

**PERBEDAAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN
MEDIA *LOOSE PARTS* DAN VIDEO DI TK AISYIYAH CABANG
KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

ANISA OKTAFIA FITRIANI

NIM. 193131008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2023**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Anisa Oktafia Fitriani
NIM: 193131008

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Anisa Oktafia Fitriani

NIM : 193131008

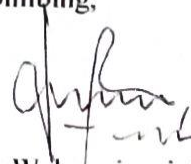
Judul : "Perbedaan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 24 Oktober 2023
Pembimbing,



Retno Wahyuningsi, S.Si., M.Pd.
19720429 199903 2 000

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Perbedaan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024” yang disusun oleh Anisa Oktafia Fitriani telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Senin, tanggal 30 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.


Penguji Utama : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19820611 200801 1 011



Penguji 1
Merangkap Ketua : Mila Faila Shofa, M Pd.
NIP. 19870115 201903 2 005



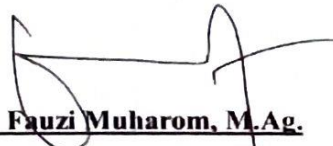
Penguji 2
Merangkap Sekretaris : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si.,M.Pd.
NIP. 19720429 199903 2 000



Surakarta, 12 Desember 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. Fauzi Muharom, M.Ag.

NIP. 19750205 200501 1 004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT., karena atas izinnya skripsi ini dapat disusun dan terselesaikan di waktu yang terbaik menurut-Nya
2. Ayah Sopyan dan Ibu Fidi Madu Sari yang telah membesarkan, mendidik dan mendo'akan dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan cinta yang tulus serta dukungan materi.
3. Kakak kandung tercinta Rendi Al-Fian dan Yana Yulian, serta kakak ipar tersayang Putri Asdinia dan Ida Farida yang selalu menemani, memahami, memotivasi, serta memberikan dukungan yang tak pernah putus.
4. Diri saya sendiri, Anisa Oktafia Fitriani yang telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini dengan bantuan Allah.
5. Para sahabatku Arumaisah, Dyah Ayu R.P., Salsabella N.F., dan Devania Angelita A., yang telah memberikan semangat, motivasi dan do'a untuk berjuang bersama.
6. Para staff bendahara umum UKMI NI periode 2022 Iyun Ma Murotul F dan Farida Aulia yang selalu memberikan semangat dan doanya.
7. Teman-Teman PH DIMENSI dan UKMI Nurul 'Ilmi yang telah memberikan banyak kesan serta pembelajaran dalam hal mengingatkan tentang kebaikan dan untuk selalu mendekat kepada-Nya.
8. Teman-teman KAMMI yang telah memberikan semangat serta do'a.
9. Teman-teman angkatan 2019 (PIAUD A) yang telah berjuang bersama dalam masa perkuliahan yang selalu memberikan semangat dan do'anya.
10. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا
اَكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا
تَحْمِلْ عَلَيْنَا إِمْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا
تُحْمِلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ
أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maaflah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir".

(QS. Al-Baqarah : 286)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bahwa ini,

Nama : Anisa Oktafia Fitriani
NIM : 193131008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Perbedaan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

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

Surakarta, 23 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Anisa Oktafia Fitriani

NIM. 193131008

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 “Perbedaan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”. 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 terima kasih kepada:

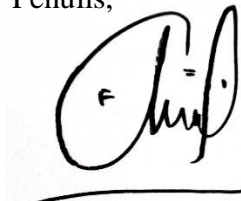
1. Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta Prof. H. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta Dr. Fauzi Muharom, M.Ag. yang telah memberikan persetujuan pada penulisan skripsi ini.
3. Kordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Tri Utami, M.Pd.I. yang telah memberikan motivasi serta memberikan izin pada penulisan skripsi ini.
4. Dr. Retno Wahyuningsi, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan do’a, semangat serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
5. Drs. Subandji, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memeberikan arahan, do’a, nasehat, serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Seluruh dosen, staff pengajar, staff akademik, dan pengelola perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta memberikan fasilitas selama perkuliahan sehingga penuli dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Ibu Watik Rahyu, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

8. Bunda-Bunda kelas B1 dan B3 TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas B1 (Mina) dan B3 (Arafah) yang telah kooperatif selama proses penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan 2019, khususnya PIAUD kelas A yang telah menemani perjalanan perkuliahan, serta saling mendo'akan dan memotivasi.
11. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan Skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa penulis 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 pada umumnya.

Surakarta, 23 Oktober 2023

Penulis,



Anisa Oktafia Fitriani

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	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	10
BAB II : LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	11

a.	Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	11
b.	Teori dan Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
c.	Aspek Utama dalam Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	22
d.	Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	23
e.	Prinsip - Prinsip Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	26
f.	Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	27
2.	Media Pembelajaran	28
a.	Pengertian Media Pembelajaran	28
b.	Urgensi Media Pembelajaran	29
c.	Manfaat Media Pembelajaran	31
d.	Tujuan Media Pembelajaran	32
e.	Klasifikasi Media Pembelajaran	33
f.	Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran	35
g.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	36
3.	Media Loose Parts	38
a.	Pengertian Media <i>Loose Parts</i>	38
b.	Karakteristik Media <i>Loose Parts</i>	39
c.	Manfaat Media <i>Loose Parts</i>	41
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Loose Parts</i>	41
e.	Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Loose Parts</i>	43
4.	Media Video	45
a.	Pengertian Media Video	44
b.	Kelebihan dan Kekurangan Media Video	46
c.	Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran	47
d.	Langkah-Langkah Penggunaan Media Video	48
B.	Kajian Penelitian Terdahulu	49
C.	Kerangka Berpikir	53
D.	Hipotesis	54

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	56
A. Jenis Penelitian	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
1. Tempat Penelitian	57
2. Waktu Penelitian	57
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	58
1. Populasi	58
2. Sampel	59
3. Teknik Sampling	59
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Instrumen Pengumpulan Data	60
1. Definisi Konsep Variabel	60
2. Definisi Operasional Variabel	61
3. Kisi-Kisi Penilaian.....	62
4. Rubrik Penilaian	63
5. Kategori Slaka Instrumen Kemampuan Kognitif	65
6. Uji Coba Instrumen	67
a. Uji Validasi Instrumen	67
F. Teknik Analisis Data.....	67
1. Analisis Unit	67
a. Mean	67
b. Median	68
c. Modus	69
d. Standar Deviasi	69
2. Uji Prasyarat Statistik	70
a. Uji Normalitas	70
b. Uji Homogenitas	71
3. Uji Hipotesis	71
a. Uji T	71

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskriptif Data	73
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data	89
1. Uji Normalitas Data	89
2. Uji Homogenitas Data	90
C. Pengujian Hipotesis	91
D. Pembahasan	92
BAB V: PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	102

ABSTRAK

Anisa Oktafia Fitriani, 2023, *Perbedaan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loose Parts dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024*, Skripsi: Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, Media *Loose Parts*, Media Video

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan kurangnya kemampuan kognitif anak usia dini dalam belajar dan pemecahan masalah, siswa yang masih kesulitan untuk berkonsentrasi dalam memahami instruksi yang telah disampaikan oleh guru, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemaksimalan penggunaan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024. (2) Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang menggunakan media video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024. (3) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen, dilaksanakan di TK Aisyiyah Cabang Kartasura pada bulan Oktober 2022 sampai Oktober 2023. Populasi dalam penelitian ini 74 anak pada kelas B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura, dengan mengambil sampel 36 anak dari kelas B1 (Mina) berjumlah 18 anak dan B3 (Arafah) berjumlah 20 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa tes unjuk kerja yang dilakukan pada anak. Sedangkan dalam analisa data menggunakan analisis unit dan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah Cabang Kartasura setelah diberikan perlakuan dengan tes mendapatkan hasil rata-rata 32,27 berkategori sedang. (2) Kemampuan kognitif anak menggunakan media video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura setelah diberikan perlakuan dengan tes mendapatkan nilai rata-rata 28,70 berkategori sedang. (3) Berdasarkan perolehan dari hasil hipotesis dengan rumus *independent sample t-test* hasil yang diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* adalah $0,048 \geq \alpha (0,05)$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Anisa Oktafia Fitriani, 2023, Differences in Cognitive Abilities Using Loose Parts and Video Media in Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch for the 2023/2024 Academic Year, Thesis: Early Childhood Islamic Education Program, Faculty of Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta

Supervisor : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd

Keywords: Cognitive Ability, Media Loose Parts, Video Media

The problems in this study are relate to need of cognitive abilities in early childhood learning and problem solving, the students still have difficult to concentrating on understanding the instructions that have been delivered by the teacher, must be use of monotonous learning media and need of maximization of the use of learning media available at school. The objectives in this study are (1) To determine the cognitive abilities of children who use loose parts media in Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch for the 2023/2024 school year. (2) To determine the cognitive abilities of children who use video media in Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch for the 2023/2024 school year. (3) To determine the differences in cognitive abilities of children who use loose parts and video media in Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch for the 2023/2024 school year.

This research is a type of experimental quantitative research, carrier out at Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch from October 2022 to October 2023. The population in this study was 74 children in class B at Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch, by taking a sample of 36 children from class B1 (Mina) totaling 18 children and B3 (Arafah) totaling 20 children. The sampling technique used in this study is a test in the from of a performace test conducted on children. Meanwhile, data analysis uses unit analysis and prerequisite tests consisting of normality tests, homogeneity tests, and t tests.

The results of this study showed that: (1) The cognitive ability of children using loose parts media in Aisyiyah Kidergarten Kartasura Branch after being treated with tests obtained an average result of 32,27 in the medium category. (2) the cognitive ability of children using video media at Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch after being treated with a test got an average score of 28,60 in the medium category. (3) Based on the result of the hypothesis with the independent sample t-test formula, the result obtained sig values. (2-taied) is $0,048 \geq \alpha (0,05)$ so H_a is accepted and H_0 is rejected. So these results show that there are differences in children's cognitive abilities using loose parts and video media in Aisyiyah Kindergarten Kartasura Branch the 2023/2024 Academic Year.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	16
Tabel 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	52
Tabel 3.1 Waktu dan Tahapan Penelitian	58
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024	59
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	62
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiya Cabang Kartasura	63
Tabel 3.5 Rumus Empat Kategori	65
Tabel 3.6 Kategori Kemampuan Kognitif	66
Tabel 4.1 Data Nilai Tes Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif Anak	74
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> dan Video	88
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Sesuai Indikator Penilaian	88
Tabel 4.4 Data Uji Normalitas Media <i>Loose Parts</i> dan Video	89
Tabel 4.5 Data Hasil Uji Homogenitas Media <i>Loose Parts</i> dan Video	90
Tabel 4.6 Uji T-Test Independent Sample	91
Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Nilai Kemampuan Kognitif Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> dan Video	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	54
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media <i>Loose Parts</i> ke-1 kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	103
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media <i>Loose Parts</i> ke-2 Kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	106
Lampiran 3: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media <i>Loose Parts</i> ke-3 Kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	109
Lampiran 4: Modul Ajar Ringkas Binatang Air	112
Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media Video ke-1 Kelas B3 (Arafah) di TK aisyiyah Cabang Kartasura	114
Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media Video ke-2 Kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	117
Lampiran 7: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Media Video ke-3 Kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura	120
Lampiran 8: Modul Ajar Ringkas Binatang Udara	123
Lampiran 9: Daftar Nama Anak B1 (Mina) Menggunakan Media <i>Loose Parts</i> TK Aisyiyah Cabang Kartasura	125
Lampiran 10: Daftar Nama Anak B3 (Arafah) Menggunakan Media Video TK Aisyiyah Cabang Kartasura	126
Lampiran 11: Hasil Penelitian Kelas B1 (Mina) Menggunakan Media <i>Loose</i> <i>Parts</i> TK Aisyiyah Cabang Kartasura	127
Lampiran 12: Hasil Penelitian Kelas B3 (Arafah) Menggunakan Media Video	

TK Aisyiyah Cabang Kartasura	128
Lampiran 13: Data Hasil Uji Analisis Unit	129
Lampiran 14: Data Hasil Uji Normalitas	130
Lampiran 15: Data Uji Homogenitas	131
Lampiran 16: Data Hasil Uji Hipotesis	132
Lampiran 17: Dokumentasi Kegiatan Media <i>Loose Parts</i>	133
Lampiran 18: Dokumentasi Kegiatan Media Video	135
Lampiran 19: Penilaian Kemampuan Kognitif Anak di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024	138
Lampiran 20: Surat Izin Observasi	140
Lampiran 21: Surat Izin Penelitian	141
Lampiran 22: Surat Validasi	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan seseorang yang dianggap belum mampu dalam bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, ia masih menjadi tanggung jawab orang lain yaitu keluarga (orang tua), masyarakat serta pemerintah (Rahmat Rosyadi, 2013, hal. 32).

Definisi anak usia dini menurut *National Assosiation for the Education Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak usia dini yang berada pada usia nol sampai delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak usia dini harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak usia dini (Ahmad Susanto, 2017, hal. 1)

Menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi pengertian istilah usia dini pada rentang usia 0-6 tahun, yaitu hingga anak usia dini menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak usia dini yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan dari definisi tersebut (Ahmad Susanto, 2017, hal. 1).

