangan secara bertahap. Bertambahnya usia seseorang hingga ia dewasa akan berada pada tahap memiliki kemampuan melihat, mendengar, serta daya pikir yang dapat memisahkan sesuatu yang benar atau salah serta yang baik dan buruk.

Kognitif manusia sangat diperhatikan dalam islam. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya berbagai hadits ataupun ayat alquran yang menggambarkan mengenai pentingnya mencari ilmu dan menggunakan akal guna memahami fenomena alam yang menunjukkan kekuasaan Allah. Diperjelas dengan diturunkannya pertama kali ayat Ayat Al-Qur'an disebutkan jika proses belajar sangatlah penting, ayatnya yaitu:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ۝

Artinya:1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemunrah. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya.(QS. Al-Alaq [96]:1-5).11

Berdasarkan ayat tersebut, Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam ajaran islam sangatlah penting, hal ini timbul kemungkinan umat islam menjadi umat yang mempunyai kekuatan dan peradaban yang lebih besar. Anjuran ini berhubungan dengan bagaimana seseorang menerima dan menyiapkan informasi, bagaimana terjadinya proses belajar, bagaimana kognisi manusia berkembang, bagaimana informasi diproses serta bagaimana supaya kecerdasan meningkat.

c. Tahap – tahap perkembangan kognitif

Menurut piaget dalam Leny (2020:122) Anak-anak mempunyai daya pikir yang selalu berkembang sesuai periode-periode atau tahap-tahap perkembangannya yang selalu semakin kompleks. Menurut piaget seorang anak memiliki pemikiran yang terus mengalami perkembangan dengan tahap pemikirannya dari bayi hingga dewasa. Berikut terdapat empat tahap perkembangan anak menurut piaget, diantaranya:

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor dimulai sejak anak lahir sampai umur 2 tahun. Dalam tahap ini pemahaman bayi tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik. Seiring adanya tindakan fisik dan motorik disebut dengan “Sensorimotor”. Pada tahap awal masa bayi baru lahir hanya memperoleh pola perilaku reflektif. Di akhir tahap ini berada di usia dua tahun, di usia ini anak

dapat menciptakan pola-pola sensorimotor dan memakai symbol primitive (pemikiran simboliknya berkembang).

2) Tahap praoperasional

Tahap dimana seseorang mampu menggambarkan objek yang berada di sekitarnya menggunakan simbol disebut dengan tahap praoperasional. Pada tahap ini pemikiran anak terbatas, sebab anak condong memiliki sifat egois atau memikirkan diri sendiri dan hanya terfokus pada permasalahan tanpa menggunakan akal saat memecahkan permasalahan (Djiwandono, 2002:72-76).

Piaget mengelompokkan perkembangan kognitif di tahap praoperasional menjadi dua kelompok yakni usia 2-4 tahun dan usia 4-7 tahun. Anak usia 2-4 tahun cenderung berfikir simbolik, dimana mampu menggunakan lambang atau simbol untuk menjelaskan sesuatu yang tidak terlihat didepannya. Berfikir intuitif berkembang sekitar usia 4-7 tahun, di usia ini pola pikir mengalami perkembangan secara bertahap berkembang menjadi konseptualisasi (Mashar, 2015:14).

3) Tahap Operasional Kongkret (8-12tahun)

Pada usia 8-12 tahun ini pemikiran anak terbatas pada segala sesuatu yang nyata yang dapat diraba serta dilihat. Anak masih mengalami kesulitan untuk memahami benda yang tidak jelas serta benda yang tidak dapat dilihat secara nyata. Kesulitan matematika karena upaya mengajar anak yang masih berada ditahap operasional kongkret dengan materi yang abstrak.

4) Tahap Operasional Formal (Diatas 12 tahun)

Pada tahap operasional formal ini, anak sudah dapat membuat pertimbangan berbagai kemungkinan yang terjadi ketika menyelesaikan masalah serta dapat menalar berdasarkan dalil maupun hipotesis. Hal ini membuat anak mampu memeriksa permasalahan dari perspektif yang berbeda ketika menyelesaikan masalah. Anak memiliki

pemikiran yang semakin kongkret dan fleksibel serta dapat mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber.

. Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang telah diuraikan bahwa anak yang berusia 5-6 tahun termasuk kedalam tahap praoperasional. Anak telah mampu belajar menggunakan pemikiran mereka, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingat simbol-simbol yang memvisualisasikan hal hal yang tidak terlihat secara fisik. (Patmonodewo, 2008:28).

Penney Upton (2012:161) mengemukakan tahap perkembangan kognitif dalam teori konstruktivis sosial Vygostky tidak sama dengan konsep perkembangan piaget. Teori ini percaya bahwa anak berfikir mengenai dunia dengan cara yang berbeda-beda secara kualitatif berdasarkan pada aktif dan termotivasi dengan lingkungan. Perkembangan kognitif didasarkan pada hubungan sosial, tidak pada eksplorasi individu terhadap lingkungan.

Sedangkan menurut peraturan menteri pendidikan (2014:24-26) tahapan kognitif adalah belajar pemecahan masalah, berpikir logis, dan berfikir simbolik.

1) Belajar dan Pemecahan Masalah

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan permasalahan seperti, memperlihatkan kegiatan eksplorasi dan investigasi, menyelesaikan masalah sederhana didalam kehidupan kesehariannya dengan cara yang diterima sosial dan fleksibel, melaksanakan pengalaman atau pengetahuan dalam situasi baru, saat menyelesaikan masalah anak memperlihatkan sikap kreatifitasnya.

2) Berfikir logis

Anak mampu membedakan antara “lebih dari” dan lain lain berdasarkan ukurannya. Memperlihatkan inisiatifnya saat menentukan pilihan tema permainan. Membuat susunan rencana aktivitas yang

akan dilaksanakan. Mengetahui penyebab serta dampak mengenai lingkungannya. Mengelompokkan benda disesuaikan dengan ukuran, nemtuk, dan warna.. Mengenal pola ABCD-ABCD. Mengurutkan barang disesuaikan dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar atau sebaliknya. Mengelompokkan sebagian besar objek ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari dua variasi

3) Berfikir Simbolik

Pada tahap ini memiliki indikator diantaranya: Menuturkan lambang bilangan 1-10. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Adapun rincian tahap perkembangan kognitif ini dapat dijelaskan melalui tabel dibawah ini :

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
IV. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "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 dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Gambar 2.1 Tahapan Perkembangan Anak

Berdasarkan uraian diatas kesimpulannya yaitu terdapat beberapa tahapan perkembangan kognitif anak. Anak yang berusia 5-6 tahun termasuk kedalam tahap praoperasional. Pada tahap ini anak berfikir intuitif dimana anak mulai menggunakan logikanya dan mempunyai tingginya rasa ingin tahu terhadap sesuatu. Hal ini terjadi sebab saat ini anak masih mempunyai sifat labil dan egois. Pada masa ini anak dapat membuat kemampuan panca inderanya berkembang untuk mampu mengenali barang dan lingkungannya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Inteligensi atau kemampuan seseorang berbeda-beda antara satu orang dengan orang lainnya. Hal tersebut disebabkan banyak faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif. Faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak diantaranya: faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan.

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Ahli filsafat Schopenhauer memelopori teori hereditas atau nativisme yang menyatakan manusia dilahirkan dengan kemampuan tertentu yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan. Kemampuan atau keterbatasan kemampuan manusia dalam menyelesaikan permasalahan ditentukan oleh faktor bawaan. Berdasarkan hal ini sering ditemui anak yang pintar sekali, agak pintar dan bodoh, walaupun mendapatkan pelatihan dan pembelajaran yang sama (Susanto, 2014:59).

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, bahwa manusia terlahir dalam kondisi suci, diibaratkan dengan kertas putih yang masih putih tanpa coretan ataupun noda (Susanto, 2014:59).

3) Faktor Kematangan

Kematangan setiap organ fisik dan psikis dapat diketahui melalui pencapaian organ-organ tersebut dalam melakukan fungsinya.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah seluruh kondisi diluar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan inteligensi.

Pembentukan ini dibagi menjadi dua meliputi pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar) dan sengaja (sekolah formal).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mendorong tindakan kearah tujuan dengan lebih semangat. Melainkan bakat merupakan kemampuan bawaan, namun memerlukan pengembangan untuk mewujudkannya (Susanto, 2014:60).

Berdasarkan penjelasan diatas, kemampuan atau inteligensi pada anak usia dini tidak bisa di sama ratakan, karena banyak faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. Artinya setiap anak punya kemampuan masing-masing dan berbeda-beda tidak bisa menjadi sebuah kekurangan maupun kelebihan.

e. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah masa dimana seseorang berada pada proses perkembangan yang pesat bahkan sangat mendasar untuk kehidupan berikutnya (Hartati, 2007:11-17). Masa ini anak mempunyai karakter dan dunia yang berbeda jika dibandingkan dengan orang dewasa. Masa ini anak cenderung leboh antusias, dinamis, aktif serta senantiasa ingin mengetahui tentang apapun yang ia lihat ataupun dengar. Sudono menggambarkan karakteristik kemampuan anak usia 5-6 tahun antar lain:

1) Usia 5 tahun

Pada usia 5 tahun sudah mampu selalu mulai dari satu saat berhitung, suka menempel dan menggunting, mudah teralihkan, dapat mendengarkan instruksi dan sebagai pendengar yang baik, mulai memahami kata-kata baru, sudah dapat berhitung sampi 20, kemampuan kognitifnya siap untuk bekerja secara berkelompok dan

menghadapi rintangan intelektual mereka, dan anak mampu membedakan bagian depan ataupun belakang baju (Sudono, 2004:47).

2) Usia 6 tahun

Anak usia 6 tahun mempunyai kemampuan kognitif berupa: kebun binatang dan binatang buas menjadi fokus mereka, jarak dalam kesalahan berhitung benda pada hitungan ke-13, dapat menghitung sampai 30, menjumlahkan dan mengurai angka hingga angka lima, bisa memberikan angka lima pada tangan satu, imajinasi membungkus tinggi, apat menggambar dengan baik, senang belajar (Sudono, 2000:47).

Dilihat dari pemaparan karakteristik diatas, kesimpulannya adalah tahap perkembangankognitif anak terbagi menjadi beberapa tahap. Anak usia 5-6 tahun termasuk kedalam kelompok pada tahap praoperasional. Dengan kemampuan kognitif anak yang telah siap bekerja secara berkelompok dan dengan rintangan intelektual mereka dan anak berada pada tahap berfikir intuitif, dimana anak mulai menggunakan logikanya serta mempunyai tingginya rasa ingin tahu terhadap suatu hal.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan. Hasil penelitian yang digunakan sebagai pembandingan memiliki keterkaitan dengan topic penelitian yaitu tentang media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif sebagai berikut :

Pertama, Penelitian yang dikembangkan oleh Octavia Sinta Wahyuningrum (2012) dari Program Studi PGPAUD UNY dengan judul “Pengembangan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Konsep Penambahan Bagi Anak Usia 4-5 Tahun.” Penelitian pengembangan ini menghasilkan CD interaktif pengenalan konsep penambahan bagi anak

usia 4-5 tahun. Hasil penelitian ini memperlihatkan produk CD interaktif cocok dipergunakan oleh anak usia 4-5 tahun sebagai alternatif media pembelajaran dalam memperkenalkan konsep penambahan. relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis pada penelitian tersebut yaitu sama sama meneliti tentang kemampuan kognitif pada pendidikan anak usia dini dan penggunaan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu dalam pembelajaran penelitian tersebut menggunakan CD Interaktif dan lebih fokus pada penambahan untuk anak usia dini. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Kedua, Hasil penelitian oleh (Putra & Ishartiwi, 2015) yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini”, diperoleh hasil dari penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat yaitu angket validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan produk memperoleh hasil penilaian sangat baik (4,66) dengan kriteria skala 5 dan penilaian oleh anak pada uji coba satu - satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba operasional dengan hasil yang sangat baik dengan rata-rata keseluruhan pada setiap aspek yaitu diatas 81%. relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan penulis pada penelitian tersebut yaitu sama sama meneliti tentang kemampuan kognitif pada pendidikan anak usia dini dan penggunaan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu penelitian ini lebih fokus pada pengenalan angka dan huruf untuk anak usia dini dan metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Ketiga, Hasil Penelitian yang dilaksanakan (Purwaningsih, 2018) menunjukkan animasi interaktif yang mengenal bentuk, huruf, angka, dan warna digunakan guru ataupun orangtua sebagai alat bantu untuk dalam kegiatan pembelajaran dan membuat anak lebih minat dalam belajar. Hal ini

membuktikan penggunaan animasi interaktif sebagai media pembelajaran dapat membuat anak lebih antusias untuk belajar. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis pada penelitian tersebut yaitu sama-sama akan melakukan penelitian mengenai kemampuan kognitif pada pendidikan anak usia dini dan penggunaan pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya. Namun terdapat perbedaan pada penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran penelitian tersebut adalah menggunakan animasi sedangkan penelitian ini menggunakan power point.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah arahan penalaran yang digunakan untuk bisa sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah dan yang dirumuskan untuk mempermudah dan pengembangannya. Untuk mengetahui alur pemikiran, penulis menyampaikan kerangka berpikir sebagai berikut :

Aspek perkembangan kognitif ialah salah satu aspek yang terpenting dalam perkembangan anak. Dengan perkembangan kognitif anak mampu mulai berkembang, anak sudah dapat menjelaskan kembali apa yang sudah disampaikan pendidik, memahami sebab akibat, mengelompokkan benda, mengenal simbol. Pada kondisi awal kemampuan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun sudah mulai berkembang, terbukti pada saat observasi anak-anak usia 5-6 tahun di PAUD Islam Makarima mampu menjelaskan kembali apa yang sudah disampaikan pendidik, mengenal simbol, mengklasifikasikan benda, memahami sebab akibat. Hal ini terjadi dikarenakan dalam proses pembelajaran guru berusaha menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak semakin meningkat. Mengapa menggunakan media pembelajaran interaktif, karena dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat menarik fokus anak karena dilengkapi gambar, audio dan video yang menarik

secara nyata.

Melalui media pembelajaran interaktif diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan baik. penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Islam Makarima Kartasura. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan masalah dan fokus pada penelitian. Metode kualitatif merupakan langkah penelitian sosial dengan tujuan supaya mendapatkan data deskriptif seperti gambar dan kata-kata. Didukung pendapat Moleong (2007:11) menyatakan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif meliputi gambar, kata-kata, serta tidak dengan angka. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menampilkan prosedur penilaian untuk mendapatkan data deskriptif meliputi perkataan secara lisan ataupun tertulis dari subjek serta pengamatan perilaku. Penelitian ini mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti dari dokumentasi, observasi, wawancara, sehingga memperoleh jawaban permasalahan dengan jelas dan rinci. Pelaksanaan penelitian ini berdasarkan spesifikasi subjek penelitian serta bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan mencakup realitas sosial.

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang mendapatkan data deskriptif meliputi kata-kata lisan ataupun tertulis dari orang serta pengamatan perilaku (Nasution, 1996:9). Hal tersebut berarti penelitian ini menumpulkan data sebanyak-banyaknya yang kemudian akan dituang dalam bentuk uraian dan laporan. Menurut (Triyono 2017) penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memberikan gambaran tentang karakter suatu variabel, kelompok atau suatu peristiwa sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu fenomena atau data yang telah didapatkan oleh peneliti

dengan menunjukkan bukti-bukti yang nyata. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menggambarkan mengenai bagaimana Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD Islam Makarima yang beralamat di Singopuran RT.01/RW.VI Kartasura. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, PAUD Islam Makarima merupakan lembaga yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD Islam Makarima pada waktu memasuki semester ganjil di tahun pelajaran 2022/2023 di bulan September – November adapun jadwal kegiatan penelitian dapat dijelaskan di bawah ini :

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan keperluan-keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian mulai dari pengajuan judul, menyusun proposal, pengajuan izin ke lembaga, dan penyusunan instrumen penelitian.

b. Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah kegiatan yang dilakukan selama penelitian untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah penulis menganalisa data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan. Sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai oleh penulis. Rincian waktu dan tahap penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Rancangan waktu pelaksanaan penelitian

No	Kegiatan	JUN 2022	JUL 2022	AGS 2022	SEP 2022	OKT 2022	NOV 2022
1	Pengajuan judul	X					
2	BAB 1-3			X	X		
3	Seminar proposal					X	
4	Pencarian data	X	X	X	X	X	
5	Analisa data				X	X	
6	BAB 4-5				X	X	X
7	Munagoosyah					X	X

C. Subyek dan Informan Penelitian

1. Subyek Penelitian

Idrus (2009 : 91) menyatakan subyek ialah organisme, benda, ataupun individu yang digunakan sebagai sumber informasi saat mengumpulkan data penelitian yang dibutuhkan .Definisi lain menurut Prastowo (2016:193) menyatakan bahwa subyek penelitian adalah sumber data yang bisa diminta keterangan informasinya sesuai pada topic penelitian.

Dilihat dari beberapa pendapat tersebut, maka kesimpulannya subjek penelitian ialah sumber utama yang memiliki informasi penelitian. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yaitu guru kelas di PAUD Islam Makarima Kartasura.

2. Informan Penelitian

Informan penelitian ialah orang yang memiliki pengetahuan luas dan mendalam mengenai permasalahan penelitian sehingga dari merekalah data penelitian dapat diperoleh dan dapat memberikan informasi yang bermanfaat (Bungin 2010). Informan penelitian ialah pihak yang memberi informasi mengenai kondisi serta situasi yang melatar belakangi penelitian (Moleong J 2018).

Berdasarkan uraian pendapat diatas, kesimpulannya yaitu informan penelitian ialah pihak yang mengetahui permasalahan atau peristiwa penelitian. Penelitian ini memakai informan Kepala sekolah, Waka kurikulum dan guru pendamping di PAUD Islam Makarima.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi ialah kegiatan menyelidiki yang dilaksanakan dengan sistematis dan sengaja menggunakan panca indera mengai kejadian yang sedang terjadi (Bimo, 2021:136).

Dilihat dari pemaparan tersebut, observasi ialah metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung dan mencatat dengan sistematis mengenai objek penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa gambaran digunakannya media pembelajaran interaktif guna mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di PAUD Islam Makarima.

2. Metode Wawancara

Wawancara ialah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan melakukan dialog kepada orang untuk memperoleh keterangan. Metode ini melibatkan suatu metode yang digunakan orang untuk tujuan tertentu, berusaha memperoleh informasi atau keterangan langsung dari

informan(1993:129). Jenis wawancara semi terstruktur berupa wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Pertanyaan wawancara sudah dibuat terlebih dahulu secara terstruktur, selanjutnya dilakukan pendalaman satu persatu pertanyaan lebih lanjut untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam (2006:4). Para peneliti harus bersikap fleksibel saat proses wawancara berlangsung. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) ialah metode yang dipilih penulis untuk mendapatkan masalah secara lebih intensif dan terbuka, dimana pihak yang diundang wawancara dimintai pendapat dan pemikirannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan dialog antara peneliti dengan informan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini wawancara dilaksanakan secara semi terstruktur dengan menggunakan pedoman butir pertanyaan yang telah dipersiapkan. Akan tetapi di tengah-tengah wawancara, peneliti bebas mengajukan pertanyaan yang bukan termasuk dalam daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan. Hal ini bertujuan agar peneliti lebih leluasa dalam menggali informasi yang disampaikan oleh informan, adapun kegiatan wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di PAUD Islam Makarima.

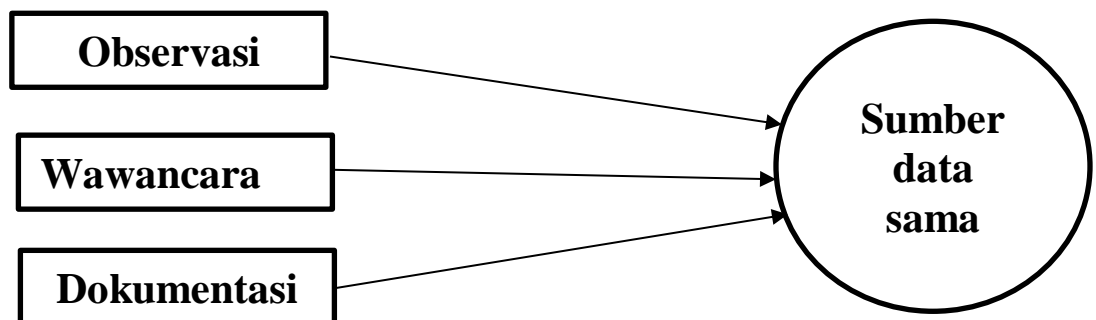
3. Metode Dokumentasi

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengumpulkan serta melakukan analisis dokumen, meliputi dokumen yang bergambar, elektronik ataupun tertulis (Nana, 2010:221). Metode ini ialah teknik yang digunakan untuk mengambil data dari sumber data berupa dokumen (bukan manusia), sumber ini konsisten serta akurat dijadikan sumber keadaan yang sebetulnya terjadi serta mempunyai kelebihan dapat dianalisis secara berulang. Arikunto menyatakan metode dokumentasi ialah teknik mengumpulkan data seperti agenda, legger,

notulen, prasasti, foto, majalah, surat kabar, buku, transkrip, dan catatannya (1999:274).

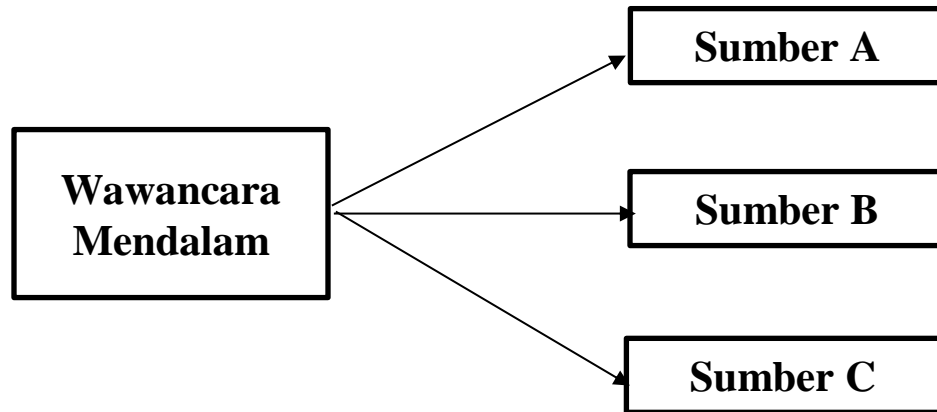
E. Teknik Keabsahan data

Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Menurut (Sugiyono 2019) terdapat dua jenis teknik triangulasi data, yakni triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Sedangkan triangulasi sumber berarti mengumpulkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik yang sama. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik keabsahan data merupakan suatu proses validitas dan reliabilitas data untuk memperoleh kepercayaan data. Untuk melakukan keabsahan data terdapat beberapa cara, salah satunya yaitu triangulasi. Terdapat dua jenis triangulasi, yakni triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk melakukan keabsahan data. Triangulasi teknik merupakan pengumpulan data yang berbedabeda untuk mendapatkan sumber data yang sama. Peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk sumber data yang sama. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Triangulasi teknik

Triangulasi sumber merupakan proses pengumpulan data dari sumber yang berbeda-beda dengan menggunakan teknik yang sama. Hal ini dapat dijelaskan melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 Triangulasi Sumber

Dalam triangulasi teknik dan triangulasi sumber ini peneliti akan meneliti kembali kevalidan data dengan melakukan perbandingan mengenai informasi yang didapatkan dari informan. Apabila terdapat perbedaan, maka perbedaan-perbedaan tersebut harus diteliti hingga ditemukan sumber dan materi mana yang berbeda. Langkah selanjutnya melakukan konfirmasi kepada informan dan sumber yang lainnya supaya memperoleh data dengan sumber yang paling benar.