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam membentuk kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan jasmani, rohani

maupun akal dan keterampilan akan berkembang menjadi lebih baik ketika dibina sedari dini. Ketika lahir orang tua harus mengetahui bagaimana cara merawat, memelihara, mengasuh, menjaga dan mendidiknya. Jika orang tua belum mengetahuinya maka harus belajar (Helmawati, 2015, hal. 41–42). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini yang mempunyai rentang usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun merupakan usia yang sangat pesat untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Pendidikan anak usia dini mengalami peningkatan yang sangat pesat dari tahun ke tahun sehingga dapat dilihat pada generasi ini, PAUD (Pendidikan Anak usia dini) berganti menjadi pembelajaran yang harus dicoba saat sebelum memasuki masa sekolah dasar, maka timbul kepedulian dari pemerintah guna menambah kualitas pembelajaran di lembaga. Lembaga Pembelajaran Anak Usia Dini dari berbagai macam-macam negara maju dipelajari langsung oleh pendidik profesional kemudian dibawa dan dibesarkan di Indonesia, dari sebagian Lembaga di negeri lain terdapat sebagian model-model pendidikan semacam *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), *High Scope*, Montessori, serta Reggio Emilia. Pada akhirnya, model-model pendidikan tersebut bisa dikolaborasikan dengan pendidikan STEAM yang banyak menggunakan aplikasi. Pestalozzi mempunyai pemikiran tentang pertumbuhan serta pembelajaran anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Menekankan pada pengamatan alam. Aktivitas belajar dicoba lewat pengamatan-pengamatan, dari aktivitas tersebut anak usia dini mendapatkan bermacam pegetahuan,
- 2) Meningkatkan keaktifan jiwa serta fisik anak usia dini. Kegiatan fisik, motorik serta psikis bisa memicu keaktifan fisik anak usia dini,
- 3) Pendidikan

dicoba secara tertib serta bertahap. Mulai dari proyek yang konkrit ke abstrak, mulai dari yang mudah ke yang susah, dari yang sangat dekat dengan diri anak usia dini hingga yang sangat jauh. Prinsip ini cocok dengan ciri anak usia dini yang berkembang serta tumbuh secara bertahap (Nurhalizah & Yuwafik, 2020, hal. 266–267).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang melibatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak usia dini pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan, aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional (Ahmad Susanto, 2017, hal. 14).

Kognitif (*Cognitive*) berasal dari kata *cognition* yaitu penataan, perolehan dan penggunaan pengetahuan. Dalam Kamus Lengkap Psikologi, *cognition* adalah kesadaran, pengertian dan pengenalan (Chaplin, 2006, hal. 90). Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa “Pekembangan Kognitif anak usia dini meliputi : 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir akibat; 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu

mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Nur et al., 2020, hal. 43). Sebagai salah satu contoh dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura, Tahun 2023 seorang guru memberikan tugas pembelajaran berkaitan dengan membebaskan anak usia dini menggunakan alat dan bahan yang sudah disediakan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk memperdalam kemampuan anak usia dini dalam belajar dan pemecahan masalah. Tugas yang diberikan guru yaitu bertemakan tempat ibadah, dimana alat dan bahan yang tersedia menggunakan media *loose parts* diantaranya tusuk sate, stik es krim, sedotan warna (merah, kuning, dan hijau), kancing berukuran besar dan kecil, kerang, dan batu koral putih. Selain itu guru juga menyediakan lembar kerja yang bersketsa huruf hijaiyah bertuliskan ja (ج), dan krayon. Pada pembelajaran bertemakan rumah ibadah terdapat 2 kegiatan yaitu yang pertama, menebalkan huruf hijaiyah bertuliskan ja (ج) menggunakan krayon dengan teknik usap abur dengan warna sesuai dengan keinginan anak. Kedua, anak diperintahkan membuat masjid menggunakan alat dan bahan *loose parts* yang sudah disediakan oleh guru.

Salah satu perkembangan kognitif yaitu pada masa pra sekolah, karena perkembangan kognitif pada masa itu merupakan keahlian yang harus dimiliki oleh anak usia dini untuk berpikir secara mendalam tentang cara memecahkan permasalahan yang dihadapinya, dengan meningkatkan keahlian kognitif menjadikan anak usia dini untuk mempermudah menguasai pengetahuan yang luas secara kompleks, agar anak usia dini dapat mengerti arti dari kehidupan sehari-hari di masyarakat (Novitasari & Fauziddin, 2020, hal. 806).

Namun kenyataannya, pada observasi awal yang dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2023 peneliti melihat proses dan hasil karya anak usia dini dalam mengerjakan tugas tersebut. Ditemukan dari total siswa di kelas B3 berjumlah 20, pada kegiatan bentuk masjid menggunakan alat dan bahan *loose parts* yang tersedia, terdapat 14 diantaranya membuat hasil karya sesuai imajinasinya. Menurut wawancara dengan guru kelas di B3 yang di dapat hasil sebagai berikut : Hasil karya 6 anak usia dini dinilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu anak usia dini mampu menyelesaikan sesuai perintah guru dengan membuat masjid dengan alat bahan yang tersedia, dan hasil karya 14 anak usia dini tidak selesai dan dinilai Belum Berkembang (BB) sesuai perintah guru karena sibuk bermain dengan alat dan bahan yang sudah disediakan sesuai dengan imajinasi dan kreatifitasnya, sedangkan pada kegiatan kedua dengan menebalkan huruf hijaiyah bertuliskan ja (ج) menggunakan krayon dengan teknik usap abur, hasil karya anak dari 20 siswa terdapat 10 anak usia dini Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu anak mengerjakan sesuai dnegan arahan guru, 8 anak usia dini dinilai Mulai Berkembang (MB) yaitu anak usia dini masih belum faham terkait perintah yang diberikan oleh guru, anak mewarnai penuh pada huruf hijaiyah yang tersedia, dan 2 anak usia dini dinilai Belum Berkembang (BB) karena tidak megerjakan sesuai perintah guru. Selain itu guru berpendapat bahwa bahan alam yang tersedia di kelas jarang digunakan dalam pembelajaran, karena guru merasa membutuhkan kerja yang ekstra disebabkan kelas menjadi kotor dan lebih berantakan, serta media pembelajaran yang digunakan monoton menggunakan lembar kerja atau buku dari sekolah.

Faktor-faktor lain yang melatarbelakangi perkembangan kognitif pada permasalahan yang diteliti yaitu terkait belajar dan pemecahan masalah, antara lain : (1) motivasi yang rendah yang akan berpengaruh terhadap pengalihan perhatian, sedangkan motivasi yang tinggi akan membatasi fleksibilitas; (2) kepercayaan dan sikap yang salah, artinya apabila kita yakin bahwa kebahagiaan kita bisa diperoleh dengan kekayaan material, kita akan hadapi kesulitan pada saat memecahkan penderitaan batin kita. Kerangka referensi yang tidak teliti membatasi efektifitas pemecahan masalah; (3) kebiasaan, artinya kecenderungan untuk mempertahankan pola pikir tertentu ataupun melihat permasalahan hanya dari satu sudut pandang saja, ataupun keyakinan yang melampau batas dan tanpa kritis pada pendapat otoritas membatasi pemecahan permasalahan yang efektif. Ini memunculkan pemikiran yang kaku (*rigid mental set*), lawan dari pemikiran fleksibel (*flexible mental set*); (4) emosi, dalam menghadapi berbagai macam suasana, kita tanpa sadar ikut serta emosional. Emosi ini memberikan warna cara berpikir kita sebagai manusia yang utuh, kita tidak bisa mengesampingkan emosi. Namun apabila emosi itu telah memuncak bisa menjadi stress, barulah kita menjadi sulit untuk berpikir efektif; (5) takut bisa menjadi lebih-lebihkan kesulitan perkara serta menimbulkan perilaku yang resah yang melumpuhkan tindakan, marah mendorong tindakan yang kurang terpikirkan, kecemasan menghalangi keahlian kita memandang permasalahan dengan jelas ataupun merumuskan permasalahan (Maulidya, 2018, hal. 20).

Media ialah sarana atau alat bantu guru untuk membawa informasi atau pesan dari sumber belajar kepada peserta didik serta bisa mempermudah guru serta orang

tua dalam memberikan materi. Selain itu media juga bisa menarik minat anak usia dini dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dibandingkan dengan menggunakan pemberian buku-buku atau modul yang wajib dikerjakan oleh anak usia dini yang membosankan (Rahmawati et al., 2022, hal. 182). Media pembelajaran selain buku yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yaitu bisa dengan menggunakan media *loose parts* dan video. *Loose parts* merupakan benda-benda yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut tersebut dapat diperoleh guru tanpa mengeluarkan biaya. *Loose parts* adalah bahan yang mudah dibawa, digabungkan, dipindahkan, dirancang ulang, disatukan dan dipisahkan kembali dengan berbagai cara (Siskawati & Heerawati, 2021, hal. 41–47). Sedangkan media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Dengan media video anak usia dini cenderung akan lebih tertarik karena anak usia dini melihat dan mendengar materi yang diberikan oleh gurunya melalui video. Dalam video sebagai media ini akan ditampilkan animasi, gambar, dan audio visual sehingga dapat membantu anak usia dini dalam fokus belajar dan meningkatkan keterampilan sehingga guru dapat lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi (Assyifa et al., 2020, hal. 182–183).

Dengan melihat permasalahan di atas, penulis tertarik untuk menjadikan penelitian ini dengan judul “Perbedaan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan kognitif anak usia dini dalam belajar dan pemecahan masalah.
2. Siswa kesulitan untuk berkonsentrasi dalam memahami instruksi yang telah disampaikan oleh guru.
3. Penggunaan media pembelajaran yang monoton.
4. Kurangnya pemaksimalan penggunaan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas dibatasi agar dalam penelitian ini dapat mencapai tujuan yang jelas. Dalam penelitian ini difokuskan membahas tentang perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini ditinjau dari media pembelajaran terkait belajar dan pemecahan masalah di kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cabang Kartasura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024?

2. Bagaimana kemampuan kognitif anak yang menggunakan media video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang menggunakan media video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif anak yang menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan peneliti ini memberikan kegunaan dan manfaat bagi pembaca semua yang bersifat teori maupun yang bersifat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dunia penelitian dan ilmu pendidikan.

- b. Sebagai informasi tambahan dan pembanding bagi peneliti lain dengan permasalahan yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memberikan wacana baru bagi pendidik atau guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

b. Bagi Siswa

Anak usia dini mampu belajar dan memecahkan masalah melalui sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah terkait ide dan gagasan di luar kebiasaan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pemikiran berupa gagasan artikel ilmiah tentang perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini ditinjau dari media pembelajaran *loose parts* dan video.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif Anak usia dini Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan suatu proses untuk berpikir berpikir, dimana kemampuan seseorang untuk memperhitungkan, menghubungkan dan memikirkan sesuatu kejadian ataupun peristiwa yang terjadi (Susanto, 2011, hal. 47). Kemampuan kognitif merupakan suatu proses yang terjalin secara internal ke dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap bersamaan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syarat yang berpusat pada susunan syaraf. (Mulyono Abdurrahman, 2012, hal. 131). Kemampuan kognitif merupakan kemampuan otak untuk berpikir, menalar dan memahami suatu informasi yang ditangkap. Dapat diartikan juga sebagai kemampuan verbal, kemampuan beradaptasi, kemampuan memecahkan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan sehari-hari yang dialami (Winda Gunarti, 2010, hal. 24).

Proses terjadinya perkembangan kognitif secara terus menerus, tetapi hasil yang didapatkan tidak berkelanjutan dari hasil-hasil yang sudah dicapai terlebih dahulu (Husdarta dan Nurlan, 2010, hal. 169). Anak usia dini mengalami berbagai tahapan perkembangan kognitif ataupun periode

dalam perkembangannya. Setiap periode perkembangan tersebut, berbagai pengalaman baru yang dicari oleh anak usia dini bertujuan untuk penyeimbangan antar strukturnya. Ketidakseimbangan membutuhkan pengakomodasian yang baru dan merupakan transformasi keperiode selanjutnya. Penggunaan otak secara menyeluruh pada anak usia dini merupakan keahlian yang berkaitan dengan kognitif. Kemampuan yang tercantum dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini sangat banyak serta cakupannya sangat luas (Zainal Aqib, 2011, hal. 30).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berpusat pada logika dan pemikiran yang dapat melatih anak untuk menyelesaikan masalah secara mandiri serta adanya pengalaman yang dipahami oleh anak sehingga dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara simbolik (Wulandari.S & Junanto.S, 2020, hal. 13).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan anak usia dini dalam pendidikan karena mayoritas aktifitas dalam belajar senantiasa berhubungan dengan permasalahan mengingat dan berpikir. Keahlian kognitif dimaksudkan merupakan proses berpikir tentang keinginan pribadi untuk menghubungkan, memperhitungkan, serta memikirkan sesuatu peristiwa yang terus menerus, tetapi hasilnya tidak berkelanjutan dari hasil yang sudah dicapai lebih dulu.

b. Teori dan Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Teori dan Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget

1) Teori Kognitif Menurut Jean Piaget

Menurut Jean Piaget, teori perkembangan kognitif beranggapan tentang perkembangan metode berpikir secara individu dan kompleksitas perubahannya melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Dalam teori Jean Piaget ini, perkembangan kognitif dibentuk melalui sumber pada sudut pandang aliran strukturalisme dan konstruktivisme. Sudut pandang strukturalisme dapat dilihat dari pemikirannya tentang pemikiran yang tumbuh lewat serangkaian tahapan perkembangan yang diisyaratkan oleh pengaruh mutu struktur kognitif. Sedangkan sudut pandang konstruktivisme dapat dilihat melalui pemikirannya tentang keahlian kognitif yang dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Basri, 2018, hal. 1–9).

2) Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Dalam proses perkembangan kognitif, Jean Piaget menjelaskan jika anak usia dini melewati 4 tahapan, yaitu sebagai berikut: (Zusy Aryanti, 2015, hal. 137).

a) Tahapan Sensori (*Sensori motoric*)

Perkembangan kognitif pada tahap ini berlangsung pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif tahap ini merupakan proses “*decentration*”. Artinya, pada usia ini balita tidak dapat memisahkan diri dengan lingkungannya. Ia “*centered*” pada dirinya sendiri. Baru pada tahap selanjutnya ia mengalami *decentered* pada dirinya (Kusdwiratri, 2009, hal. 20).

Pada tahapan sensori ini, balita bergerak dari kegiatan reflek saat lahir hingga permulaan pemikiran simbolis. Balita membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan kegiatan fisik (Desmita, 2010, hal. 101).

Tahapan ini anak usia dini mulai menggunakan penglihatan, pendengaran, gerakan, sentuhan dan perasa. Dengan artian, anak usia dini mempunyai keahlian untuk menangkap sesuatu melalui inderanya. Bagi Jean Piaget masa ini sangat berarti untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk meningkatkan intelegensinya. Pemikiran anak usia dini bersifat instan dan sesuai dengan apa yang diperbuatnya. Sehingga sangat berguna bagi anak usia dini untuk belajar dengan lingkungannya (Ahmad syarifin, 2017, hal. 122).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tahap ini anak usia dini masih bergantung kepada lingkungannya. Dengan gerakan reflek yang

dialami melalui inderanya bertujuan untuk meningkatkan intelegensinya sehingga mempengaruhi apa yang dibuatnya.

b) Tahapan Praoperasional (*Preoperational*)

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini berlangsung rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak usia dini mulai melambungkan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini menampilkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi serta tindakan fisik. Metode pemikiran anak usia dini pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak berubah-ubah, dan tidak logis. Tentang hal ini diisyarati dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- (1) *Transductive reasoning*, yaitu metode berpikir yang bukan induktif atau deduktif namun tidak logis.
- (2) Ketidak jelasan ikatan *kausalitas*, yaitu anak usia dini memahami ikatan sebab akibat secara tidak logis.
- (3) *Animisme*, yaitu menyangka bahwa seluruh benda itu hidup semacam dirinya.
- (4) *Artificialism*, yaitu keyakinan jika sesuatu di lingkungan itu memiliki jiwa semacam manusia.
- (5) *Perceptually bound*, yaitu anak usia dini memperhitungkan sesuatu bersumber pada apa yang dilihatnya ataupun didengar.

- (6) *Mental experiment*, yaitu anak usia dini berupaya melaksanakan sesuatu untuk menciptakan jawaban dari perkara yang dihadapinya.
- (7) *Centraction*, yaitu anak usia dini memusatkan perhatian kepada suatu karakteristik yang sangat menarik dan mengabaikan karakteristik lainnya.
- (8) *Egosentrisme*, yaitu anak usia dini memandang dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya (Fatimah Ibda, 2015, hal. 33–34).

Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Permendikbud No.137 Tahun 2014 sebagai berikut:

Tabel 2.1

Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia dini
	Usia 5-6 tahun
Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 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)

Jadi dapat disimpulkan pada tahapan operasional merupakan anak usia dini rentang usia 2-7 tahun dengan adanya ciri-ciri sebagai berikut : *Transductive reasoning*, ketidak jelasan ikatan *kausalitas*,

animisme, artificialism, perceptually bound, mental experiment, centrection, dan egosentrisme. Pada pencapaian kemampuan kognitif anak usia dini terkait tentang *mental experiment* menyatakan bahwa anak usia dini berusaha untuk menemukan jawaban dari masalah yang dihadapinya, ini termasuk sesuai dengan lingkup perkembangan kognitif belajar dan pemecahan masalah.

c) Tahapan Operasional Konkrit (*Concreteoperational*)

Tahapan operasional konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahapan ini anak usia dini sanggup berpikir secara logis berkaitan dengan berbagai peristiwa yang konkrit serta mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Keahlian untuk mengklasifikasikan sesuatu telah ada, namun belum mampu memecahkan permasalahan abstrak. Operasional konkrit merupakan tindakan mental yang dapat dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Operasional konkrit membuat anak usia dini dapat mengoordinasikan beberapa ciri, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pada tingkat operasional konkrit, anak usia dini secara mental dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya mereka hanya mampu lakukan secara fisik, serta mereka dapat membalikkan pembedahan konkret ini. Yang berarti dalam tahapan operasional konkrit merupakan pengklasifikasian ataupun membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan menguasai hubungannya (Siti Aisyah Mu'min, 2013, hal. 94–95).

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis namun belum untuk memecahkan suatu masalah secara abstrak.

d) Tahapan Operasional Formal

Tahapan ini terjadi pada rentang usia 11-15 tahun dan terus berlangsung hingga dewasa. Ini merupakan tahap keempat dan terakhir menurut Juan Piaget. Dalam tahap ini, individu mengalami pengalaman-pengalaman konkret, berpikir secara abstrak dan logis. Sebagai bagian dari pemikiran yang abstrak, remaja mengembangkan keadaan yang ideal. Dampak dari berpikir yang lebih abstrak, membuat remaja mulai mengembangkan keadaan yang lebih abstrak menurut dirinya. Dalam menyelesaikan masalah, pada tahapan ini remaja lebih sistematis dan menggunakan alasan yang logis.

Unsur pokok pada pemikiran formal adalah pemikiran deduktif, induktif, dan abstraktif. Yang pertama, mengambil kesimpulan khusus dari pengalaman yang umum. Yang kedua, mengambil kesimpulan dari berbagai pengalaman yang khusus. Dan yang terakhir, abstraksi tidak langsung dari objek. Pada tahap perkembangan ini, seorang remaja sudah mulai maju dalam memahami konsep proporsi dengan baik, sudah mampu menggunakan kombinasi dalam pemikirannya, dan sudah dapat

menggabungkan antara dua referensi pemikiran. Ia juga sudah mengerti probabilitas dengan unsur kombinasi dan permutasinya (Basri, 2018, hal. 1–9).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini anak memasuki fase remaja sampai dewasa, yang artinya secara kognitif anak mampu berpikir konkrit, abstrak dan logis dalam menyelesaikan suatu masalah yang dialaminya. Pada tahapan ini anak mengerti tentang kombinasi dan permutasian dalam suatu masalah.

Piaget mengemukakan bahwa belajar akan berhasil jika menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Pemahaman ini sangat penting bagi siswa untuk melakukan percobaan dengan temannya dan didukung dengan pertanyaan-pertanyaan dari guru. Guru memainkan peran kunci dalam proses ini dengan mendorong siswa untuk secara aktif berinteraksi dengan lingkungan dan menemukan hal-hal yang beragam di lingkungan (Nuryanti & Darsinah, 2021, hal. 3).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada setiap tahapan perkembangannya guru dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan dan kemampuan anak, karena pada setiap fase perkembangannya anak memiliki kemampuan yang berbeda khususnya untuk memecahkan suatu masalah yang dialaminya.

Sedangkan pendapat lain dari teori dan tahap perkembangan kognitif anak usia dini menurut Lev Vygotsky. Dapat terlihat bahwa teori Vygotsky

jauh berbeda dibandingkan dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Anak usia dini bertindak berdasarkan lingkungan mereka untuk belajar, sementara Vygotsky menekankan tentang bagaimana anak usia dini belajar melalui interaksi sosial dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan rekan-rekan mereka untuk memperoleh nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Khadijah, 2016, hal. 56). Piaget dan Vygotsky setuju bahwa anak usia dini secara aktif membangun pengetahuan. Namun, Vygotsky mengklaim bahwa sebagian besar dari apa yang dipelajari anak usia dini berasal dari budaya di mana mereka tinggal. Ini menunjukkan bahwa bahasa adalah alat utama untuk pendampingan karena menyediakan blok bangunan untuk berpikir dan seiring bertambahnya usia anak dini ia berfungsi sebagai alat belajar yang paling penting (Huang, 2021, hal. 28–32).

- 1) Teori yang diperkenalkan oleh Vygotsky fokus pada tiga faktor sebagai berikut.
 - a) Budaya (*Culture*), Vygotsky menyatakan bahwa hal terpenting yang berpengaruh terhadap pembentukan pengetahuan seorang anak usia dini adalah budaya dan lingkungan sosialnya. Lagu, bahasa, kesenian, dan permainan dapat menjadi sarana belajar bagi anak usia dini. Vygotsky juga berpendapat bahwa anak usia dini belajar melalui interaksi dan kerjasama dengan orang lain dan lingkungannya sehingga budaya berpengaruh terhadap proses

belajarnya. Cara berpikir seseorang diyakini Vygotsky harus dipahami berdasarkan latar sosial budaya dan sejarahnya.

- b) Bahasa (*Language*), Vygotsky berpendapat bahwa bahasa memiliki peran penting dalam proses perkembangan kognitif seorang anak usia dini. Menurutnya, perkembangan bahasa memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan kognitif.
- c) Zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development* atau ZPD) Vygotsky mengembangkan konsep kognitif zona belajar. Vygotsky berpendapat bahwa terdapat dua tingkat perkembangan seseorang, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. *Zone of Actual Development* (ZAD) terjadi ketika anak dapat menyelesaikan tugas mereka sendiri. Di zona ini, anak dikatakan mandiri. Sementara itu, orang dewasa atau teman sebaya dibutuhkan dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) untuk membantu anak yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan. ZPD adalah kesenjangan antara apa yang peserta didik itu mampu melakukannya secara mandiri, dan apa yang mungkin mereka butuhkan untuk membantu dalam mencapai (Agustyaningrum et al., 2022, hal. 568–582).

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga faktor teori kognitif menurut Vygotsky mengarah pada kemampuan anak untuk mempelajari budaya dari interaksi dan komunikasi dengan lingkungannya untuk memenuhi nilai sosial, bahasa yang digunakan

serta kemampuan anak melakukan sesuatu hal secara mandiri atau membutuhkan bantuan orang lain agar mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Aspek Utama dalam Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) kemampuan kognitif anak usia dini merupakan perwujudan dari kemampuan primer lainnya, yaitu :

- 1) Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- 2) Kemampuan mengingat (*memory*)
- 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- 4) Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Menurut Jamaris aspek-aspek kemampuan kognitif ada 3 yaitu:

- 1) Berfikir simbolis, kemampuan untuk berfikir tentang peristiwa dan objek walaupun hal tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak usia dini.
- 2) Berfikir egosentris, cara berpikir tentang setuju atau tidak setuju, benar atau tidak benar, berdasarkan sudut pandangnya masing-masing. Maka dari itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

- 3) Berfikir intuitif, yaitu dimana kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu, contohnya menyusun balok atau menggambar, tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan mengapa melakukannya (Martini Jamaris, 2006, hal. 23–24).

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek utama dalam kemampuan kognitif anak usia dini diantara terdapat bagaimana cara anak usia dini untuk belajar dan pemecahan masalah dari peristiwa yang diamatinya, berpikir logis tentang kejadian nyata di kehidupan, tetapi anak juga masih berpikiran tentang kemamuan dirinya masing-masing, serta mencakup berbagai klasifikasi, berinisiatif, berencana, mengenal pola dan sebab akibat dari suatu kejadian dan berpikir simbolik tentang peristiwa yang dialaminya secara tidak nyata, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam hal menggunakan konsep bilangan, mempresentasikan berbagai benda, mengenal huruf, bahkan berimajinasi dalam bentuk gambar.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini, mengacu kepada teori Jean Piaget, dipengaruhi oleh 6 faktor, sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Menurut ahli filsafat Schopenhaur, menjelaskan bahwa manusia sudah mempunyai kemampuan yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan lain serta taraf intelegensinya sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

Menurut John Locke, manusia saat lahir diibaratkan seperti kertas putih yang masih kosong. Taraf intelegensinya ditentukan dari pengetahuan dan pengalaman yang didapat melalui lingkungan sekitarnya.

3) Faktor Kematangan

Setiap organ (psikis ataupun fisik) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kekuatan menjalankan fungsinya masing-masing yang berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan segala sesuatu yang berada di luar diri seseorang untuk mempengaruhi intelegensinya. Dalam pembentukan dibagi menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh lingkungan sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat dapat diartikan sebagai perbuatan yang mengarah pada tujuan dan dorongan untuk berbuat baik dan lebih giat. Sedangkan bakat sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu yang mempengaruhi tingkat kecerdasannya, seseorang yang mempunyai bakat akan cepat dan lebih mudah untuk mempelajari.