Berikut rancangan triangulasi yang dibuat peneliti berdasarkan alur triangulasi yang telah dipaparkan sebelumnya tercantum dalam tabel 3.2 sebagai berikut:

No	Aspek yang diteliti	Informan	Metode
1	Visi dan misi lembaga PAUD Islam Makarima Kartasura	Kepala Sekolah Waka Kurikulum	Wawancara Dokumentasi
2	Persiapan Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di PAUD Islam Makarima	Waka Kurikulum Semua guru	Wawancara

3	Kegiatan pembelajara menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kemampuan Kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura	Semua Guru	Wawancara Observasi Dokumetasi
4	Kendala dan faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima Kartasura	Semua Guru	Observasi Wawancara

F. Teknik Analisa Data

Analisis data ialah proses mencari dan membuat susunan data dengan sistematis berdasarkan perolehan data dari dokumentasi, observasi, wawancara, dengan cara mengkategorikan data kedalam kelompok-kelompok, membaginya menjadi unit-unit, mensintesiskannya, menyusunnya menjadi pola, memilah mana yang tidak penting dan yang penting, dan menarik kesimpulan untuk memeudahkan untuk dimengerti diri sendiri ataupun orang lain (1999:244). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik penelitian yang digunakan yaitu teknik analisis model stake yakni dengan membuat perbandingan dari apa yang sudah diharapkan terjadi dengan apa yang terjadi dilapangan yakni membuat perbandingan diantara standar yang telah digunakan sebelumnya dengan hasil yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian.

Analisis data merupakan usaha yang bertujuan menguraikan dan menjelaskan fokus kajian penelitian menjadi susunan bagian-bagian tertentu, sehingga makna yang terkandung dapat jelas dan mudah dipahami. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilaksanakan saat pengumpulan data dan sesudah data dikumpulkan (Satori and Komariah 2014). Menurut Miles and Huberman dalam (Majid 2017) penganalisisan data dalam penelitian kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu Data Condensation (Kondensasi Data), Data Display (Penyajian Data), dan Conclusions Drawing/Verifications (Penerarikan Kesimpulan).

1. *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Menurut (Majid 2017) Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, penyederhanaan, abstraksi, dan/atau transformasi data dari transkrip wawancara, catatan tertulis mengenai data lapangan, materi-materi empiris dan dokumen-dokumen yang lain.

Dilihat dari pemaparan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan suatu kegiatan analisis data yang merujuk pada proses penelitian yang membuat data menjadi lebih kuat dengan adanya proses menyederhanakan, mengabstrakkan dan mengubah data lengkap dari catatan hasil penelitian serta wawancara yang dilakukan penulis.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Menurut (Majid 2017) Penyajian data merupakan suatu proses pengorganisasian dan penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi yang dapat membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu seperti analisis yang lebih mendalam. Sedangkan menurut (Samsu 2017) penyajian data ialah suatu usaha untuk merangkai informasi yang telah didapatkan dengan menggambarkan kesimpulan dan mengambil tindakan.

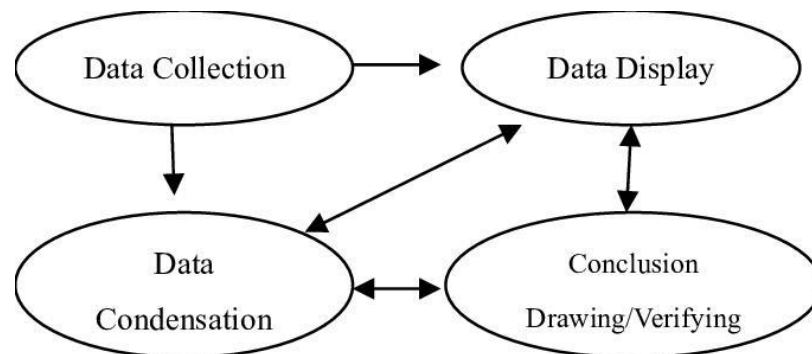
Dilihat dari beberapa pendapat diatas, maka kesimpulannya yaitu penyajian data adalah suatu usaha dalam merangkai kata-kata atau informasi yang telah didapatkan pada saat penelitian yang bertujuan untuk

memudahkan peneliti dalam membuat kesimpulan. Penyajian data ini mampu menjadikan peneliti dalam memahami kejadian dilapangan akan lebih mudah dan dapat digunakan untuk pembuatan perencanaan kegiatan berikutnya.

3. Conclusion Drawing / Verification

Langkah ketiga adalah proses menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilaksanakan di dalam proses berlangsungnya penelitian. Kesimpulan awal yang diajukan mempunyai sifat sementara, bahkan bisa berubah sewaktu-waktu jika telah menemukan bukti yang mendukung sangatlah kuat, yang akan mendukung tahapan pengumpulan data selanjutnya lebih konkrit.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan proses tahap akhir dalam suatu penelitian untuk merumuskan kesimpulan, baik itu kesimpulan sementara maupun kesimpulan akhir. Langkah-langkah analisis data ditunjukkan pada gambar 3.3 berikut :



Gambar 3.3 Langkah - langkah analisa data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Fakta Temuan

1. Profil Lembaga

a. Sejarah PAUD Islam Makarima

PAUD Islam Makarima didirikan pada tahun 2002 dibawah naungan Yayasan Makarima. Mulai berkiprah mendidik anak usia dini pada tahun ajaran 2002/2003. Sejak pendirian pertama, proses kegiatan belajar mengajar berlangsung digedung lama beralamat Jl. Adi Sumarmo 85 Kartasura. Jumlah murid yang semakin bertambah dan kebutuhan yang terus berkembang, maka Yayasan Makarima membuat kebijakan agar gedung PAUD Islam Makarima juga perlu dibangun di tempat yang lebih luas, nyaman dan kondusif untuk belajar anak-anak. kemudian gedung sekolah PAUD Islam Makarima Kartasura dipindahkan ke gedung baru pada tahun 2018 yang beralamat di singopuran, RT.01/RW.06 Kartasura, Sukoharjo. Bu Eny menyatakan Pendirian PAUD Islam Makarima Kartasura dengan pertimbangan memfasilitasi anak usia dini yang beragama Islam di Kota Kartasura. Jumlah guru di PAUD Islam Makarima adalah 24 guru dan 195 Peserta didik. (Wawancara, 17 November 2022)

Yayasan makarima diketuai oleh Bp.H.Prof.Dr.dr.Zainal Arifin Adnan, Sp.PD-KR-FINASIM. Dewan Pendiri :

- 1) Ibu Muslimah Zaenal
- 2) Ibu Dr.Ise
- 3) Ibu Siti Nurjannah
- 4) Ibu Lilik Sumarwiyah
- 5) Ibu Siti Ahmani
- 6) Ibu Makmuroh
- 7) Ibu Kristantinah

b. Status Satuan Lembaga PAUD Islam Makarima

Tabel 4.1 Status Satuan Lembaga

Nama	Statu satuan
Nama Sekolah	PAUD Islam Makarima Kartasura
Alamat Sekolah	Singopuran, RT.01/RW.06 Kartasura
Desa/Kelurahan	Kartasura
Kecamatan	Kartasura
Kabupaten	Sukoharjo
Provinsi	Jawa Tengah
Badan Penyelenggara	Yayasan Makarima
Status sekolah	Swasta diakui
Didirikan Tahun	2002
Status Tanah	Milik
Luas tanah	1000 m ²
Jenis Program layanan	Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok bermain (KB), Taman pengasuhan anak balita (TPAB)
Tanggal berdiri	20 Juni 2002
Nomor statistic sekolah	002031112054
Nomor induk sekolah	003390
NPSN	20342447

c. Visi dan Misi PAUD Islam Makarima Kartasura

1) Visi :

Menjadi penyelenggara pendidikan yang mampu mencetak generasi masa depan berakhlak mulia cerdas & kreatif.

2) Misi

- a. Membekali siswa dengan dasar-dasar pemahaman islam sesuai al-quran dan sunnah.

- b. Memberikan layanan pendidikan yang mengembangkan kecerdasan majemuk dengan perkembangan anak
- c. Menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa agar mampu mandiri bertanggung jawab dengan dirinya sendiri & kreatif.

d. Tujuan PAUD Islam makarima

- 1) Mendidik siswa menjadi pribadi yang akhlakul karima
- 2) Meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan
- 3) Mengembangkan potensi siswa sesuai dengan perkembangannya
- 4) Mengasah ketrampilan siswa agar mampu mandiri dan kreatif

e. Target Pendidikan PAUD Islam Makarima

- 1) Memberi dasar-dasar pemahaman agama dalam aqidah, ibadah, akhlakul karimah dan pendidikan Al-Qur'an dan Hadist
- 2) Melatih perilaku melalui pembiasaan moral, sosial emosional, dan life skill
- 3) Memberi dasar pengembangan dan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

f. Sarana Prasarana PAUD Islam Makarima

Sarana prasarana merupakan bagian terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut bu Eny PAUD Islam Makarima selalu berusaha memeberikan fasilitas dan pelayanan yang maksimal agar anak-anak dapat belajar dengan baik. Salah satunya yaitu dengan menciptakan ruang kelas yang Full colour dan bersih agar tercipta pembelajaran yang kondusif. (Wawancara, 17 November 2022), berikut adalah table sarana prasarana yang ada di PAUD Islam Makarima :

1) Buku

Tabel 4.2 Dokumentasi Buku

No.	Jenis Buku	Jumlah
1.	Buku Administrasi`	15 eks
	Buku Surat Masuk	1eks
	Buku Surat Keluar	1eks
	Buku Inventaris	5 eks
	Buku Notulen	3 eks
	Buku Keadaan Guru & Siswa	2 eks
	Buku Pengurus	5 eks
	Buku Tamu	2 eks
	Buku Induk Siswa	2 eks
	Buku PMB	4 eks
2.	Buku Sumber/Pegangan guru	

2) Sarana dan Prasarana

a) Kondisi Ruang / Lahan

Tabel 4.3 Dokumentasi Kondisi Ruang

No.	Jenis Sarana/ Prasaran	Jumlah
1.	Ruang kelas	15
2.	Pendopo	1
3.	Ruang kantor	1

4.	Ruang dapur	1
5.	Gudang	2
6.	Tempat Wudhu	3
7.	Kamar mandi/WC	6
8.	Mushola	1
9.	Tempat cuci tangan	5
10.	Ruang tunggu terbuka	1
11.	Ruang Tu	1
12.	Ruang Room Meeting	1
13.	Ruang bermain outdoor	1
14.	Halaman sekolah	1

b). Perabot Ruang kelas/belajar

Tabel 4.4 Dokumentasi Perabot Ruangan

No.	Jenis Sarana/Prasaran	Jumlah
1.	Meja dan kursi anak	2+22
2.	Loker	22
3.	Tempat Alat makan dan minum	1
4.	Absent anak	1
5.	Almari Serbaguna	4
6.	Tempat sampah	1
7.	Box mainan	2

c). Perabot dan Alat-alat Kelengkapan Pembelajaran dikelas

Tabel 4.5 Dokumentasi Alat Kelengkapan Pembelajaran di kelas

No.	Jenis Sarana/Prasaran	Jumlah
1.	Rak tempat mainan	2
2.	Tikar / karpet	2
3.	Lemari kaca/kayu	2
4.	Tempat sampah	1
5.	Sapu	1
6.	Meja kursi anak	2+22
7.	Ikrak sampah	1
8.	Papan / meja lukis	5
9.	Kaca Besar	2
10.	Jam dinding	1

3) Peran serta masyarakat

Tabel 4.6 Dokumentasi Peran Serta Masyarakat

No.	Lembaga	Pernah	Tidak pernah	Bentuk peran serta
1.	Orang tua anak didik	✓		Mengikuti keg. parenting
2.	Komita Sekolah	✓		Mengelola dana komite dan mengadakan kegiatan-kegiatan utk semua wali murid
3.	Pertemuan guru	✓		Awalusanah, parenting,

	dengan wali murid			akhirusanah, rapat-rapat Jamiyah
--	----------------------	--	--	-------------------------------------

2. Deskripsi Data

Adapun hasil penelitian yang didapatkan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Islam Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut :

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah, wakil kurikulum, wali kelas dan guru pendamping, bahwa penerapan media pembelajaran interaktif yang digunakan di PAUD Islam Makarima adalah Media *PowerPoint*. Penggunaan media tersebut merupakan hasil koordinasi dari Bidang Kurikulum yang disetujui oleh Kepala sekolah. Oleh karena itu, sekolah mengupayakan agar pembelajaran tidak monoton maka media *PowerPoint* ini dijadikan sebagai bentuk penyampaian materi kepada anak-anak. Selain itu penerapan media *Powerpoint* digunakan agar anak-anak lebih aktif dalam proses pembelajaran dan agar guru-guru menyeting media sendiri sesuai dengan apa yang direncanakan secara sistematis. Menurut bu Debby selaku wakil kurikulum beliau menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan selama pembelajaran di PAUD Islam Makarima adalah kurikulum darurat yang digunakan pada saat pandemi dan sekarang dilanjutkan dalam proses pembelajaran *offline* karena memudahkan para guru menyampaikan materi, proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton dan interaksi guru dan siswa jauh lebih baik (wawancara, 07 November 2022).

Persiapan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu membuat media *PowerPoint*. Yang mana media *PowerPoint* terdiri dari dua macam yaitu berisi literasi pagi berisi target hafalan dan kegiatan sentra sesuai tema pada hari tersebut. Materi menggunakan gambar dan video yang menarik agar anak antusias dalam belajar. Adapun guru yang bertugas membuat media *PowerPoint* yaitu masing-masing guru kelas secara bergantian mendapatkan jadwal.

Banyaknya gambar dan warna-warna yang menarik pada media PowerPoint membuat anak sangat antusias saat pembelajaran dan siswa menyerap materi dengan baik dan fokus (Observasi, 11 Oktober 2022).

Menurut observasi serangkain kegiatan belajar mengajar di PAUD Islam makarima dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup, Hal ini dikuatkan oleh Bu wiwin selaku guru kelas di B1 dan beliau menyatakan bahwa kegiataan belajar mengajar di PAUD Islam Makarima ada tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. berikut adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di PAUD Islam Makarima dari kegiataan awal sampai akhir. (Wawancara, 11 Oktober 2022)

b. Kegiatan Awal

1) Literasi Pagi

Kegiatan literasi pagi ini dilakukan pukul 07.00, anak-anak datang ke kelas masing-masing untuk membaca iqra' dan membaca AISM (Anak Islam Suka membaca) yang akan dipanggil ibu guru secara bergantian dan yang belum mendapat giliran untuk membaca mereka mengerjakan majalah, yang sudah membaca dan mengerjakan majalah boleh bermain didalam kelas sembari menunggu teman-temannya membaca (Observasi, 11 Oktober 2022)



Gambar 4.1 Kegiatan Literasi Pagi

2) Ikrar Pagi

Setelah kegiatan literasi pagi selesai maka dilanjut dengan ikrar pagi yaitu pukul 08.00, kegiatan ini dilakukan di luar kelas yaitu di depan pendopo kegiatan ini dilakukan oleh seluruh anak-anak dari kelas TPA, KB, TK A dan TK B, anak-anak berbaris sesuai dengan barisan kelasnya masing-masing. (Observasi, 11 Oktober 2022) Hal tersebut juga dijelaskan oleh bu wiwin bahwa Ikrar pagi ini dilaksanakan oleh seluruh anak-anak PAUD Islam Makarima di halaman pendopo, anak-anak diminta untuk membaca do'a bersama-sama yang di pandu oleh salah satu guru secara bergantian sesuai jadwal, do'a yang dibaca adalah membaca basmallah, membaca syahadat, membaca do'a sebelum belajar, membaca rukun islam, membaca rukun iman, membaca do'a dzikir pagi, do'a kebenaran, do'a kebaikan dunia dan akhirat, do'a kedua orang tua lalu dilanjutkan dengan kegiatan jasmani masing-masing kelas (Wawancara, 11 Oktober 2022)

3) Makan Snack, Sikat gigi, Wudhu dan Sholat Dhuha

Setelah kegiatan literasi pagi dan ikrar pagi anak-anak makan snack ringan untuk persiapan kegiatan inti.



Gambar 4.2 Kegiatan Makan Snack

Setelah itu anak-anak sikat gigi menggunakan sikat dan odolnya masing-masing ditemani dengan guru dilanjut dengan wudhu bersama di

tempat wudhu kemudian setelah selesai wudhu anak-anak masuk kelas mengambil dan memakai mukena dan alat sholatnya masing-masing dan anak laki-laki bergantian disisirin oleh bu guru. Setelah anak-anak sudah siap untuk sholat dhuha maka bu guru memilih salah satu anak untuk menjadi imam. Namun bu guru tetap mendampingi sembari membenarkan bacaan dan gerakan sholat anak-anak. Setelah sholat dhuha dilakukan dzikir dan do'a bersama-sama, kemudian merapikan alat sholat dan memakai jilbabnya masing-masing. Setelah selesai di kegiatan awal maka anak akan masuk di kegaitan inti yaitu kegiatan sentra. (Observasi, 11 Oktober 2022)



Gambar 4.3 Kegiatan Sholat Dhuha

c. Kegiatan Inti

Kegiatan sentra merupakan kegiatan inti di PAUD Islam makarima karena materi disampaikan disini, kegiatan sentra ini dalam penyampaian materi guru-guru menggunakan media *PowerPoint* agar kegiatan lebih menarik, tidak monoton dan interaksi yang dilakukan oleh anak-anak dan guru lebih hidup. Kegiatan sentra ini menggunakan metode ceramah kemudian, tanya jawab dan diskusi. Kegiatan inti ini menggunakan media laptop sebagai media dalam pembelajaran (Observasi, 11 Oktober 2022)

Berikut contoh slide media *PowerPoint* yang digunakan dalam proses pembelajaran :

1. Halaman Awal



Gambar 4.4 Halaman Awal

Menurut Bu Wiwin Slide pertama ini berisi tentang tema, sub tema dan topik yang akan dipelajari hari tersebut, biasanya guru bertanya tentang tema hari ini lalu anak-anak membaca kemudian menjawab pertanyaan guru, kemudian guru menyampaikan kembali tentang apa yang akan dipelajari hari tersebut. Penggunaan tema slide biasanya disesuaikan dengan tema yang sedang diajarkan, pemilihan warna dan font harus sesuai dengan anak-anak usia dini yaitu *full color* dan *font* yang mudah di baca oleh anak-anak. (Wawancara, 11 Oktober 2022)

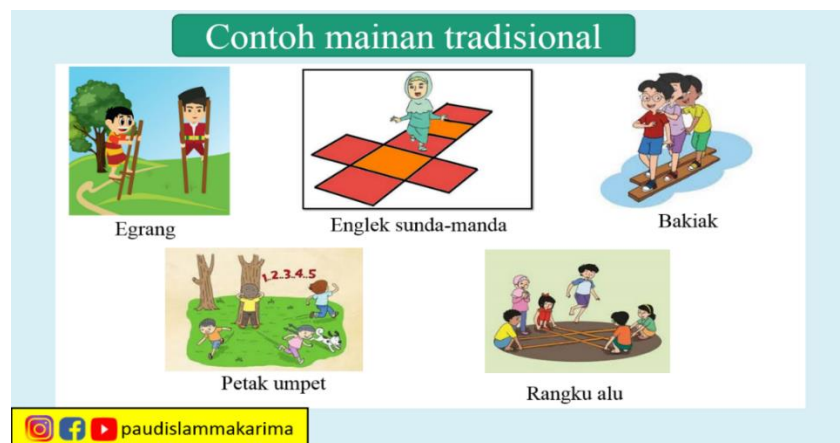
2. Tampilan Video



Gambar 4.5 Tampilan Video

Slide ini berisi tentang video sesuai tema pada hari tersebut, pertama anak-anak akan menyaksikan video yang telah ditampilkan bu guru, tema video yang ditampilkan sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Setelah itu anak-anak akan diberikan pertanyaan mengenai hal-hal yang terdapat pada video tersebut lalu mereka menjelaskan apa yang mereka ketahui. (Observasi, 11 Oktober 2022) dilanjutkan oleh penjelasan bu wiwin mengenai video yang ditampilkan, video berisi tentang informasi-informasi sesuai dengan anak usia dini, diusahakan untuk tidak membuka aurat dan menyebabkan fokus anak terganggu, video berisi tentang penjelasan-penjelasan misalnya adab bermain maka video tersebut menjelaskan adab-adab yang harus dilakukan saat bermain dan hal-hal yang harus dihindari atau dihindari saat bermain, contoh lainnya adalah dengan tema terminal yaitu pemberhentian bus maka dalam video tersebut dijelaskan fasilitas-fasilitas yang ada di terminal tersebut, kemudian jenis-jenis terminal yang berada di surakarta, kemudian video tentang keberangkatan bus dan pemberhentian bus diterminala tersebut, contoh lain yaitu tentang ular maka video tersebut menjelaskan tentang proses pergantian kulit pada ular disertai penjelasan kenapa ular berganti kulit. Pada intinya mengajak anak-anak turut dalam kegiatan yang ditampilkan pada video tersebut. (Wawancara, 11 Oktober 2022)

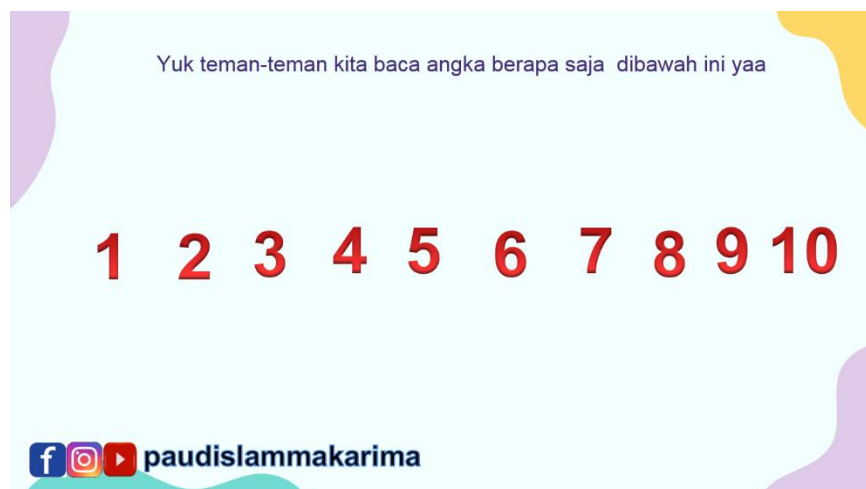
3. Tampilan Gambar



Gambar 4.6 Tampilan Gambar

Menurut Bu Wiwin Slide ini berisi tentang gambar-gambar yang akan ditampilkan pada proses pembelajaran, biasanya digunakan untuk menjelaskan pengertian suatu materi, menjelaskan macam-macam suatu penjelasan materi, menjelaskan contoh-contoh penjelasan materi, manfaat-manfaat tentang materi yang disampaikan, kekurangan dan kelebihan tentang materi, kebetulan saat observasi pembelajaran bertema tentang mainan, dimana guru menjelaskan tentang macam-macam permainan yaitu permainan tradisional dan modern. Kemudian guru juga menjelaskan tentang contoh-contoh permainan tradisional dan modern. Kegiatan pada slide ini adalah anak-anak membaca slide yang sudah ditampilkan kemudian bu guru menjelaskan satu per satu secara bergantian dan tidak lupa melakukan tanya jawab tentang materi yang sedang dijelaskan berdasarkan pengalaman masing-masing anak. Pada slide gambar ini bu guru menjelaskan secara detail apa yang dijelaskan misalnya tentang mobil maka guru akan menjelaskan satu-satu secara detail yang ada pada mobil sembari menunjukkan gambar, kemudian tempat pemberhentian mobil, bahan bakar, roda kenapa bisa berputar, warna-warna mobil dan lain sebagainya. Pada intinya mengajak anak-anak turut dalam kegiatan pada gambar yang sudah ditampilkan. (Wawancara, 11 Oktober 2022)

4. Tampilan Angka



Gambar 4.7 Tampilan Angka

Menurut Bu Wiwin Pada slide ini bu guru mengajak anak-anak untuk belajar tentang angka. Jika dilihat standar kemampuan anak tentang angka pada usia 5-6 tahun anak-anak sudah mampu berhitung 1-10, pada kegiatan ini anak-anak diminta untuk menghitung angka 1-10 dari awal dan dari akhir secara bergantian. Kemudian anak-anak juga menyanyikan bentuk-bentuk angka 1-10 bersama guru agar konsep bentuk angka bisa dipahami oleh anak-anak. Tidak hanya itu anak-anak diminta untuk maju satu-satu untuk menunjukkan angka yang diucapkan oleh guru. (Wawancara, 11 Oktober 2022)