6) Faktor Kebebasan

Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir secara divergen (menyebar) yang artinya seseorang dibebaskan untuk memilih metode

tertentu untuk memecahkan masalah dan bebas memilih masalah yang dibutukannya (Aip Saripudin, 2020, hal. 50–51).

Selain faktor yang dipaparkan oleh Jean Piaget, terdapat faktor lain yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini. Di dalam Pendidikan prasekolah yang dijalani oleh anak usia dini terdapat 5 aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan oleh guru atau pendidik dengan cara menyiapkan media agar siswa mudah untuk menerima pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Humaida & Abidin, 2021, hal. 137). Sebagai contoh, media untuk belajar dalam menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat bermain balok, dimana permainan tersebut bebas disusun oleh anak usia dini ke atas, ke bawah, ke samping sesuai dengan keinginan masing-masing anak usia dini, selain itu anak usia dini melalui permainan tersebut dapat melatih keahlian otak supaya dapat mengenali pemecahan masalah setiap harinya (Trianingsih, 2020, hal. 71).

Maka dapat disimpulkan bahwa selain aspek utama kemampuan kognitif anak usia dini yang dipaparkan oleh Jean Piaget terkait hereditas/keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, kebebasan, minat dan bakat, ada faktor lain yang dapat mempengaruhi aspek tersebut, yaitu media. Dimana media termasuk pada faktor lingkungan karena sistem dari media sendiri yang dapat digunakan oleh anak usia dini untuk menstimulus kemampuan kognitifnya melalui alat permainan untuk belajar dan pemecahan masalah yang dihadapinya baik dari sekolah maupun rumah.

e. Prinsip-Prinsip Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget, prinsip-prinsip kemampuan kognitif anak usia dini, yaitu sebagai berikut :

1) Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan proses yang berkaitan dengan penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada dalam skemata (struktur kognitif) anak usia dini.

2) Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi merupakan suatu proses untuk menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut telah memperluas skemata anak usia dini (Suyanto Slamet, 2005, hal. 194–195).

3) Ekuilibrium (*Equilibrium*)

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak usia dini untuk menguasai permasalahan yang terjadi pada saat menghadapi permasalahan tersebut (Diana Mutiah, 2010, hal. 101–102).

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip dari kemampuan kognitif menurut Jean Piaget diantaranya asimilasi yang artinya berkaitan dengan penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah didapat, akomodasi artinya menyatukan informasi dengan informasi yang telah didapat sehingga memperluas struktur kognitif, dan ekuilibrium yang artinya cara untuk menguasai masalah yang dialaminya

f. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Martini Jamaris karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak dibagi menjadi dua yaitu :

- 1) Kemampuan kognitif anak usia dini usia 4 tahun
 - a) Anak usia dini dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Sebagai contoh mencoba-coba untuk menyusun puzzle.
 - b) Mengembangkan keterampilan mendengar untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
 - c) Menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkan.
 - d) Proses berpikirnya ditangkap melalui panca indera, seperti yang dilihat, didengar, diraba, dirasa dan dicium serta diikuti dengan pertanyaan mengapa?.
 - e) Sesuatu yang terjadi disekitarnya memiliki alasan, tetapi dengan alasan dengan sudut pandangnya sendiri (egosentris).
 - f) Mulai dapat membedakan antara yang fantasi dengan kejadian nyata.
- 2) Kemampuan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun
 - a) Mulai memahami jumlah dan ukuran.
 - b) Mulai tertarik dengan angka dan huruf, ada yang sudah mampu menulisnya, menghitung dan menyalinnya.
 - c) Telah mengenal warna.

- d) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan kapan harus pulang serta dapat menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu.
- e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai bidang yang dimilikinya.
- f) Pada akhir usia 6 tahun anak usia dini sudah mulai mampu menulis, menghitung dan membaca (Nur Hayati, Nur Cholimah, 2017, hal. 181–189).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini usia 4-6 tahun berkembang secara bertahap melalui berfikir secara intuitif (coba-coba) hingga sampai pada tahap mampu berfikir secara realistis dan mampu menulis, menghitung serta membaca secara pasti. Perkembangan tersebut dapat juga diartikan dengan adanya perubahan usia yang semakin matang.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut bahasa kata media berasal dari kata *medium*, yang berarti penghubung. Dalam kamus besar bahasa Indonesia media dapat diartikan sebagai sarana (alat) komunikasi, penghubung, atau perantara. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengajar ke peserta didik untuk proses pembelajaran (M Fadillah, 2017, hal. 196).

Asociation For Education And Commucation Teknologi (AECT) menjelaskan bahwa media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan dari pendapat lain menjelaskan

bahwa media merupakan alat komunikasi. Sebagai contoh televisi, diagram, film, bahan tercetak (*printed materials*), instruktur, dan komputer (Rusman, Cepi Riyana, 2012, hal. 116).

Dalam proses pembelajaran media merupakan salah satu aspek atau komponen untuk mendukung guru dalam memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Puspa & Junanto, 2023, hal. 6). Guru harus selalu kreatif dalam penciptakan media pembelajaran yang diberikan oleh siswa untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran (Priyono & Junanto, 2022, hal. 246).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penghubung yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk membantu menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

b. Urgensi Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu dihafal
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, daya indra dan ruang
- 3) Membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran melalui sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak usia dini untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat yang dimilikinya dan kemampuan kinestetik, visual dan audiotori.

- 5) Menyamakan pengalaman, memberi rangsangan dan menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Proses belajar mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), media pembelajaran, siswa (komunikasi), bahan pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, dan peradaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2010, hal. 5).

Sedangkan menurut pendapat lain , fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara slide, film, gambar, potret, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambar yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi, karena jarak jauh, terlarang atau bahaya. Contoh : keadaan serta kesibukan di pusat reaktor nuklir, video harimau di hutan dan sebagainya.
- 3) Memperoleh gambar yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, karena terlalu besar atau terlalu kecil. Contoh : siswa dapat melihat secara jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, serta dapat melihat bakteri, amuba dan sebagainya.

- 4) Mendengar suara yang sulit ditangkap oleh panca indra secara langsung.
Contoh : rekaman suara denyut jantung.
- 5) Mengamati binatang-binatang dengan teliti yang sulit diamati karena sulit ditangkap secara langsung. Contoh : mengamati serangga, kelelawar, burung hantu, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya. Contoh : gunung meletus, pertempuran dan mengamati pelangi.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak dan sulit diawetkan,. Contoh : gambaran jelas tentang organ tubuh manusia seperti jantung, peru-paru, alat pencernaan dan sebagainya (Suyono dan Hariyanto, 2012, hal. 10–11).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi atau fungsi dari media pembelajaran sendiri mempermudah guru untuk menyampaikan informasi yang sulit dijangkau oleh panca indera, serta waktu yang lampau.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat umum media pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, menyamakan materi, belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, meningkatkan, kualitas belajar, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar serta meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Zainal Aqib, 2013, hal. 51).

Sedangkan manfaat lain dari media pembelajaran antara lain :

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Metode pengajaran lebih variasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pemaparan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti melakukan, mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Harjanto, 2006, hal. 243–244).

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran video dapat mempermudah dalam efisiensi waktu dan tenaga serta proses pembelajaran tidak tertuju pada penjelasan guru saja.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran dibuat untuk memberikan gambar secara nyata dan pengalaman pengganti untuk mencapai pengalaman kurikulum. Media pembelajaran dinilai sebagai fasilitator yang paling efisien dalam mengelola pendidikan. Media pembelajaran ini bukan pengganti guru. Namun mempermudah guru untuk menemui ide-ide dan cara yang berkaitan

dengan peningkatan imajinatifnya, sehingga membuat pembelajaran menggunakan media ini terlihat berbeda dan lebih mendapatkan hasil yang efektif (Grace Ngunjiri, 2014, hal. 5).

Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka untuk meningkatkan mutu proses kegiatan pembelajaran (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002, hal. 19).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, sehingga membuat proses pembelajaran terlihat berbeda dan mendapatkan hasil yang efektif.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional dalam penyampaian pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi (Rodhiyah & Junanto, 2019, hal. 30). Media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari berbagai sudut.

1) Dilihat dari sifatnya sebagai berikut :

- a) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar melalui suaranya saja, seperti rekaman suara, *tape recorder*, radio dan lainnya.
- b) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat saja, seperti media cetak, media grafis, lukisan, foto, gambar, dan lainnya.

- c) Media audio visual, yaitu media yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti film, *slide sound*, rekaman video dan lainnya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya sebagai berikut :
- a) Media yang memiliki daya liput yang serentak dan luas, seperti televisi dan radio. Penggunaannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
 - b) Media yang terbatas oleh ruang dan waktu yang khusus, seperti video, film, *slide sound* dan lainnya.
- 3) Media dilihat dari teknik pemakaiannya sebagai berikut :
- a) Media yang diproyeksikan seperti transparansi, komputer, *film slide*, *film stripe*, dan lainnya. Media ini perlu alat proyeksi khusus seperti LCD untuk memproyeksikan komputer, *Overead Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi dan film proyeksi untuk memproyeksikan *film slide*.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, lukisan, radio, dan lainnya (Wina Sanjaya, 2012, hal. 118–119).

Menurut pendapat lain tentang klasifikasi media pembelajaran, sebagai berikut :

- a) Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual), seperti, sketsa, diagram, bagan, kartun, foto, gambar, poster, peta, dan lainnya.
- b) Media audio (dikaitkan dengan indera pendengaran), seperti alat perekam pita magnetik atau rekaman suara dan radio.

c) Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia (Zainal Aqib, 2013, hal. 52).

Jadi dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran dibagi menjadi tiga, dilihat dari sifatnya yaitu audio, visual, dan audio visual; dari kemampuan jangkauannya yaitu dilihat dari ruang dan waktunya; dan dari teknik pemakaiannya.

f. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip media pembelajaran yang perlu dipedomani oleh guru dalam proses mengajar antara lain :

- 1) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan mengarah pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media ini tidak hanya digunakan untuk hiburan atau alat yang bisa mempermudah guru, tetapi juga berguna untuk membantu siswa dalam pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kekompleksitas materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kondisi
- 4) Siswa, kebutuhan dan minat.
- 5) Media yang digunakan harus memperlihatkan efektivitas dan efisiensi.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya (Wina Sanjaya, 2006, hal. 173).

Selain itu pendapat lain memaparkan terkait prinsip media pembelajaran antara lain:

- 1) Tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
- 2) Berdaya guna, artinya media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Bervariasi, artinya media yang digunakan dapat mendorong sikap kreatif siswa dalam proses belajar (Ramayulis, 2005, hal. 195–196).

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip media pembelajaran yaitu media yang berguna untuk kelancaran pada saat proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan guru untuk mengoperasikannya yang berguna untuk meningkatkan kompetensi dasar dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran juga harus bervariasi agar siswa terdorong untuk mengembangkan sikap kreatifnya.

g. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain :

- 1) Tujuan intruksional yang ingin dicapai
- 2) Karakteristik siswa
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam.
- 4) Ketersediaan sumber setempat
- 5) Apakah media siap pakai, ataukah media rangsang

- 6) Kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran
- 7) Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang (Hilman & Dewi, 2021, hal. 761).

Sedangkan menurut pendapat lain tentang kriteria pemilihan media pembelajaran ini antara lain :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Media dipilih sesuai dengan tujuan intruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran. Bahan pembelajaran yang bersifat prinsip, konsep, fakta, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media. Media yang digunakan muda diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam penggunaannya. Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa saat menggunakan media tersebut.
- 5) Tersedianya waktu dalam penggunaannya. Media bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Makna yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan (Wulandari et al., 2023, hal. 3934–3935).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran ini harus melihat dari tujuan yang ingin dicapai melalui kemudahan penggunaan media yang siap pakai atau perlu dirancang terlebih dahulu, kemampuan guru dalam penggunaannya, biaya untuk jangka panjang,

bantuan dari media lain agar mudah dipahami serta makna yang terkandung dapat dipahami oleh siswa.

3. *Media Loose Parts*

a. Pengertian *Media Loose Parts*

Media loose parts merupakan media berbasis bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu, dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak usia dini. Pertimbangan bermain *loose parts* yang dilakukan oleh penulis adalah tanpa perlu biaya mahal tinggal memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan alam sekitar dan juga mempertimbangkan membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna (Safitri & Lestarinigrum, 2021, hal. 42–43).

Sebagaimana yang telah di jelaskan bahwa *loose parts* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak usia dini untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali. *Loose Parts* yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya

dapat ditentukan oleh anak usia dini. Jika anak usia dini dapat menggunakan dengan cara yang sesuai dan digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan kreativitas anak usia dini. Berikut macam-macam bahan *loose parts* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak usia dini: (1) Bahan dasar alam; (2) Plastik; (3) Logam; (4) Penggunaan kembali kayu dan bambu; (5) Kaca dan keramik; (6) Benang dan kain; (7) Bekas kemasan (Alfirda Dewi Nugraheni, 2019, hal. 516–517).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* ini merupakan media pembelajaran visual (dapat dilihat dan tidak bersuara) yang bisa didapatkan dari lingkungan sekitar. Media *loose parts* ini dapat diubah, dimanipulasi, dipindahkan serta dibentuk atau diciptakan kembali sesuai dengan keinginan anak untuk meningkatkan kreativitasnya.

b. Karakteristik Media *Loose Parts*

Material *loose parts* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang sudah kita ketahui bahwasanya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti berikut ini:

1) Menarik

Loose parts seperti magnet bagi anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan

kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak usia dini tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak usia dini dalam berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas.