5. Tampilan *Game*



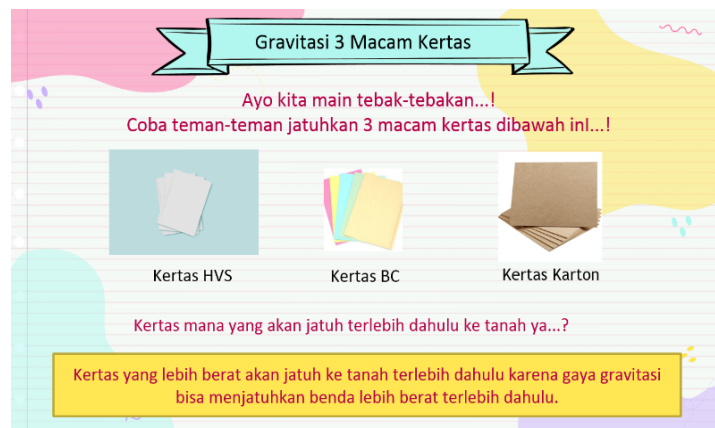
Gambar 4.8 Tampilan *Game*

Pada *slide game* pertama ini anak-anak ditampilkan satu gambar untuk menebak gambar apa dari penjelasan materi yang sudah disampaikan guru dalam pembelajaran, anak-anak diminta maju satu-satu secara bergantian untuk menjawab pertanyaan dengan cara menekan layar yang sesuai dengan jawabannya kemudian bu guru akan mengoperasikan laptop sesuai dengan yang ditunjuk anak. (Observasi, 11 Oktober 2022)



Gambar 4.9 *Game* Menghubungkan

Pada *slide game* menghubungkan ini anak-anak diminta untuk memasangkan sesuai dengan pasangannya, anak-anak diminta maju satu persatu secara bergantian untuk memasangkan gambar sesuai dengan pasangannya namun anak-anak tidak perlu menekan layar namun guru yang sudah mengoperasikan gamenya.



Gambar 4.10 *Game* Percobaan

Slide game percobaan ini adalah *game* tebak-tebakan, anak-anak diminta mengambil 3 kertas yang sudah di siapkan oleh guru kemudian anak-anak melakukan percobaan bersama guru untuk melakukan percobaan tentang gaya gravitasi. Disini anak-anak juga belajar tentang sebab akibat dimana anak-anak mempelajari jika kertas berat maka akan jatuh ketanah lebih dahulu dan jika kertas ringan maka akan jatuh ketanah lebih lama dari kertas yang berat karena

pengaruh dari gaya gravitasi.

Teman – teman mengapa kapal atau Perahu tidak tenggelam tetapi batu Yang kecil tenggelam ketika di lempar Kesungai ??????



Karena ada gaya apung (hukum archimides) Dan pada kapal terdapat rongga udara. Sedangkan batu tidak terdapat rongga udara Sehingga tenggelam ketika dilempar ke sungai.

Gambar 4.11 *Game* Percobaan Sebab Akibat

Pada *slide game* sebab akibat diatas merupakan salah satu *game* percobaan sebab akibat tentang hukum *archimides* tentang kapal dan perahu yang tidak tenggelam dan sedangkan batu kecil tenggelam.

Setelah kegiatan penggunaan media *PowerPoint* selesai anak-anak akan melakukan kegiatan main sentra, kebetulan saat observasi anak-anak sedang melakukan kegiatan membuat gambar mainan dalam satu kertas yang besar untuk menggambar 4-5 dalam satu tempat, kemudian anak-anak juga melakukan kegiatan membentuk mainan menggunakan lego dan kegiatan maze menggunakan sedotan dengan cara ditiup agar bola dari pemberangkatan sampai ke terminal bus.



Gambar 4.12 Kegiatan Sentra

d. Kegiatan Penutup

Bu wiwin menyatakan setelah anak-anak akan melakukan kegiatan awal dan inti yang selanjutnya dilakukan anak-anak adalah melakukan kegiatan penutup yaitu tanya jawab atau *recalling* (Wawancara, 11 Oktober 2022)



Gambar 4.13 Kegiatan *Recalling*

Kegiatan tanya jawab dan *recalling* dilakukan setelah pembelajaran selesai. Anak diminta untuk menceritakan kembali apa yang dia dapat selama pembelajaran secara bergantian. Setelah itu anak-anak juga melakukan tanya jawab dengan guru terkait tema yang sedang dipelajari Setelah melakukan kegiatan. Setelah kegiatan *recalling* sudah selesai anak-anak berkemas-kemas untuk persiapan pulang setelah itu anak-anak duduk kembali di karpet lalu melakukan do'a bersama-sama yaitu do'a setelah makan karena setelah kegiatan sentra itu anak-anak makan siang terlebih dahulu kemudian memabac do'a setelah belajar, membaca do'a naik kendaraan dan bu guru mengajak anak-anak *recalling* tentang asmaul husna, do'a-do'a sehari, hari dan hafalan surat pendek, tidak lupa bu guru menyampaikan kembali pembelajaran dan kegiatan main yang dilakukan hari ini agar ketika anak-anak sampai rumah ditanya orangtuanya mereka semakin paham apa yang dikerjakan hari tersebut (Observasi, 11 Oktober

2022).

Penyampaian materi yang disampaikan guru menggunakan media *PowerPoint* membuat anak-anak lebih paham dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Selain keunggulan penggunaan media *PowerPoint* juga memiliki hambatan atau kendala saat menerapkan atau membuat media *PowerPoint*. Namun ketika penulis bertanya hal tersebut, bu debby menjawab bahwa dari awal penerapan media *PowerPoint* di PAUD Islam Makarima, guru-guru sudah melakukan belajar dan berlatih bersama terkait dengan pembuatan media tersebut dan guru-guru juga saling berkerjasama dan saling tolong menolong dalam pembuatan media *PowerPoint* jika ada kesulitan. Karena, itu menjadi suatu hal yang harus dipenuhi guru dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* (Wawancara, 07 November 2022).

Selain itu, Bu debby menyatakan evaluasi juga dilakukan oleh koordinator dalam proses pembuatan media *PowerPoint*. Jadi evaluasi disini bentuknya pengkoreksian media *PowerPoint* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya, beberapa hari atau maksimal H-1 sebelum pembelajaran media *PowerPoint* harus dikirmkan ke koordinator untuk dicek sebelum akhirnya dikirimkan ke seluruh guru melalui Whatsapps grup, email atau flashdisk. Hal ini dilakukan agar media *PowerPoint* yang digunakan dalam proses pembelajaran hasilnya maksimal dan layak digunakan (Wawancara, 07 November 2022).

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Setelah peneliti mengumpulkan data-data yang diperoleh dari lapangan dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Islam Makarima kartasura tahun pelajaran 2022/2023. Yang mana penyajian Interpretasi hasil peneelitian ini dapat diterapkan secara sistematis sehingga dapat dimengerti dan disimpulkan peneliti dengan mudah.

Penerapan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran adalah salah satu bentuk keberhasilan pembelajaran dimana dapat mempermudah siswa memahami materi yang diberikan. Dengan bantuan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* ini, memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu dengan menampilkan *PowerPoint* tersebut dapat menarik perhatian anak sehingga anak dan guru terlibat proses pembelajaran yang baik. Menurut Pujiriyanto (2002:153) Pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem yang menyajikan materi pembelajaran yang direkam dan disajikan dengan kendali komputer, kemudian pengguna dengan program yang disajikan dapat berinteraksi secara aktif

Penerapan media *PowerPoint* di PAUD Islam Makarima merupakan salah satu bentuk perhatian sekolah terhadap proses belajar mengajar guru dan siswa. Oleh karena itu, dengan adanya fasilitas Media *PowerPoint* yang bersifat multimedia ini ternyata sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ke siswa dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Karena alasan tersebut pemanfaat media *PowerPoint* digunakan sampai saat ini. Anak dapat mengkonkritkan sesuatu yang abstrak melalui visualisasi dari tampilan slide *PowerPoint* tersebut. Mayer (2009:12) menyatakan multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan gambar dan kata-kata. "Gambar" dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan berbentuk gambar atau pictorial form. Hal ini dapat berbentuk grafik dinamis (video dan animasi) atau grafik statis (peta, foto, grafik, dan ilustrasi). Melainkan "Kata" dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan dengan bentuk verbal (verbal form), seperti penggunaan kata-kata atau teks yang dicetak ataupun diucapkan.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Miftakhul Muthoharoh, tahapan konsep penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut. Pertama, merumuskan tujuan yang mana pada tahap ini setiap guru harus mempunyai rumusan tujuan dalam setiap melakukan pembelajaran. Kedua, melakukan kegiatan penelaah yang mana guru memeriksa dan mempelajari setiap kompetensi dasar yang harus dicapai anak sehingga dapat menyusun materi yang sesuai dengan kompetensi dasar tersebut. Ketiga, pembuatan media dimana pada tahap

ini guru menuangkan materi yang telah disusun ke dalam media Pembelajaran interaktif. Keempat guru bertanggung jawab dalam pencapaian kompetensi siswa. Artinya guru yang bertanggung jawab sepenuhnya atas tercapainya kompetensi siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Kelima, guru menyusun skenario pembelajaran dimana pada tahap ini guru melibatkan siswa dalam topik pembelajaran sehingga setiap siswa dapat memahami apa yang harus dikerjakan. Untuk kegiatan evaluasi menjadi tanggung jawab guru sesuai dengan kompetensi dasar yang telah disusun.

Sesuai dengan penjelasan diatas, pemanfaatan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran di PAUD Islam Makarima mengenai persiapan konsep penggunaan media *PowerPoint* sudah sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan kompetensi dasar, tema dan bentuk penugasan. Guru PAUD Islam Makarima sangat selektif dalam pemilihan materi namun juga bersifat *fleksibel*. Selain itu, guru juga mempertimbangkan mengenai materi apa saja yang cocok diajarkan ke anak dengan menggubakan media *PowerPoint*. Kegiatan memeriksa kompetensi dasar serta isi dari *PowerPoint* juga dilakukan sesama guru. Hal ini menjadi bentuk evaluasi guru sebelum *PowerPoint* akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, pihak sekolah sendiri menginginkan anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan fokus dan antusias serta aspek perkembangan anak terstimulasi. *PowerPoint* sendiri adalah program berbasis multimedia yang dapat menyajikan teks, gambar, atau grafik, suara, video yang mana seseorang akan memahami penjelasan tersebut melalui visualisasi yang terangkum dalam slide *PowerPoint*. Semakin lengkap fitur yang digunakan dalam media *PowerPoint* maka semakin bagus penggunaan media *PowerPoint* sebagai media Pembelajaran Interaktif.

Di PAUD Islam Makarima sendiri penyajian *PowerPoint* sudah baik yaitu berupa contoh gambar-gambar, teks dan video yang sesuai dengan materi dan model *PowerPoint* didesain menyesuaikan dengan usia anak-anak. Keterpaduan antara background, tampilan gambar, teks dan video sudah seimbang .hal ini juga sesuai dengan pendapat Clark dan Mayer (2018:155) berdasarkan pada teori

belajar dan bukti riset yang mengatakan bahwa dengan adanya penambahan gambar yang tidak relevan dengan materi, mengakibatkan orang yang belajar tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Artinya gambar hiasan hanya mengakibatkan seseorang tidak fokus dan akhirnya tidak dapat meningkatkan belajar. Penyajian media *PowerPoint* di PAUD Islam Makarima Kartasura memang sudah baik namun ada komponen yang belum terpenuhi. Menurut Sutopo (2012:12) Ada 6 Komponen pembelajaran interaktif yaitu teks, image, animasi, audio, video dan link interaktive. Masing-masing komponen saling melengkapi untuk menyajikan pembelajaran interaktif yang lebih maksimal dalam penyampaian materi. Komponen yang belum terpenuhi di PAUD Islam Makarima Kartasura adalah belum adanya animasi dan link interactive yang belum sempurna. Hal ini bisa membuat media *PowerPoint* yang digunakan di PAUD Islam Makarima menjadi membosankan karena tidak ada pembaharuan untuk melengkapi 6 komponen pembelajaran interaktif dan media yang disajikan berulang-ulang hanya menggunakan 4 komponen pembelajaran interaktif.