2) Terbuka

Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak usia dini. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak usia dini dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya.

3) Dapat digerakan/dipindahkan

Loose parts dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak usia dini dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga (Puspita, 2019, hal. 19–20).

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *loose parts* yang dapat membantu dalam kegiatan belajar dengan konsep sambil bermain diantaranya yaitu menarik bagi anak yang menimbulkan rasa keingintahuan

anak dan tertarik secara alamiah, terbuka yang artinya anak dapat mengaplikasikan bahan yang ada sesuai dengan kreativitas dan imajinasinya serta bersifat mudah digerakan atau pindahkan.

c. Manfaat Media *Loose Parts*

Dalam penggunaan media berbahan *loose parts* dapat mendukung dan pengembangan pada bidang sosial-emosional, motorik, bahasa dan kognitif.

- 1) Sosial emosional. Mencakup pada pengembangan diri, pengaturan diri, membangun harga diri, pengetahuan dan keterampilan sosial.
- 2) Motorik. Mengembangkan motorik kasar, motorik halus dan koordinasi mata-tangan.
- 3) Bahasa. Mencakup pada kosakata, fungsi bahasa dan kemampuan berkomunikasi.
- 4) Kognitif. Mencakup kemampuan anak usia dini untuk memprediksi, menalar, menanyakan dan menganalisis (Carnevale, Smith, 2021, hal. 122–123).

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media *loose parts* mempengaruhi ke dalam 4 aspek perkembangan anak diantaranya sosial emosional, motorik, bahasa dan kognitif.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose Parts*

1) Kekurangan Media *Loose Parts*

Namun pembelajaran media *loose parts* memiliki kekurangan yaitu, media ini memerlukan perhatian khusus guru yang menggunakan media

ini harus memerhatikan sikap anak usia dini menghadapi benda-benda *loose parts*. Contohnya seperti, tongkat kayu dilihat orang dewasa tongkat bisa menjadi pedang samurai dan digunakan untuk membasmi segala macam kejahatan namun lain lagi pandangan anak usia dini usia dini tongkat dapat digunakan untuk memukul temannya, memukul benda-benda disekitarnya hingga rusak, manik-manik yang ditempelkan pada kertas, namun hal ini dapat dikhawatirkan tertelan oleh anak usia dini yang masih belum memahami dan mengira itu permen. Maka dari itu, guru harus benar-benar mendampingi anak usia dini saat proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

2) Kelebihan Media *Loose Parts*

- a) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak usia dini.
- b) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak usia dini.
- c) Anak usia dini menjadi lebih aktif secara fisik
- d) Mendorong kemampuan komunikasi dan negoisasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.
- e) Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak usia dini-anak usia dini untuk sepenuhnya terlibat serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka.
- f) Lebih hemat karena murah dan mudah didapat.

g) Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu seiring dengan meningkatnya keterampilan anak usia dini, karena dapat didesain ulang setiap hari (Kulsum, 2022, hal. 60–66).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media *loose parts* ini dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam hal imajinasi dan kreativitasnya, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak usia dini serta dapat bermain secara nyata karena bahan yang digunakan langsung dari lingkungan sekitarnya. Sedangkan kekurangan media *loose parts* sendiri yaitu terkait keamanan bahan yang digunakan untuk anak usia dini.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Loose Parts*

Langkah-langkah yang dilakukan menggunakan media *loose parts* melewati beberapa tahapan yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi, dan tahap perkembangan setelah itu tahapan tertinggi dalam bermain menggunakan *loose parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain.

- 1) Tahap edukasi, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain dan strategi beres-beres.
- 2) Tahap ekspansi, guru menstimulasi ide anak usia dini, menata media *loose parts* dan memberikan kebebasan kepada anak usia dini untuk berekreasi. Namun pada tahap ini guru belum menata media *loose parts*

dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi memiliki tujuan untuk mengundang anak usia dini melalui bahan-bahan yang akan digunakan dengan semenarik mungkin agar anak usia dini antusias dalam kegiatan. Sedangkan provokasi merupakan upaya guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak usia dini dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasikan kejadian yang terjadi. Pada tahapan ini anak usia dini sedang berada di tahap eksperimen, dimana anak usia dini mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dalam pikirannya.

- 3) Tahap membangun makna dan tujuan bermain, pada tahapan ini biasanya guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran, untuk melihat peningkatan perkembangan anak usia dini yang mana anak usia dini dapat memaknai sekitarnya dengan permainan yang telah dilakukan (Yulianti Siantajani, 2020, hal. 87–130).

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media loose parts ini melalui beberapa tahapan diantaranya tahap edukasi, tahap ekspansi dimana anak dibebaskan untuk berekreasi setelah guru melakukan invitasi dan ekspansi serta tahapan membangun makna dan tujuan setelah bermain dengan melakukan evaluasi atau penilaian di akhir pembelajaran.

4. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Dalam media pembelajaran, video merupakan media efektif dalam menyampaikan materi secara dinamis karena media ini menyampaikan informasi melalui gambar dan suara (Daryanto, 2010, hal. 5). Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi, serta dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Video termasuk media audiovisual yang cukup kuat memberikan informasi karena dapat menampilkan. Melalui media audiovisual seseorang tidak hanya melihat atau mengamati sesuatu, melainkan dapat mendengar sesuatu yang divisualisasikan. Video dapat memberikan pengalaman tersendiri untuk anak usia dini, karena kemampuan video dalam menyampaikan materi atau informasi dalam bentuk gambar serta suara (Assyifa et al., 2020, hal. 139).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media video termasuk media audio visual dimana dapat memperlihatkan gambar yang mempunyai suara.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

1) Kelebihan Media Video

- a) Menyajikan objek belajar secara konkrit dan pesan pembelajaran disampaikan secara nyata kepada peserta didik.
- b) Memiliki daya tarik dan menjadi pemacu atau motivasi peserta didik untuk belajar.
- c) Dapat mengurangi kejenuhan belajar
- d) Dapat dikombinasikan dengan ceramah dan diskusi terhadap video yang ditayangkan.
- e) Menambah daya ingatan peserta didik terhadap apa yang dipelajari.
- f) *Portable* dan mudah untuk didistribusikan (Budi Purwanti, 2015, hal. 44).

2) Kekurangan Media Video

- a) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menagartikan gambar yang dilihat
- b) Video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- c) Penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan video (Winarto, 2016, hal. 139–140).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video sendiri adalah dapat dikombinasikan dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru, objek yang ditampilkan terlihat nyata sehingga membuat anak usia dini

lebih mudah mengingat apa yang dipelajarinya serta *portable*. Sedangkan kekurangan dari media video ini yaitu pengambilan objek yang kurang tepat sehingga menimbulkan keraguan bagi anak usia dini, memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan gambar, lebih fokus pada video yang ditampilkan dari pada penjelasan guru.

c. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

1) Tujuan Kognitif

a) Video dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan siswa yang berhubungan dengan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan dorongan berupa gerak dan sensasi.

b) Dapat menunjukkan kepada siswa cara berinteraksi dengan manusia lain.

2) Tujuan Afektif

Video bisa menjadi media yang sangat baik dalam memberikan pengajaran tentang sikap dan emosi karena menggunakan efek dan teknik.

3) Tujuan Psikomotorik

Video adalah media yang tepat dalam menunjukan suatu pembelajaran yang bergerak, karena dengan video guru dapat mempercepat, memperlambat bahkan mengulang gerakan yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan.

Dengan media video maka siswa dapat langsung mengikuti atau bahkan mengingat apa yang sedang ditayangkan di video (Winarto, 2016, hal. 137).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penggunaan media video dalam proses pembelajaran yaitu tujuan kognitif dimana berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenal dan mengenal kembali dan interaksi dengan orang lain. Tujuan afektif dimana anak berkaitan dengan sikap dan emosinya serta tujuan psikomotorik dimana media yang digunakan lebih mudah dioperasikan karna bisa menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Video

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penggunaan media video, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan laptop, *sound system*, kabel dan video
- 2) Memperhatikan kondisi duduk anak usia dini agar nyaman
- 3) Saat akan menampilkan video, guru menyampaikan tujuan dan teknis pembelajaran
- 4) Anak usia dini menyimak video (Ayu Fitria, n.d., hal. 61).

Jadi dapat disimpulkan bahwa menggunakan media video memerlukan langkah-langkah diantaranya menyiapkan media pendukung, keadaan anak usia dini, menyampaikan tujuan dan teknis pembelajaran serta memastikan anak memperhatikan video yang ditampilkan.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa hasil penelitian yang mendukung dengan penelitian penulis terdapat persamaan dan perbedaan dalam masing-masing penelitian ini. Penelitian ini mengenai perbedaan kemampuan kognitif ditinjau dari media pembelajaran *loose parts* dan video. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. An'nisa Ayu Novitasari (2007) dari Institut Agama Islam Negeri Surakarta dalam skripsinya yang berjudul “Pelaksanaan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia dini Usia Dini di RA Al-Muhtadin, Cemani, Sukoarjo Tahun Ajaran 2017/2018”, menyimpulkan bahwa dengan kemampuan kognitif, anak usia dini akan mampu mengeksplorasi keadaan sekitarnya melalui panca indera sehingga dengan pengetahuan yang telah diterima akan membantu anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dimasa mendatang. Dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak usia dini, anak usia dini akan mampu mengenal, membedakan, membandingkan serta merasakan dengan baik apa yang telah dilihatnya, apa yang ada disekitarnya dan apa yang ada dilingkungannya.
2. Heni Pratiwi (2021) dari Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta dalam skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen dan Metode Proyek terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia dini di TK Bakti 1 Tipes Surakarta” menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang diterapkan di kelas A1 dari kondisi awal dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode eksperimen mengelompokan benda berdasarkan

kelompok warna sebelum diberi perlakuan terdapat 79% atau 11 siswa, setelah diberi perlakuan nilai *posttest* kemampuan kognitif anak terdapat 78% sehingga masuk dalam kategori BSB. Sedangkan pada kelas A3 yang diberikan perlakuan dengan metode proyek mengelompokkan benda berdasarkan kelompok warna nilai pada kondisi swal dokumentasi sebanyak 66% atau 8 siswa, setelah diberikan perlakuan metode proyek hasil *posttest* terdapat 83% atau 10 siswa sehingga masuk dalam kategori BSB. Selisih dari perbedaan kedua metode eksperimen dengan proyek adalah 0,24 dimana hasil perhitungan metode eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil perhitungan metode proyek. Artinya terdapat perbedaan kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelas A1 dengan menerapkan metode eksperimen dan di kelas A3 dengan menerapkan metode proyek.

3. Elfrida Rahma Valentina Dewi (2022) dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media *Loose Parts* pada Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa penggunaan dari media *loose parts* dilakukan kedalam 3 skenario kemampuan kognitif yaitu aspek belajar dan pemecahan permasalahan media *loose parts* dengan balok susun berwarna, kertas, dan gunting dengan tema “bangunan kota”. Kedua kemampuan kognitif: berpikir logis dengan media mainan plastik yang berbentuk benda-benda langit dengan tema “benda-benda langit”. Aspek kognitif ketiga: berpikir simbolik dengan menggunakan media kaleng warna dan kancing warna dengan tema “berhitung warna”. Dilihat pada nilai signifikan masing-masing aspek kemampuan kognitif

yaitu $\text{Sig} < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta.

4. Femy Sekar Islamiati (2022) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dalam Skripsinya yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Media Audiovisual Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelompok A TK IT Bani Hasyim Depok” menyimpulkan bahwa hasil rata-rata pretest memperoleh nilai 32,93 dan posstest 70,46 dan berdasarkan hasil perhitungan uji T-test hasil yang diperoleh Sig. (2-tailed) 0,00 yang berarti 0,00 lebih kecil dari 0,05. Artinya pembelajaran anak usia dini melalui media audiovisual efektif digunakan pada masa pandemi Covid-19.
5. Umi Kulsum (2022) dari TKIP AL Madinah Nogosari Boyolali dalam Jurnal Abna UIN Raden Mas Said Surakarta yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*” menyimpulkan bahwa hasil dari pengaruh penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pada kondisi kemampuan awal anak 42,99% menjadi 62,29% lalu meningkat menjadi 78,08%. Media *Loose Parts* disebut efektif dalam membantu guru untuk inspirasi kegiatan yang diberikan kepada anak serta mempermudah orang tua dalam pendampingan anak selama pembelajaran jarak jauh.

Tabel 2.2

Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	An'nisa Ayu Novitasari (2017)	Pelaksanaan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Al-Muhtadin, Cemani, Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018	1. Pada penelitian ini variable yang digunakan sama menggunakan kemampuan kognitif anak usia dini. 2. Hasil skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Surakarta yang sekarang menjadi Universitas Islam Negeri Surakarta	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen
2	Heni Pratiwi (2021)	Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen dan Metode Proyek terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK Bakti 1 Tipis Surakarta	1. Pada penelitian ini membahas terkait kognitif anak usia dini 2. Penelitian ini hasil skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta	1. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan metode proyek 2. Subjek pada penelitian ini adalah kelas A
3	Elfrida Rahma Valentina Dewi (2022)	Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Loose Parts pada Anak Usia Dini	1. Penelitian ini menggunakan variable kemampuan kognitif 2. Penelitian ini menggunakan media Loose Parts 3. Subjek yang diteliti adalah kelompok B 4. Metode penelitian yang digunakan menggunakan eksperimen	Penelitian ini hasil tesis dari mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
4	Femy Sekar Islamiati (2022)	Efektivitas Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Media Audiovisual pada Masa Pandemi Covid-19 di	Pada penelitian ini menggunakan media audiovisual	Subjek penelitian kelompok A

		Kelompok A TK IT Bani Hasyim Depok		
5	Umi Kulsum (2022)	Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts	Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media <i>Loose Parts</i>	Subjek penelitian ada kelompok A di TKIT AL Madinah Nogosari

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah langkah awal yang dilakukan peneliti untuk menyusun proposal dengan mengaitkan antar variable-variabel penelitian (Prastiawati et al., 2019, hal. 90).

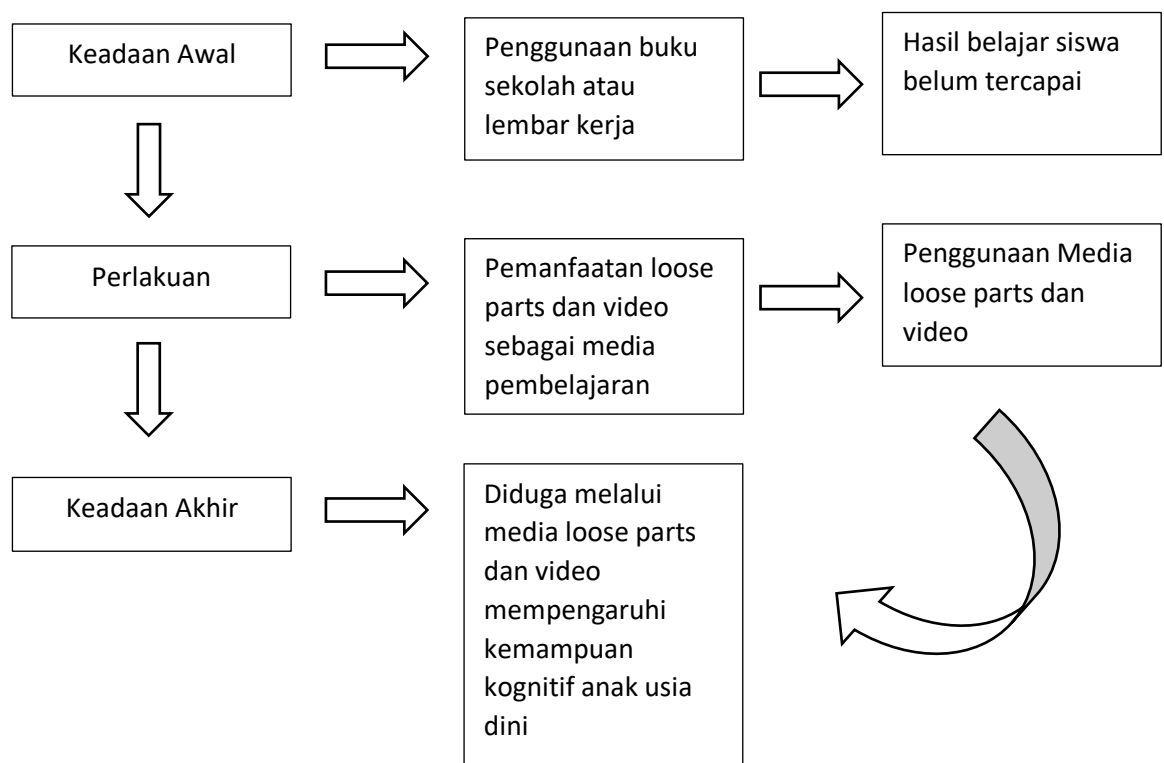
Pada kondisi awal ditemukan bahwa hasil karya siswa kelas B3 (Arafah) ranah usia 5-6 tahun dalam mengerjakan tugas yang dicontohkan oleh guru terkait belajar dan pemecahan masalah tentang video tutorial mewarnai dengan sketsa gambar menggunakan bahan *loose parts* (ampas kelapa) yang sudah diberikan berbagai macam warna terbilang kurang. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena seringnya menggunakan lembar kerja atau buku dari sekolah. Karena anak usia dini hanya meniru apa yang dicontohkan oleh guru.

Hambatan fenomena di atas mengenai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kurang kreatif dan inovatif. Untuk itu perlu diadakan tindakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cabang Kartasura. Peneliti memiliki solusi dalam menangani permasalahan yang ada di TK tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan media pembelajaran

video. Karena kedua media tersebut memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang sesuai dengan tingkat usianya. Sehingga peneliti menyusun kerangka berpikir sebagai berikut:

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Menurutnya hipotesis menyatakan hubungan yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Hipotesis adalah pertanyaan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi.

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks (Nazir, 2005).

Ho : Tidak ada perbedaan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan video.

Ha : Adanya perbedaan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan video.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis : **Adanya perbedaan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan video.**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media *loose parts* dan video sebagai media pembelajaran. Sehingga penelitian ini termasuk dalam metode penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian dengan teknik pengumpulan sampel data yang pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan sampel data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah diresmikan (Sugiyono, 2009, hal. 7).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Post-test Only Control Group Design*. *Post-test Only Control Group Design* merupakan desain penelitian yang dilakukan pada dua kelompok yang masing-masing kelompok tersebut dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberikan perlakuan *loose parts* (X_1) dan kelompok kedua diberikan perlakuan video (X_2). Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Pengaruh adanya perlakuan adalah ($O_1 : O_2$). Model design sebagai berikut:

$$R (X_1) \rightarrow O_1$$

$$R (X_2) \rightarrow O_2$$

Keterangan :

R : Random

O₁ : *Post-test* kelompok eksperimen 1

O₂ : *Post-test* kelompok eksperimen 2

X₁ : Perlakuan *loose parts*

X₂ : Perlakuan Video

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian adalah di TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi No. 218, Somodinan, Ngadirejo, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57163, Indonesia. Peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian karena menemukan masalah sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang tentang kemampuan kognitif anak usia dini di lembaga ini masih kurang. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian eksperimental untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3.1

Waktu dan Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	2022	2023					
		Okt	Mei	Jun	Juli	Agt	Sept	Okt
1	Pengajuan Judul							
2	Bab I							
3	Bab II							
4	Bab III							
5	Seminar Proposal							
6	Bab IV							
7	Analisis Data							
8	Bab V							
9	Munaqosyah							

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generasilasi yang terdiri dari subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2007, hal. 90). Jenis populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu populasi terbatas, karena jumlah data yang diteliti diketahui secara pasti. Populasi dalam penelitian ini yaitu banyak siswa kelas B1,B2,B3, dan B4.

Kelompok kelas tersebut telah memenuhi syarat dilakukan penelitian eksperimen dari berbagai aspek. Kelompok kelas berada dalam satu lingkungan

sekolah yang relative sama, yaitu terletak ditepi jalan raya. Sekolah terakreditasi B. Sarana dan prasarana sekolah memadai serta terdapat media pembelajaran yang mendukung lainnya yang dapat digunakan oleh kelas eksperimen.

Tabel 3.2

Jumlah populasi siswa kelas B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	B1	B2	B3	B4
Jumlah	18	17	20	19
TOTAL				74

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diambil untuk diteliti dan hasil penelitiannya digunakan sebagai representasi dan populasi secara keseluruhan (Suryani & Hendryadi, 2015, hal. 192). Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 4 kelas yang ada, sehingga pengambilan sampel didasarkan pada jumlah kelas bukan individu.

3. Teknik Sampling

Agar sampel yang diambil dapat representatif, maka perlu menggunakan teknik sampling. Teknik sampling menurut Sugiyono (2014: 121) adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu diundi. Peneliti menyiapkan 4 kocokan, masing-masing diberikan nama kelas (B1, B2, B3 dan B4) lalu kertas tersebut digulung kemudian dikocok, yang keluar pertama akan menjadi kelas eksperimen *loose part*, sedangkan terundi kedua menjadi kelas eksperimen video, sehingga diperoleh hasil dari undian pertama kelas B1 (Mina) sedangkan undian kedua kelas B3 (Arafah).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok (Arikunto, 2013, hal. 266).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes unjuk kerja. Hal ini bertujuan untuk mengukur capaian anak usia dini baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan pada aspek kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran *loose parts* dan video. Tes unjuk kerja ini dilakukan dengan menguji anak usia dini sesuai dengan hasil kocokan yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti menggunakan instrument yang telah disiapkan.

E. Intrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konsep Variabel

a) Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang dipengaruhi oleh 3 aspek menurut standar tingkat pencapaian

perkembangan anak yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir simbolik dan berpikir logis.

b) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

2. Definisi Operasional Variabel

a) Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif pada penelitian ini hanya mengambil adalah belajar dan pemecahan masalah sebagaimana batasan di bab 1. Pemecahan masalah terdiri dari eksploratif dan menyelidik, fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan sesuai konteks dan kreatif menyelesaikan masalah.

b) Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada penelitian ini dibagi menjadi dua secara operasional yaitu *loose parts* dan video.

(1) *Loose parts* adalah media yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat mudah didapat, dipindahkan dan dibentuk. Langkah penggunaan media *loose parts* ini melwati beberapa tahap diantaranya tahap edukasi, ekspansi serta membangun makna dan tujuan bermain.

(2) Video adalah adalah media audio visual yang menampilkan gambar secara sekuensial. Langkah penggunaan media video ini diantara : Pertama, menyiapkan laptop, sound sistem, kabel dan video. Kedua, memperhatikan kondisi duduk anak usia dini agar nyaman. Ketiga saat menampilkan video, guru menjeaskan tujuan dan teknis pembelajaran. Keempat, anak usia dini menyimal video.

3. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian

Tabel 3.3

**Kisi-Kisi Intrumen Penelitian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Aisyiyah Cabang Kartasura**

Variabel	Aspek	Indikator	No.item	Jumlah Butir
Kemampuan Kognitif	Belajar dan pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploatif	1 dan 2	2
		Menunjukkan aktivitas yang bersifat menyelidik	3 dan 4	2
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	5	1
		Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang diterima oleh sosial	6	1
		Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru	7 dan 8	2
		Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)	9 dan 10	2

4. Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Cabang

Kartasura

Deskripsi	Indikator	SKOR	No Item	
Menunjukkan Aktivitas yang bersifat eksploratif	Anak mampu mendiskripsikan secara umum tentang binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk mendiskripsikan	4	1	
	Anak mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara	3		
	Anak mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2		
	Anak belum mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara	1		
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau udara dan membantu temannya untuk menyebutkan	4	2
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara	1	
Menunjukkan aktivitas yang bersifat menyelidik	Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	3	
	Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara	3		
	Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2		
	Anak belum mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara	1		
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya dan membantu temannya untuk menjawab	4	4
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya	3	
		Anak mampu mendiskripsikan dengan bantuan orang lain bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya	1	
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka dan membantu temannya untuk menjawab	4	5	
	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka	3		

sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka	1	
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang diterima oleh sosial	Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	6
	Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara	3	
	Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara	1	
Menerapkan pengalaman atau pengetahuan dalam konteks yang baru	Anak mampu mendiskripsikan keunikan dari binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	7
	Anak mampu mendiskripsikan keunikan binatang yang hidup di air atau di udara	3	
	Anak mampu mendiskripsikan keunikan binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu mendiskripsikan tentang keunikan binatang yang hidup di air atau udara yang sudah dijelaskan	1	
	Anak mampu menirukan bagaimana gerakan binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menirukan	4	8
	Anak mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara	3	
	Anak mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara	1	
Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya dan membantu temannya untuk menjawab	4	9
	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya	3	
	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya	1	
	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah dan membantu temannya untuk menjelaskan	4	10
	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah	3	
	Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah dengan bantuan orang lain	2	
	Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah	1	

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Mulai Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

5. Kategori Skala Instrumen Kemampuan Kognitif

Tujuan adanya kategorisasi yaitu untuk mengelompokkan individu dalam bentuk berjenjang sesuai dengan kontinum yang akan diukur. Pembuatan kategorisasi memerlukan mean teoritik dan satuan standardeviasi populasi. Rumus untuk membuat kategorisasi ialah sebagai berikut:

Skor maksimal instrument = Jumlah skor x skor skala terbesar

Skor minimal instrument = Jumlah skor x skor skala terkecil

Mean teoritik (μ) = $1/2$ (Skor maksimal + Skor minimal)