Gagne, Briggs, dan wager menyatakan bahwa sudah seharusnya guru mampu menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan bagaimana proses belajar seseorang, bukan hanya merancang dan mengembangkan media tetapi juga mampu dalam membangun psikologis seseorang yang membantu proses belajarnya sehingga dapat terfasilitasi. Terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media *PowerPoint* berbasis multimedia. Prinsip-prinsip tersebut berasal dari hasil temuan para ilmuwan di bidang kognitif yang menyatakan bahwa proses belajar itu cara bagaimana seseorang menerima, memproses, menyimpan dan mengungkapkan kembali informasi yang diterima kemudia menghubungkannya dengan informasi baru yang seseorang dapatkan. Adapun prinsip-prinsip pengembangan media *PowerPoint* yaitu menerapkan prinsip multimedia yang menampilkan grafik dan kata-kata secara bersama, menerapkan prinsip congtinguity yang menempatkan kata-kata dan grafik yang berkaitan secara berdekatan satu dengan yang lain, menerapkan prinsip modalitas yang menyajikan kata-kata sebagai narasi audio daripada teks yang tercetak

dilayar, dan menerapkan prinsip koherensi(keselarasaan) yang menambahkan materi yang menarik dapat mengganggu belajar. Jika dilihat dari prinsip pengembangan media *PowerPoint* tersebut, di PAUD Islam Makrime menggunakan prinsip yang menampilkan grafik dan kata-kata secara bersama.

Media *PowerPoint* yang telah guru tampilkan adalah materi dalam bentuk gambar, teks dan video secara bersama. Kata-kata tersebut dapat berarti teks pada layar atau teks terucap dari guru. Maka dari itu dengan adanya prestasi dari guru dapat mendorong siswa untuk teribat aktif dalam proses pembelajaran karena adanya koneksi dari guru dengan anak-anak. Selain itu di PAUD Islam Makarima menerapkan penempatan kata-kata berdekatan dengan gambar karena saling berkaitan. Jadi ketika guru menyusun kata-kata dalam media *PowerPoint*, guru menempatkannya dekat dengan gambar sesuai dengan kata tersebut. ketika terdapat materi yang disajikan dalam bentuk kata menyatu atau berdekatan dengan gambar, siswa mampu mengingat informasi yang ia dapat dalam memori kerjanya sehingga siswa dapat mamahami yang lebih bermakna antara kata-kata dan gambar.

Jadi dalam proses memahami tersebut terdapat proses-proses kognitif yang diperlukan untuk membangun pengetahuan yang bermakna. Hal ini dapat dilihat dari grafik teori kognitif belajar multimedia. Bayangkan ketika guru memberi materi melalui presentasi *PowerPoint* dan materi tesebut memuat kata-kata, gambar dan video. Kemudian gambar, kata-kata dan video tersebut masuk dalam sistem kognitif anak melalui indera mata dan telinga. Jika anak-anak memperhatikan materi tersebut kemudian dipilih untuk diproses lebih lanjut dalam memori kerja anak-anak dimana hanya dapat mengingat informasi yang ia dapat dalam waktu singkat. Lalu dalam memori kerjanya, anak menyusun gambar yang dipilih menjadi model gambar dan kata-kata menjadi model verbal. Lalu pada akhirnya anak dapat mengaitkan materi yang ia baru dapat dengan pengetahuan yang sebelumnya ia punya.

Adapun hasil observasi penulis menemukan muatan-muatan materi pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada

anak usia dini di PAUD Islam Makarima menurut peraturan menteri pendidikan (2014:24-26) tentang tahapan kognitif, sebagai berikut:

a. Belajar dan pemecahan masalah

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan permasalahan seperti, memperlihatkan kegiatan eksplorasi dan investigasi, menyelesaikan masalah sederhana didalam kehidupan kesehariannya dengan cara yang diterima sosial dan fleksibel, melaksanakan pengalaman atau pengetahuan dalam situasi baru, saat menyelesaikan masalah anak memperlihatkan sikap kreatifitasnya. Berikut adalah *slide* yang penulis temukan pada saat observasi di PAUD Islam Makarima.

Dalam mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah pada anak usia dini, guru memberikan penjelasan sesuai dengan yang sering mereka temui dan tidak membahayakan mereka. Sebagai contoh di gambar 4.10 menjelaskan gaya gravitasi guru memberikan contoh dengan menggunakan kertas HVS, kertas BC dan kertas karton. Sesuai dengan pendapat Pudjiati dan Masykouri yang mengartikan kognitif sebagai kemampuan belajar berfikir atau kecerdasan. Artinya yaitu seseorang yang memiliki kompetensi untuk mempelajari konsep baru dan menunjukkan keterampilannya sehingga dapat memahami suatu hal yang terjadi di lingkungannya juga mampu menggunakan daya ingatnya untuk memecahkan masalah sederhana.

b. Berfikir Logis

Anak mampu membedakan antara “lebih dari” dan lain lain berdasarkan ukurannya. Memperlihatkan inisiatifnya saat menentukan pilihan tema permainan. Membuat susunan rencana aktivitas yang akan dilaksanakan. Mengetahui penyebab serta dampak mengenai lingkungannya. Mengelompokkan benda disesuaikan dengan ukuran, nemtuk, dan warna.. Mengenal pola ABCD-ABCD. Mengurutkan barang disesuaikan dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar atau sebaliknya. Mengelompokkan sebagian besar objek ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang

sama atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari dua variasi. Berikut adalah *slide* yang penulis temukan pada saat observasi di PAUD Islam Makarima.

Pada gambar 4.11 merupakan contoh dari *slide* mengenai pengembangan berpikir logis yang disampaikan guru pada anak-anak. Pada slide sebab-akibat tentang lingkungan tersebut lagi-lagi guru memberikan contoh sesuai dengan apa yang mereka temui yaitu tentang kapal dan batu yang bisa tenggelam dan tidak tenggelam beserta contohnya. Pada gambar 4.9 tersebut juga sudah sesuai dengan indikator pada berfikir logis yaitu mencocokkan benda berdasarkan klasifikasinya. Sesuai dengan pernyataan Piaget yaitu anak usia 5-6 tahun mempunyai kemampuan kognitif berupa anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, anak sudah memahami sebab akibat, anak telah mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya didalam kehidupan sehari-hari, dan anak mampu menyebutkan lambing bilangan (Kencana, 2010:324).

c. Berfikir simbolik

Pada tahap ini memiliki indikator diantaranya: Menuturkan lambang bilangan 1-10. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Berikut adalah slide yang penulis temukan pada saat observasi di PAUD Islam Makarima

Pada gambar 4.7 merupakan contoh *slide* yang termasuk dalam berfikir simbolik yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak usia dini. Pada slide pertama tentang membilang angka 1-10 anak-anak diajak untuk membaca bilangan lalu menyebutkan satu per satu bilangan tersebut secara bergantian. Kemudian pada gambar tampilan gambar anak-anak di minta untuk membaca huruf vokal dan konsonan dalam macam-macam permainan tradisional dan guru juga mempresentasikan macam-macam

gambar beserta tulisan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami anak-anak dan terkesan lebih nyata karena disertai gambar.

Setelah menerima materi pembelajaran melalui media *Powerpoint* tersebut anak sudah mampu mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema dan sub tema yang sedang dibahas pada hari itu. Selain itu anak juga mampu merespon ketika guru mengajak untuk berkomunikasi terkait materi yang sudah dijelaskan. Sesuai dengan Teori perkembangan Vygotsky yaitu perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Interaksi sosial ini dapat tumbuh melalui adanya interaksi dengan orang dewasa atau teman sebayanya bukan melalui objek saja (2016:45).

Adanya perubahan pada aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan media *PowerPoint* tidak bisa hanya dilihat dari siapa atau bagaimana desain *PowerPoint* tersebut tetapi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkannya. Karena perkembangan kognitif seseorang selama belajar dapat terjadi ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Di PAUD Islam Makarima pada akhir pembelajaran yang menggunakan *PowerPoint* sebagai media guru dalam menyampaikan materi, terdapat kegiatan *recalling*. Dalam kegiatan tersebut guru melakukan tanya jawab kepada anak mengenai materi yang telah disampaikan guru. Dengan adanya interaksi atau komunikasi yang aktif antara guru dan siswa saat proses pembelajaran, hal ini mempermudah anak untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan anak untuk bertanya. Dan pertanyaan itu muncul dari anak sesuai materi dalam media *PowerPoint*. Adapun jumlah siswa di B1 Multazam mampu menjawab pertanyaan yaitu sejumlah 15 siswa dari 19 siswa, yang mana 15 siswa tersebut masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berbeda lagi dengan 4 siswa lainnya, dimana ketika menjawab pertanyaan dari guru masih harus dibantu hal tersebut masuk dalam kategori siswa yang Mulai Berkembang (MB).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *PowerPoint* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Islam Makarima Katasura dilaksanakan pada saat pembelajaran. *PowerPoint* dibuat oleh perwakilan guru secara bergantian. *PowerPoint* berisi tentang materi yang terkait tema pada hari tersebut. Ketika pembelajaran anak-anak diminta untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Dan diakhir pembelajaran terdapat interaksi yang aktif antara guru dengan anak-anak dimana anak-anak menjawab pertanyaan dari guru dengan cara berfikir mereka.

Perkembangan aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan media *PowerPoint* terlihat dalam kegiatan *recalling*. Kegiatan *recalling* membantu guru dalam mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan. Perkembangan kognitif siswa kelas B1 Multazam yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 15 siswa yang mana kemampuan kognitifnya sudah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kemudian 4 siswa lainnya masuk dalam kategori siswa yang mulai berkembang (MB). Disamping itu perkembangan kognitif anak dapat tercapai karena media *PowerPoint* yang dikembangkan oleh guru PAUD Islam Makarima berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media berbasis multimedia dimana prinsip-prinsip tersebut diambil dari teori kognitif tentang interaksi sosial dan pengembangan kognitif di usia 5-6 tahun. Diantaranya menampilkan gambar, video dan kata-kata secara bersama dan menempatkan kata-kata dan gambar yang berkaitan secara berdekatan.

B. Saran

1. Bagi sekolah

Sekolah sebaiknya lebih meningkatkan dan menambah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kemampuan pada anak-anak

2. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sebaiknya benar-benar memperhatikan kreativitas pembuatan media pembelajaran interaktif guru agar kurikulum penggunaan media PowerPoint terlaksana lebih maksimal
- b. Kepala sekolah sebaiknya menjalin kerja sama dengan sekolah lain sehingga dapat bertukar pengalaman serta inovasi khususnya dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

- a. guru sebaiknya memperluas wawasannya dalam meningkatkan kreativitas pembuatan media *PowerPoint* agar dapat melaksanakan dan merealisasikan tujuan sekolah khususnya dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif
- b. guru sebaiknya selalu melakukan koordinasi dengan orang tua mengenai kurikulum-kurikulum yang dilaksanakan disekolah, kurikulum penggunaan media pembelajaran interaktif

Daftar Pustaka

- Anggar Widhi Lestari. 2014. *Penerapan Mengenal Konsep Geometri melalui kegiatan bermain meronce sebagai upaya pengembangan kognitif anak usia dini di paud anggrek sidoarjo*.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dariyo. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama.
- Dermawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan – Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dianne E. Papalia. 2010. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta; Kencana.
- Djaali. 2013. *Psikolog Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djiwandono, S. E. W. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: P2LPTK.
- Hartati, S. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta Sealatan: Enno Media.
- Hasan. 2006. *Psikologi Perkembangan Islami*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Latif, M. 2014. *rientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: kencana.
- Mareta wahyuni, I. yuliantina dan U. R. 2015. *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mashar, R. 2015. Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Penanganannya. In *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* (Vol. 009). Jakarta: Kencana.
- Mayer. 2009. *Multimedia Learning – Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Alih Bahasa: Teguh Wahyu Utomo). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mohd. Surya. 2003. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Yayasan Bhakti Winaya.

- Mulyasa. 2014. *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Triyono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Prastowo, Andi. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Satori, Djaman, And Aan Komariah. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, Abdul. 2017. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Penerbit Aksara Timur
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Metode Campuran, Serta Penelitian & Pengembangan)*. Jambi: Pusaka Jambi.
- Patmonodewo, S. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Asdi Nahasatya. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (n.d.).
- Pujiriyanto. 2002. *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rini Hildayani. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.
- Rini Hildayani. 2007. *Psikologi Perkembangan Edisi ke 9*. Universitas Terbuka.
- Sadiman, arief S. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. s. 2009. *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Santrock, J. 2012. *Live Human Development*. Jakarta : Erlangga.

- Sudono, A. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: kencana.
- Sudono, A. 2004. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. grasindo.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Sutopo, A. H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Tajuddin, N. 2014. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Herya Media.
- Usman, A. dan B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Octavia Sinta Wahyuningrum. 2012. Pengembangan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Konsep Penambahan bagi Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY
- Nurhain Pakaya 2015. Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Teknik Bermain di Kelompok B TK Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. Jurnal. Gorontalo: FIP Universitas Negeri Gorontalo.
- Putra, L. D., & Ishartiwi. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan
- Purwaningsih, E. 2018. Mengenal Warna, Angka, Huruf dan Bentuk pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya, N. M. A. 2014. *Penerapan Metode Kognitif Pada Anak Kelompok B3*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan

Ganesha.

Lexy J. Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Leny. 2014. *Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia dini*.

Nasution. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsito.

Bimo Walgito. 2001. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset

Koentjoroningrat. 1993. *Metode Wawancara dalam Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Suharsimi Arikunto. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suharsimi Arikunto. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta

Moleong J, Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Penney Upton. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga: Jakarta.

Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima,

Ardiansyah, Arief. "Pengembangan Media PowerPoint Berdasarkan Teori Kognitif Untuk Mahasiswa Pendidikan Agama Islam" 3, no. 1 (2018): 121.

Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing,

Lampiran 1
Pedoman Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi Pemanfaatan Media
Pembelajaran Interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada
anak usia dini di PAUD Islam Makarima Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Fokus	Aspek	Sumber	Metode
1.	Profil Lembaga	1. Bagaimana Sejarah berdirinya PAUD Islam Makarima?	Wawancara Dokumentasi	Kepala Sekolah Dokumen sekolah
		2. Bagaimana Statu satuan Lembaga PAUD Islam Makarima?		
		3. Bagaimana visi dan misi PAUD Islam Makrime?		
		4. Bagimana Tujuan PAUD Islam makarima?		
		5. Bagimana target pendidikan di PAUD Islam makrime?		
		6. Bagaimana sarana prasarana di PAUD Islam makrime?		
2.	Kurikulum media	1. Media	Wawancara	Wakil

	<p>pembelajaran interaktif</p>	<p>pembelajaran apa yang digunakan di PAUD Islam makarima?</p>		<p>Kurikulum</p>
		<p>2. Hasil Pemikiran siapa Penggunaan media tersebut?</p>		
		<p>3. Apa tujuan penggunaan media pembelajarn interaktif tersebut?</p>		
		<p>4. Apa persiapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?</p>		
		<p>5. Apa saja hambatan dan kendala dalam penggunaan media pembelajarn interaktif tersebut?</p>		
		<p>6. Bagaimana evaluasi yang dilakukan dalam pembuatan dan pelaksanaan media</p>		

		pembelajaran interaktif?		
3.	Proses Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kegiatan awal di PAUD Islam makarima? 2. Bagaimana Kegiatan inti di PAUD Islam Makrimea? 3. Bagaimana Kegiatan Penutup di PAUD islam Makrimea? 4. Bagaimana slide-slide yang di tampilkan dalam pembelajarn interaktif? 5. Bagaimana hasil dalam penggunaan media pembelajarn interaktif? 	Wawancara Observasi Dokumntasi	Guru kelas Guru pendamping

Lampiran 2

Field Note Wawancara

Judul : Profil Lembaga

Sumber : Kepala sekola dan dokumen sekolah

Tempat : Kantor

Hari/ tanggal : Kamis, 17 November 2022

Waktu : 11.00 – 12.00

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Sejarah berdirinya PAUD Islam Makarima?	PAUD Islam Makarima didirikan pada tahun 2002 dibawah naungan Yayasan Makarima. Mulai berkiprah mendidik anak usia dini pada tahun ajaran 2002/2003. Sejak pendirian pertama, proses kegiatan belajar mengajar berlangsung digedung lama beralamat Jl. Adi Sumarmo 85 Kartasura. Jumlah murid yang semakin bertambah dan kebutuhan yang terus berkrmbang , maka Yayasan Makarima membuat kebijakan agar gedung PAUD Islam Makarima juga perlu dibangun di tempat yang lebih luas, nyaman dan kondusif untuk belajar anak-anak. kemudian gedung sekolah PAUD Islam Makarima Kartasura dipindahkan ke gedung baru pada tahun 2018 yang beralamat di singopuran, RT.01/RW.06 Kartasura, Sukoharjo. Pendirian PAUD Islam Makarima Kartasura dengan pertimbangan memfasilitasi anak usia dini yang beragama Islam di Kota Kartasura. Jumlah guru di PAUD Islam Makarima adalah 24 guru dan 195 Peserta didik
2.	Bagaimana Statu satuan Lembaga PAUD Islam Makarima?	Nama sekolah : PAUD Islam Makarima Kartasura Alamat sekolah : Singopuran, RT.01/RW.06 Kartasura

		Desa/kelurahan : Kartasura Kecamatan : Kartasura Kabupaten : Sukoharjo Provinsi : Jawa tengah Badan penyelenggara : Yayasan Makarima Status Sekolah : swasta diakui Didirikan tahun : 2002 Status Tanah : milik Luas tanah : 1000 m2 Jenis program pelayanan : Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok bermain (KB), Taman pengasuhan anak balita (TPAB) Tanggal berdiri : 20 juni 2002 Nomor statistic sekolah : 002031112054 Nomor induk sekolah : 003390 NPSN : 20342447
3.	Bagaimana visi dan misi PAUD Islam Makrime?	Visi : Menjadi penyelenggara pendidikan yang mampu mencetak generasi masa depan berakhlak mulia cerdas & kreatif. Misi 1. Membekali siswa dengan dasar-dasar pemahaman islam sesuai al-quran dan sunnah. 2. Memberikan layanan pendidikan yang mengembangkan kecerdasan majemuk dengan perkembangan anak 3. Menumbuh kembangkan pengetahuan,

		sikap dan ketrampilan siswa agar mampu mandiri bertanggung jawab dengan dirinya sendiri & kreatif
4.	Bagaimana Tujuan PAUD Islam makarima?	<p>1). Mendidik siswa menjadi pribadi yang akhlakul karima</p> <p>2). Meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan</p> <p>3). Mengembangkan potensi siswa sesuai dengan perkembangannya</p> <p>4). Mengasah ketrampilan siswa agar mampu mandiri dan kreatif</p>
5.	Bagaimana target pendidikan di PAUD Islam makrimea?	<p>Memberi dasar-dasar pemahaman agama dalam aqidah, ibadah, akhlakul karimah dan pendidikan Al-Qur'an dan Hadist</p> <p>Melatih perilaku melalui pembiasaan moral, sosial emosional, dan life skill</p> <p>Memberi dasar pengembangan dan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni</p>
6.	Bagaimana sarana prasarana di PAUD Islam makrimea?	<p>Sarana prasarana merupakan bagian terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran. Menurut bu Eny PAUD Islam Makarima selalu berusaha memberikan fasilitas dan pelayanan yang maksimal agar anak-anak dapat belajar dengan baik. Salah satunya yaitu dengan menciptakan ruang kelas yang Full colour dan bersih agar tercipta pembelajaran yang kondusif. di paud islam amakrimea kartasura memiliki 12 ruang kelas, 1 Mushola, 3 Kamar mandi, 2 tempat wudhu, 1 kantor, 2 Gudang, 1 Ruang Meeting, 1 Ruang TU, Playground, 1 Pendopo, 1 Pos Satpam.</p>

Field Note Wawancara

Judul : Kurikulum media pembelajarn interaktif

Sumber : wakil kurikulum

Tempat : Ruang KB

Hari/ tanggal : Senin, 7 November 2022

Waktu : 12.00-13.00

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan di PAUD Islam makarima?	Media PowerPoint
2.	Hasil Pemikiran siapa Penggunaan media tersebut?	Bidang kurikulum atas persetujuan kepala sekolah
3.	Apa tujuan penggunaan media pembelajarn interaktif tersebut?	Memudahkan guru dalam penyampaian materi, menciptakan kelas yang menarik dan tidak monoton sehingga membuat anak semangat dalam belajar
4.	Apa persiapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?	Persiapan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu membuat media <i>PowerPoint</i> . Yang mana media <i>PowerPoint</i> terdiri dari dua macam yaitu berisi literasi pagi berisi target hafalan dan kegiatan sentra sesuai tema pada hari tersebut. Materi menggunakan gambar dan video yang menarik agar anak antusias dalam belajar. Adapun guru yang bertugas membuat media <i>PowerPoint</i> yaitu masing-masing guru kelas secara bergantian mendapatkan jadwal. Banyaknya gambar dan warna-warna yang menarik pada media <i>PowerPoint</i> membuat anak sangat antusias saat pembelajaran dan siswa menyerap materi dengan baik dan fokus
5.	Apa saja hambatan dan kendala dalam penggunaan media pembelajarn interaktif tersebut?	dari awal penerapan media <i>PowerPoint</i> di PAUD Islam Makarima, guru-guru sudah melakukan belajar dan berlatih bersama terkait dengan pembuatan media tersebut dan guru-guru juga saling berkerjasama dan saling tolong menolong dalam pembuatan

		media PowerPoint jika ada kesulitan. Karena, itu menjadi suatu hal yang harus dipenuhi guru dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media PowerPoint
6.	Bagaimana evaluasi yang dilakukan dalam pembuatan dan pelaksanaan media pembelajaran interaktif?	Jadi evaluasi disini bentuknya pengkoreksian media <i>PowerPoint</i> yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya, beberapa hari atau maksimal H-1 sebelum pembelajaran media <i>PowerPoint</i> harus dikirmkan ke koordinator untuk dicek sebelum akhirnya dikirimkan ke seluruh guru melalui Whatsapps grup, email atau flashdisk. Hal ini dilakukan agar media PowerPoint yang digunakan dalam proses pembelajaran hasilnya maksimal dan layak digunakan

Field Note Wawancara

Judul : Proses Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif

Sumber : Guru Kelas

Tempat : Kelas TK B1

Hari/ tanggal : Selasa, 11 Oktober 2022

Waktu : 14.00 – 15.00

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan awal di PAUD Islam makarima?	Kegiatan literasi pagi ini dilakukan pukul 07.00, anak-anak datang ke kelas masing-masing untuk membaca iqra' dan membaca AISM (Anak Islam Suka membaca) yang akan dipanggil ibu guru secara bergantian dan yang belum mendapat giliran untuk membaca mereka mengerjakan majalah, yang sudah membaca dan mengerjakan majalah boleh bermain didalam kelas sembari menunggu teman-temannya membaca. Setelah kegiatan literasi pagi selesai maka dilanjut dengan ikrar pagi yaitu pukul 08.00, kegiatan ini dilakukan di luar kelas yaitu di depan pendopo kegiata ini dilakukan oleh seluruh anak-anak dari kelas TPA, KB, TK A dan TK B, anak-anak

		<p>berbaris sesuai dengan barisan kelasnya masing-masing. Setelah kegiatan literasi pagi dan ikrar pagi anak-anak makan snack ringan untuk persiapan kegiatan inti. Setelah itu anak-anak sikat gigi menggunakan sikat dan odolnya masing-masing ditemani dengan guru dilanjut dengan wudhu bersama di tempat wudhu kemudian setelah selesai wudhu anak-anak masuk kelas mengambil dan memakai mukena dan alat sholatnya masing-masing dan anak laki-laki bergantian disisirin oleh bu guru</p>
2.	<p>Bagiaman Kegiatan inti di PAUD Islam Makrима?</p>	<p>Kegiatan sentra merupakan kegiatan inti di PAUD Islam makarima karena materi disampaikan disini, kegiatan sentra ini dalam penyampaian materi guru-guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> agar kegiatan lebih menarik, tidak monoton dan interaksi yang dilakukan oleh anak-anak dan guru lebih hidup. Kegiatan sentra ini menggunakan metode ceramah kemudian, tanya jawab dan diskusi. Kegiatan inti ini menggunakan media</p>