Standar deviasi populasi (σ) = $1/6$ (Skor maksimal – Skor minimal)

Perhitungan tiga kategori menurut Azwar dikelompokkan seperti tabel 3.5 halaman 65 berikut:

Tabel 3.5

Rumus Empat Kategori

Rentang Skor	Kategori
$X < \mu + 1\sigma$	Tinggi
$\mu < X \leq \mu + 1\sigma$	Cukup Tinggi
$\mu - 1\sigma < X \leq \mu$	Cukup Rendah
$X \leq \mu - 1\sigma$	Rendah

(Azwar, 2012, hal. 147)

Ketrangan:

X = Skor total setiap sampel

Perhitungan dalam menentukan kategorisasi instrument keterampilan membaca permulaan sebagai berikut:

$$\text{Skor maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal} = 10 \times 1 = 10$$

$$\begin{aligned} \mu &= 1/2 (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\ &= 1/2 (40 + 10) \\ &= 1/2 (50) \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sigma &= 1/6 (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}) \\ &= 1/6 (40 - 10) \\ &= 1/6 (30) \\ &= 5 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, didapatkan kategori instrument kemampuan kognitif sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategori Kemampuan Kognitif

Rentang Skor	Kategori
X > 30	Tinggi
25 < X ≤ 30	Cukup Tinggi
20 < X ≤ 25	Cukup Rendah
X ≤ 20	Rendah

6. Uji Validitas

Uji Validasi yang digunakan dalam penelitian yaitu validasi isi, dimana penelitian melakukan ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur instrumen yang akan dilakukan bisa menjadi bisa diterima atau standar. Aspek yang akan diukur sudah terwakilkan dalam instrument penelitian. Untuk itu diperlukan penilaian secara menyeluruh dari validator. Uji validasi pada penelitian ini menggunakan satu orang ahli yaitu ibu Tri Utami, M.Pd. selaku dosen PIAUD UIN Raden Mas Said Surakarta. Lembar validasi terlampir pada halaman 141.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Unit

Teknik analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam analisis data terdapat analisis unit, meliputi mean, median, modus dan juga uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas serta uji T.

a. Mean (Me)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Adapun untuk mencari nilai mean dapat dicari dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{x} : Mean (rata-rata)

$\sum f_i x_i$: Jumlah nilai keseluruhan

$\sum f_i$: Jumlah individu

(Hardi, 2014, hal. 44)

b. Median (Md)

Median merupakan teknik yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Adapun rumusnya seperti dibawah ini :

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{n}{2} - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : Median

b : Batas bawah kelas median

p : Panjang interval

n : Banyak data atau jumlah sampel

F: Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2010, hal. 53)

c. Modus (M_o)

Modus merupakan teknik yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

M_o : Modus

b: Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p: Panjang interval

b_1 : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya

b_2 : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya.

(Sugiyono, 2010, hal. 52)

d. Standar Deviasi

Standar Deviasi atau simpangan baku merupakan data yang telah disusun dalam table distribusi atau data yang bergolong. Rumus dibawah ini :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku / standar deviasi

X_i : Jumlah data

\bar{X} : Nilai rata-rata

n : Jumlah Sampel

(abdurahman Maman, 2011, hal. 102)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui antar variable dependen dan independen dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas, peneliti menggunakan program IBM SPSS untuk menentukan taraf signifikansi 5% atau 0,05, jika kemungkinan $>0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika kemungkinan $<0,5$, maka data tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan rumus sebagai berikut :

$$x^2 = \sum_{i=k}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Chi-kuadrat

f_o : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_h : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang berasal dari populasi yang homogeny atau tidak. Cara yang digunakan untuk mengetahui homogenitasnya dengan membandingkan kedua variasinya. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila data telah berdistribusi secara normal. Dengan asumsi sebagai berikut :

H_0 ditolak = sig (p) > 0,05

$$F_{\max} = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}}$$

3. Uji T

Data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (independent-samples t test) menggunakan program SPSS versi 18.00. Bentuk hipotesisnya jika nilai P-value (signifikasi) (2-tailed) $\geq \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$; maka H_0 diterima dan diinterpretasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media *loose parts* dan media video antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

X_1 : Nilai rata-rata pada kumpulan data pertama

X_2 : Nilai rata-rata dari kumpulan data kedua

n_1 : Jumlah data pada kumpulan data pertama

n_2 : Jumlah data pada kumpulan data kedua

S : Standar deviasi atau variasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Diskripsi Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah *Post-test Only Control Group Design*. Eksperimental dilakukan dengan cara memberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* dan video di masing-masing kelas yang dipilih. Dimana kelas B1 (Mina) sebagai kelas eksperimen 1 menggunakan media *loose parts* dan kelas B3 (Arafah) sebagai kelas eksperimen 2 menggunakan media video. Dalam penelitian ini data kemampuan kognitif diperoleh dari data tes. Tes dilakukan guna mengukur tingkat perkembangan kognitif pada masing-masing media yang digunakan setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan media *loose parts* dan video.

Penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang terdiri dari kelas KB, A1, A2, B1, B2, B3, dan B4. Kelas yang diambil untuk diteliti hanya dua kelas yaitu B1 (Mina) dan B3 (Arafah). Langkah awal dalam pengambilan data adalah observasi awal guna mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan. Setelah melakukan observasi awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan pada terhadap kelas B1 (Mina) dengan menerapkan media *loose parts*, sedangkan B3 (Arafah) diberikan perlakuan dengan menerapkan media video.

Dari penelitian yang dikumpulkan oleh peneliti terhadap perbedaan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dan video, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1

Data Nilai Tes Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif Anak

No	Nama	Kelas B1 <i>Loose Parts</i>	No	Nama	Kelas B3 Video
1.	Aliya	29	1.	Adzra	34
2.	Varo	33	2.	Rafa73	31
3.	Damar	31	3.	Faris	40
4.	Davino	33	4.	Fian	27
5.	Eyza	35	5.	Athan	40
6.	Zain	33	6.	Andra	28
7.	Ziqa	32	7.	Bimbim	23
8.	Humaira	31	8.	Giandra	27
9.	Ikhsan	31	9.	Hanum	31
10.	Naja	36	10.	Hilman	30
11.	Athifa	26	11.	Humaira	25
12.	Khayla	22	12.	Khafa	26
13.	Aim	38	13.	Cello	33
14.	Alfaro	37	14.	Uli	28
15.	Gibran	37	15.	Tsaqif	30
16.	Theo	37	16.	Ramdan	25
17.	Rafis	31	17.	Fio	29
18.	Afra	29	18.	Radz	30
			19.	Tsaqif N	27
			20.	Imbi	10
Jumlah		581	Jumlah		574
Rata-Rata		32,27	Rata-Rata		28,70

1. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

a. Kemampuan Kognitif Anak di Kelas B1 (Mina) Menggunakan Media *Loose Parts*

Pelaksanaan pertemuan minggu pertama dilakukan di kelas B1 (Mina) sebanyak 3 kali tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada hari

Senin, 9 Oktober 2023, tahap kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Oktober 2023, dan tahap ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Oktober 2023 di kelas B1 (Mina) TK Aisyiyah Cabang kartasura, masing-masing dilaksanakan selama 1 jam 30 menit dari kegiatan inti, penelitian ini dibantu oleh guru kelas B1 (Mina) yaitu Ibu Sartinah dan guru pendamping Ibu Ida. Penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan tema binatang air sesuai dengan RPPH TK Aisyiyah Cabang Kartsura Tahun Ajaran 2023/2024.

1) Tahap I

Tahap I dilaksanakan pada hari Senin, 9 Oktober 2023 selama 1 jam 30 menit dalam kegiatan inti, kegiatan ini dilaksanakan pada pukul 10.00 – 11.30. pada pertemuan I peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dan guru pendamping. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B2,B3).
- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah

- (4) Guru mengajak siswa untuk membaca syahadat beserta artinya
 - (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
 - (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
 - (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
 - (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
 - (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
 - (10) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)
 - (11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha
 - (12) Dilanjutkan ekstrakurikuler drumband dari pukul 09.15 – 10.00 dengan guru ekstrakurikuler
- b) Kegiatan Inti
- (1) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang air yaitu ikan
 - (2) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang macam-macam ikan
 - (3) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan kolase nama ikan dengan bahan *loose parts*, memberikan angka

pada gambar ikan sesuai jumlahnya dan mengelompokkan gambar ikan sesuai ukuran besar kecilnya

(4) Guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan tema yang diajarkan tentang binatang air yaitu ikan

c) Istirahat

Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup

(1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini

(2) Guru mengajak siswa untuk melakukan sholat dzuhur berjamaah di kelas

(3) Guru mengajak siswa untuk berdoa penutup majlis

(4) Salam penutup

2) Tahap II

Tahap II dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Oktober 2023 selama 1 jam 30 menit dalam kegiatan inti, kegiatan ini dilaksanakan pada pukul 10.00 – 11.30. Pada tahap II peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dan guru pendamping. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

(1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B2,B3).

- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah
 - (4) Guru mengajak siswa untuk untuk membaca syahadat beserta artinya
 - (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
 - (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
 - (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
 - (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
 - (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
 - (10) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)
 - (11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha
- b) Kegiatan Inti
- (1) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang air yaitu ikan air tawar
 - (2) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang macam-macam ikan air tawar

- (3) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan kolase sketsa gambar ikan dengan bahan *loose parts*, menuliskan bagian tubuh ikan, dan bermain lego.
- (4) Guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan tema yang diajarkan tentang binatang air yaitu ikan
- (5) Istirahat
- (6) Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini
- (2) Guru mengajak siswa untuk melakukan sholat dzuhur berjamaah di kelas
- (3) Guru mengajak siswa untuk berdoa penutup majlis
- (4) Salam penutup

3) Tahap III

Tahap III dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Oktober 2023 selama 45 menit dalam kegiatan inti, kegiatan ini dilaksanakan pada pukul 09.00 - 09.45. Pada tahap III peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dan guru pendamping. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap III adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B1,B2).

- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah
 - (4) Guru mengajak siswa untuk untuk membaca syahadat beserta artinya
 - (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
 - (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
 - (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
 - (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
 - (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
 - (10) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)
 - (11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha
 - (12) Dilanjutkan ekstrakurikuler drumband dari pukul 08.15 – 09.00 dengan guru ekstrakurikuler
- b) Kegiatan Inti
- (1) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang air yaitu ikan air laut

- (2) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang macam-macam ikan air laut
 - (3) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan kolase menghias gambar aquarium dari bahan *loose parts*, dan menuliskan bagian-bagian tubuh ikan.
 - (4) Guru memberikan lembar kerja kepada anak sesuai dengan tema yang diajarkan tentang binatang air yaitu ikan
- c) Istirahat
- Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.
- d) Kegiatan Penutup
- (1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini
 - (2) Guru mengajak anak untuk berdoa penutup majlis
 - (3) Salam penutup

b. Kemampuan Koginitif Anak di Kelas B3 (Arafah) Menggunakan Media Video

Pelaksanaan pertemuan minggu kedua dilakukan di kelas B3 sebanyak 3 kali tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada hari Senin, 16 Oktober 2023, tahap kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 17 Oktober 2023, dan tahap ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Oktober 2023 di kelas B3 (Arafah) TK Aisyiyah Cabang kartasura, masing-masing dilaksanakan selama 1 jam 30 menit dari kegiatan inti, penelitian ini dibantu oleh guru kelas B3 (Arafah) yaitu Ibu Muryati dan Guru Pendamping Ibu Arum. Penerapan media video untuk meningkatkan

kemampuan kognitif anak dengan tema binatang udara sesuai dengan RPPH TK Aisyiah Cabang Kartsura Tahun Ajaran 2023/2024.

1) Tahap I

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B1,B2).
- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah
- (4) Guru mengajak siswa untuk untuk membaca syahadat beserta artinya
- (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
- (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
- (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
- (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
- (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
- (10) Guru mengajak siswa unuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)

(11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha

(12) Dilanjutkan ekstrakurikuler drumband dari pukul 09.15 –
10.00 dengan guru ekstrakurikuler

b) Kegiatan Inti

(1) Peneliti menayangkan video tentang binatang kupu-kupu

(2) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang
udara yaitu kupu-kupu

(3) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang binatang
udara

(4) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan membuat
bentuk kupu-kupu dari daun kering atau bahan *loose parts*

(5) Guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan
tema yang diajarkan tentang binatang udara yaitu kupu-kupu

c) Istirahat

Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup

(1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini

(2) Guru mengajak siswa untuk melakukan sholat dzuhur
berjamaah di kelas

(3) Guru mengajak siswa untuk berdoa penutup majlis

(4) Salam penutup

2) Tahap II

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B1,B2).
- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah
- (4) Guru mengajak siswa untuk untuk membaca syahadat beserta artinya
- (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
- (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
- (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
- (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
- (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
- (10) Guru mengajak siswa unuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)
- (11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha

(12) Dilanjutkan ekstrakurikuler melukis dari pukul 09.15 – 10.00 dengan guru ekstrakurikuler

b) Kegiatan Inti

- (1) Peneliti menayangkan video tentang binatang burung
- (2) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang udara yaitu burung
- (3) Guru mengajak siswa berdiskusi tentang binatang burung
- (4) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan melipat kertas menjadi bentuk burung
- (5) Guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan tema yang diajarkan tentang binatang udara yaitu burung

c) Istirahat

Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini
- (2) Guru mengajak siswa untuk melakukan sholat dzuhur berjamaah di kelas
- (3) Guru mengajak siswa untuk berdoa penutup majlis
- (4) Salam penutup.