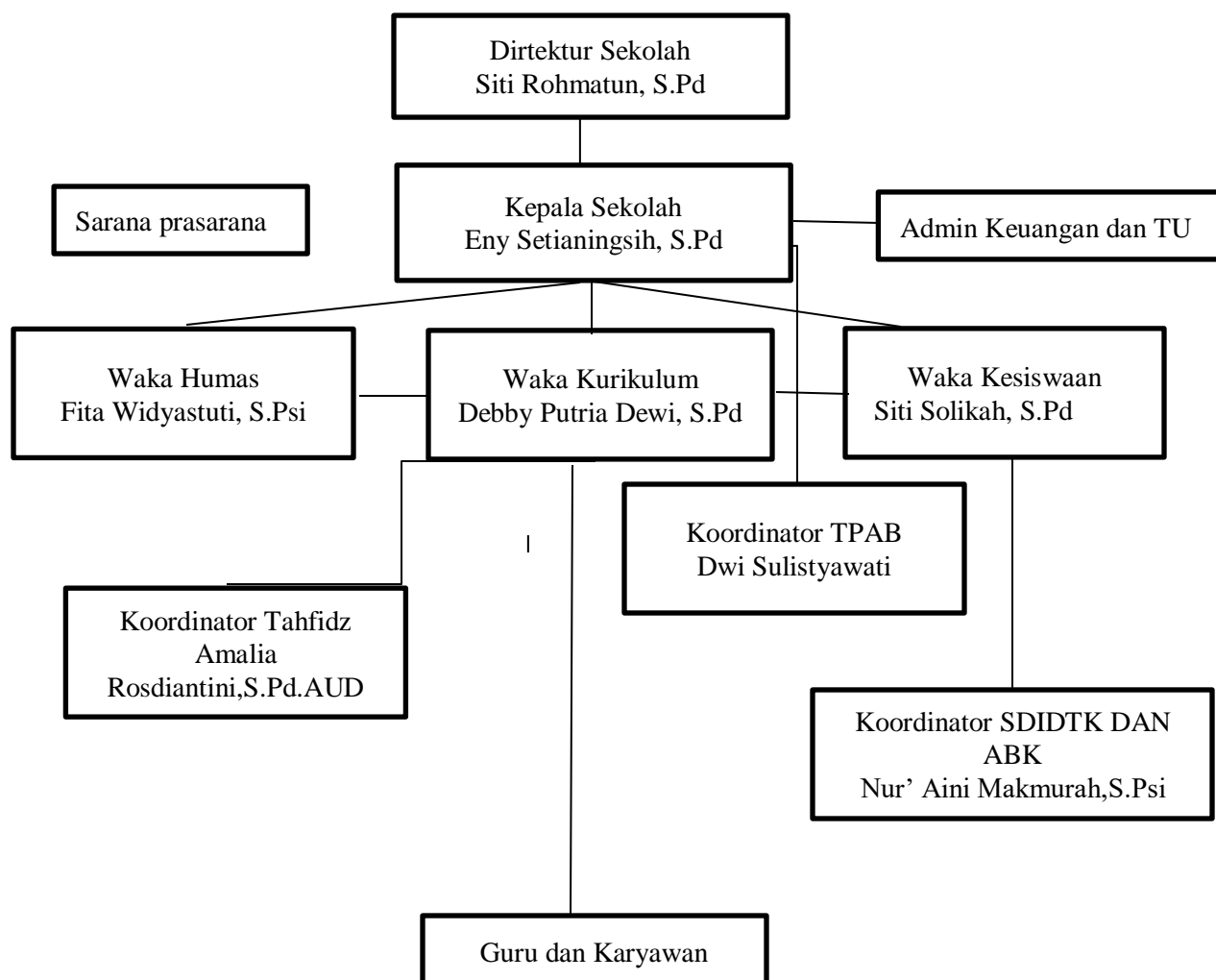
		laptop sebagai media dalam pembelajaran
3.	Bagaimana Kegiatan Penutup di PAUD islam Makrime?	<p>Kegiatan tanya jawab dan recalling dilakukan setelah pembelajaran selesai. Anak diminta untuk menceritakan kembali apa yang dia dapat selama pembelajaran secara bergantian. Setelah itu anak-anak juga melakukan tanya jawab dengan guru terkait tema yang sedang dipelajari</p> <p>Setelah melakukan kegiatan. Setelah kegiatan recalling sudah selesai anak-anak berkemas-kemas untuk persiapan pulang setelah itu anak-anak duduk kembali di karpet lalu melakukan do'a bersama-sama yaitu do'a setelah makan karena setelah kegiatan sentra itu anak-anak makan siang terlebih dahulu kemudian memabac do'a setelah belajar, membaca do'a naik kendaraan dan bu guru mengajak anak-anak recalling tentang asmaul husna, do'a-do'a sehari, hari dan hafalan surat pendek, tidak lupa bu guru menyampaikan kembali</p>

		pembelajaran dan kegiatan main yang dilakukan hari ini agar ketika anak-anak sampai rumah ditanya orangtuanya mereka semakin paham apa yang dikerjakan hari tersebut
4.	Bagaimana slide-slide yang di tampilkan dalam pembelajarn interaktif?	Slide-slide yang ditampilkan dalam proses pembelajaran di PAUD islam Makrime sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Slide yang ditampilkan berisi tulisan, gambar dan video dengan tampilan full colour agar menarik perhatian anak-anak.
5.	Bagaimana hasil dalam penggunaan media pembelajarn interaktif?	Adanya perubahan pada aspek kognitif anak usia dini dengan menggunakan media <i>PowerPoint</i> tidak bisa hanya dilihat dari siapa atau bagaimana desain <i>PowerPoint</i> tersebut tetapi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkannya. Karena perkembangan kognitif seseorang selama belajar dapat terjadi ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Di

		<p>PAUD Islam Makarima pada akhir pembelajaran yang menggunakan <i>PowerPoint</i> sebagai media guru dalam menyampaikan materi, terdapat kegiatan <i>recalling</i>. Dalam kegiatan tersebut guru melakukan tanya jawab kepada anak mengenai materi yang telah disampaikan guru. Dengan adanya interaksi atau komunikasi yang aktif antara guru dan siswa saat proses pembelajaran, hal ini mempermudah anak untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan anak untuk bertanya. Dan pertanyaan itu muncul dari anak sesuai materi dalam media <i>PowerPoint</i>. Adapun jumlah siswa di B1 Multazam mampu menjawab pertanyaan yaitu sejumlah 15 siswa dari 19 siswa, yang mana 15 siswa tersebut masuk dalam</p>
--	--	--

		kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berbeda lagi dengan 4 siswa lainnya, dimana ketika menjawab pertanyaan dari guru masih haru dibantu hal tersebut masuk dalam kategori siswa yang Mulai Berkembang (MB)
--	--	--

STRUKTUR ORGANISASI PAUD ISLAM MAKARIMA KARTASURA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023



Field Dokumentasi



Ruang kantor



Playground



Ruang Pendopo



Masjid



Kegiatan sholat

SELAMAT DATANG DI
RT. Mukazim

Guru :
1. Ibu Ziadatus Sholikhah
2. Ibu Wiwin S

Nama Lengkap	Nama Panggilan
1. Abiy Vishaka Budi Nugroha	Abiy
2. Arshaka Radinka Shakeel	Shaka
3. Ayuning Putri Anugerahani	Ayuning
4. Dinda Kirana	Dinda
5. Elagra Almahira	Alma
6. Gavin Fattah Riga Buana	Gavin
7. Keisha Nirmala Rosyada	Keisha
8. Khanza Athifa Ningrum	Ningrum
9. Kimora Humaira Azzahra	Kimora
10. Kumala Dewi Putri Jalanidhi	Kumala
11. Muhammad Gibran Al Fath	Gibran
12. Najma Nur Alesha	Najma
13. Nayyara Ratu Sampurno	Nayya
14. Ratay Usman Halim	Ratay
15. Rayyanza Azala Iswara	Rayyan
16. Sae Arafah Wibisono	Sae
17. Shazfa Lastera Gunarso	Lastera
18. Wawan Sestiawan	Wawan
19. Zavier Elfa'az Zayn Hariyono	Zavier

P : 10
L : 9

Daftar nama anak B1

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 782774
 Website: www.unsai.ac.id E-mail: info@unsai.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B- 6328 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/11/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta dengan ini memberikan tugas kepada:

Nama : Abdulloh Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NIP : 19860716 201503 1 003
 Sebagai : Pembimbing 1

dalam proses penulisan skripsi mahasiswa :

Nama : Adhelia Anggraini
 NIM : 183131047
 Prodi / Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
 Semester : 9
 Judul Skripsi : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI PAUD ISLAM MAKARIMA KARTASURA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kesediaan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 16 Nopember 2022

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I



Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo, Telepon 0271 - 781516 Faksimile 0271 - 782774
 Website www.unsai.ac.id E-mail info@unsai.ac.id

Nomor : B- 6329 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/11/2022
 Lampiran : -
 Penhal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala PAUD Islam Makarima Kartasura
 Di
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Adhelia Anggraini
 NIM : 183131047
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : 9
 Judul Skripsi : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
 DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI
 PAUD ISLAM MAKARIMA KARTASURA TAHUN
 PELAJARAN 2022/2023
 Waktu Penelitian : 01 Oktober 2022- Selesai
 Tempat : PAUD Islam Makarima Kartasura

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 16 Nopember 2022

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I



[Signature]
 Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 5



PAUD ISLAM MAKARIMA
 Singopuran RT.01/RW.VI Kartasura
 Telp.082114881882

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045/TKM/XI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah PAUD Islam Makarima menerangkan bahwa:

Nama : Adhelia Anggraini
 NIM : 183131047
 Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi :PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
 DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI PAUD
 ISLAM MAKARIMA KARTASURA TAHUN PELAJARAN 2022/2023
 Tempat Penelitian : PAUD Islam Makarima

Bahwa saudara tersebut telah melaksanakan penelitian pada tanggal 01 Oktober 2022 – selesai di PAUD Islam Makarimapada tahun pelajaran 2022/2023 untuk keperluan pemenuhan tugas Skripsi diatas.

Demikian surat keterangan ini dibuat kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PAUD Kartasura, 28 November 2022
 Kepala Sekolah
 PAUD Islam Makarima

 (Eny Setianingsih, S.Psi)


Lampiran 6

Langkah- langkah Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di PAUD Islam Makarima Kartasura :

1. *Slide* pembacaan salam, tema, sub tema dan topik pembelajaran
2. *Slide* pembacaan target hafalan pada hari tersebut
3. *Slide* Penampilan video sesuai tema
4. *Slide* pengertian dari sebuah topik yang akan dibicarakan
5. *Slide* gambar macam-macam dari sebuah topik yang dibicarakan
6. *Slide* gambar persamaan dan perbedaan sebuah topik yang dibicarakan
7. *Slide* gambar kekurangan dan kelebihan sebuah topik yang dibicarakan
8. *Slide* game
9. *Slide* pemberitahuan kegiatan main hari tersebut
10. *Slide* pemberitahuan media atau alat bahan yang digunakan untuk kegiatan main
11. *Slide* penutup

Lampiran 7

Daftar Riwayat Hidup

A. Identitas Diri

1. Nama : Adhelia Anggraini
2. Tempat/Tanggal Lahir : Sragen, 05 Agustus 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Agama : Islam
6. Alamat : Plupuh RT.02, RW.01, Plupuh, Plupuh Sragen
7. No. Hp : 085869114536
8. Email : adheliaanggraini9@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Aisyah Plupuh
2. SD N Plupuh 1
3. SMP N 1 Plupuh
4. SMK N 1 Plupuh
5. UIN Raden Mas Said Surakarta