3) Tahap III

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru dan siswa melakukan fisik motorik dengan olah raga ringan sambil bernyanyi di luar kelas bersama-sama kelas B lainnya yang berada di lantai 2 (B1,B2).
- (2) Guru dan siswa masuk kelas dilanjutkan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- (3) Guru mengajak siswa untuk membaca Al-Fatihah
- (4) Guru mengajak siswa untuk untuk membaca syahadat beserta artinya
- (5) Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum belajar
- (6) Guru mengajak siswa untuk membaca ayat kursi
- (7) Guru mengajak siswa untuk membaca bacaan dzikir setelah sholat
- (8) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan Pancasila bersama-sama
- (9) Guru mengajak siswa untuk hormat kepada bendera merah putih
- (10) Guru mengajak siswa unuk menyanyikan lagu (Garuda Pancasila, Halo - Halo Bandung, Assalamu'alaikum, Aku Anak TK, dan Mars ACK)
- (11) Guru mengajak siswa untuk Sholat Dhuha

(12) Dilanjutkan ekstrakurikuler drumband dari pukul 09.15 – 10.00 dengan guru ekstrakurikuler

b) Kegiatan Inti

- (1) Peneliti menayangkan tentang binatang capung
- (2) Guru menjelaskan tema pada hari itu, yakni tentang binatang udara yaitu capung
- (3) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang binatang capung
- (4) Guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan menghitung dan membilang gambar serta membentuk capung dengan plastisin
- (5) Guru memberikan lembar kerja kepada siswa sesuai dengan tema yang diajarkan tentang binatang udara yaitu capung

c) Istirahat

Cuci tangan. Berdo'a sebelum makan, doa sesudah makan.

d) Kegiatan Penutup

- (1) Guru mengevaluasi mengenai kegiatan hari ini
- (2) Guru mengajak siswa untuk melakukan sholat dzuhur berjamaah di kelas
- (3) Guru mengajak siswa untuk berdoa penutup majlis
- (4) Salam penutup

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video

No	Kategori	<i>Loose Parts</i>			Video		
		Rentang Skor	(%)	Frekuensi	Rentang Skor	(%)	Frekuensi
1.	Tinggi	$X > 32$	50	9	$X > 30$	30	6
2.	Cukup Tinggi	$27 < X \leq 32$	38.89	7	$20 < X \leq 30$	65	13
3.	Cukup Rendah	$22 < X \leq 27$	5.56	1	$10 < X \leq 20$	0	0
4.	Rendah	$X \leq 22$	5.56	1	$X \leq 10$	5	1
JUMLAH			100	18		100	20

Berdasarkan tabel 4.2 tentang distribusi frekuensi di atas terlihat terdapat perbedaan pada nilai media *loose parts* dan video untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang berkategori tinggi dimana media *loose parts* sebanyak 9 siswa sedangkan media video sebanyak 6 siswa.

Apabila data distribusi frekuensi dikonversikan pada tabel sesuai dengan indikator penilaian, maka akan didapati data sebagai berikut :

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Sesuai Indikator Penilaian

No	Kategori	<i>Loose Parts</i>		Video	
		Rentang Skor	Frekuensi	Rentang Skor	Frekuensi
1.	BSB	33 – 40	9	31 – 40	6
2.	BSH	28 – 32	7	21 – 30	13
3.	MB	23 – 27	1	11 – 20	0
4.	BB	10 - 22	0	0 - 10	1
JUMLAH			18		20

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Tahapan yang perlu dilakukan sebelum melakukan hipotesis yaitu uji prasyarat. Uji prasyarat terbagi menjadi dua, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Penelitian ini melakukan uji prasyarat menggunakan bantuan *IBM SPSS Statutes 22 for windows* dengan hasil yang diperoleh data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada penelitian ini berdistribusi secara normal atau tidak. Sehubungan dengan jumlah sampel yang digunakan relative sedikit yakni 38 siswa atau kurang dari 100, maka pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji ini menggunakan taraf signifikan α (0,05), apabila hasil uji normalitas menunjukkan nilai $\geq \alpha$ (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal dan apabila hasil uji normalitas menunjukkan nilai $< \alpha$ (0,05) maka data tersebut tidak berdistribusi dengan normal. Hasil uji normalitas perbedaan media *loose parts* dan video dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4

Data Hasil Uji Normalitas Media *Loose Parts* dan Video

Statistik	Hasil Uji Normalitas	
	<i>Loose Parts</i>	Video
A	0.05	0.05
Sig	0.200	0.133
Kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa uji normalitas pada data *loose parts* menunjukkan nilai $0,200 \geq 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi secara normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada video menunjukkan nilai $0,133 \geq 0,05$ yang dapat dinyatakan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal . Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 129.

2. Uji Homogenitas

Tujuan melakukan uji homogenitas ini yaitu untuk mengetahui apakah varian data yang diperoleh dalam penelitian bersifat homogen atau heterogen. Uji ini menggunakan taraf signifikan 0,05, apabila hasil uji homogenitas menunjukkan nilai $\geq \alpha$ (0,05) maka data tersebut dikatakan homogen dan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan nilai $< \alpha$ (0,05) maka data tersebut dikatakan tidak homogen. Hasil uji normalitas media *loose parts* dan video dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Tabel 4.5

Data Hasil Uji Homogenitas Media *Loose Parts* dan Video

Taraf	Hasil Uji Homogenitas
A	0,05
Sig	0,456
Kesimpulan	Homogen

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa uji homogenitas pada data media *loose parts* dan video menunjukkan nilai $0,456 \geq 0,05$ yang berarti data tersebut dapat dikatakan homogen. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 130.

C. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *t-test independent sample*. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan kognitif menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024.

Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statutes 22 for windows*. Uji ini menggunakan taraf signifikan α (0,05), apabila diketahui nilai *sig. (2-tailed)* $> \alpha$ (0.05) maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Sedangkan, jika diketahui nilai *sig. (2-tailed)* $\leq \alpha$ (0.05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.5:

Tabel 4.6

Uji T-Test Independent Sample

Data	Taraf Signifikansi (α)	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Loose Parts-Video</i>	0,05	0,048

Berdasarkan pengujian menggunakan rumus *t-test independent sampel* diperoleh hasil bahwa nilai *sig. (2-tailed)* adalah $0,048 \leq \alpha$ (0,05) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa

penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil rata-rata media *loose parts* dan video untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak . Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 131.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tentang “Perbedaan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024”, kelas yang dipilih menggunakan *cluster random sampling*, teknik ini merupakan penentuan (tujuan teknik sampling yang digunakan).

Dalam proses pembelajaran kelas B1 (Mina) dan kelas B3 (Arafah) mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Kelas B1 (Mina) terdiri dari 18 siswa, sedangkan kelas B3 (Arafah) terdapat 20 siswa. Proses pembelajaran pada kelas B1 (Mina) menggunakan media *loose parts* sedangkan pada kelas B3 (Arafah) menggunakan media video.

Hasil penelitian yang diperoleh B1 (Mina) sebagai kelas yang menggunakan media *loose parts* di peroleh rata-rata atau mean sebesar 32,27. Nilai median sebesar 32,50 . Nilai modus sebesar 31 dan nilai standar deviasi sebesar 4,17. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas ini rata-rata dalam kategori sedang.

Sedangkan hasil penelitian di kelas B3 (Arafah) sebagai kelas yang menggunakan media video diperoleh rata-rata atau mean 28,70 .Nilai median 28,50 Nilai modus 27 dan nilai standar deviasi 6,26. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas ini rata-rata kategori sedang. Untuk mengetahui perbedaan antara media *loose parts* dan video dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

Perbedaan Hasil Nilai Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loose Parts dan Video

No	Uji Statistik	Media <i>Loose Parts</i>	Media Video
1.	Presentase Kategori Tinggi	11,1 %	5 %
2.	Presentase Kategori Sedang	66,67 %	85 %
3.	Presentase Kategori Rendah	22,22 %	10 %
4.	Mean	32,27	28,70
5.	Median	32,5	28
6.	Modus	31	27
7.	Standar Deviasi	4,17	6,25

Meskipun hasil tabel di atas menunjukkan bahwa kedua media sama-sama berada pada kategori sedang. Namun nilai setiap kelas berbeda, diketahui bahwa kelas media *loose parts* nilai kategori tinggi 11,1% lebih tinggi dari pada media video dengan presentasi 5%, nilai media *loose parts* kategori sedang 66,67% lebih rendah daripada media video dengan presentasi 85%, nilai media *loose parts* kategori rendah 22,22% lebih tinggi dari pada media video dengan nilai presentase 10%. Terdapat pula nilai mean pada media *loose parts* 32,27 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih tinggi daripada media video yaitu 28,

nilai median media *loose parts* 32,5 lebih tinggi dibandingkan nilai media video yaitu 27, nilai modus media *loose parts* 31 lebih tinggi daripada nilai media video yaitu 27 dan nilai standar deviasi media *loose parts* 4,17 lebih rendah dibandingkan dengan media video yaitu 6,25. Dimana hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa presentase kategori tinggi media *loose parts* lebih tinggi daripada video.

Terdapat teori dari hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan media *loose parts* yang menyatakan bahwa media *loose parts* cukup efektif untuk membantu guru dalam memberikan inspirasi kegiatan kepada anak dan dapat membantu orangtua untuk mempermudah mendampingi proses belajar anak selagi pembelajaran jarak jauh (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021, hal. 1).

Sedangkan pada teori lain menyampaikan bahwa media video memiliki kekurangan yaitu media video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkan gambar yang ada di dalamnya dan penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan video (Winarto, 2016, hal. 139–140).

Jadi dari hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa media *loose parts* dan media video terdapat perbedaan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Nilai rata-rata media *loose parts* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata media video.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari penelitian yang diuraikan di Bab IV tentang perbedaan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura tahun ajaran 2023/2024. Maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* di kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura mendapatkan nilai rata-rata 32,27 kategori sedang.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak menggunakan media video di kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura mendapatkan nilai rata-rata 28,70 pada kategori sedang.
3. Terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dan video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024. Dari Hasil hipotesis dengan rumus *t-test independent sample* hasil yang membandingkan antara *loose parts* dan video diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* adalah $0,048 \leq \alpha (0,05)$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memberikan ruang belajar maupun suasana belajar yang

menyenangkan dan kondusif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *loose parts*.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada kepala sekolah agar dapat memfasilitasi guru dan anak dalam pembelajaran serta memberikan pengawasan terhadap pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diinginkan.

3. Bagi Anak

Saran bagi anak diharapkan tidak mudah jenuh dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar anak terutama dalam kemampuan kognitif. Dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat menumbuhkan rasa semangat dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan mencoba menggunakan media atau alat permainan yang lain dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- abdurahman Maman, dkk. (2011). *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. CV Pustaka Setia.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Ahmad Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Ahmad syarifin. (2017). Percepatan Perkembangan Kognitif Anak : Analisis Terhadap Kemungkinan dan Persoalannya. *Harian al-Batsu*, 2(1), 122.
- Aip Saripudin, I. Y. Y. F. (2020). *Model edutainment dalam pembelajaran PAUD* (Prajna Vita (ed.)). Rajawali Pers (PT Raja Grafindo Persada).
- Alfirda Dewi Nugraheni. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui. *Universitas Negeri Semarang*, 512–518.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Pertama*. PT. Rineka Cipta.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>
- Ayu Fitria. (n.d.). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 no 2, 61.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Slaka Psikologi* (2 ed.). PUSTAKA PELAJAR.
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Budi Purwanti. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3 No 1, 44.
- Carnevale, Smith, & S. dalam M. et al. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130.
- Chaplin, J. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosda Karya.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Permainan Anak Usia Dini Edisi Pertama* (Jakarta). Kencana Prenada. Media Group.
- Fatimah Ibd. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *jurnal NTELEKTUALITA*, 3, 33–34.
- Grace Njure, D. (2014). “Utilization of Instructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teacher Training Colleges in Nairobi County, Kenya. *Researchjournali’s Journal of Education*, 2 No 7(2347–8225), 5.
- Hardi. (2014). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Fataba Press.
- Harjanto. (2006). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 755–763. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>
- Huang, Y.-C. (2021). Comparison and contrast of Piaget and Vygotsky’s theories. Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR), Advances in Social Science. *Education and Humanities Research*, 554, 28–32.
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kognitif Pengenalan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 137. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>
- Husdarta dan Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Alfabeta.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Mulya Sarana.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4, 60–66.
- Kusdwiratri. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Widya Padjajaran.
- M Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Gramedia.
- Maulidya, A. (2018). Anita Maulidya : Berpikir dan Problem Solving. *Ihya al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 4(1), 11–29.

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1381>

- Mulyono Abdurrahman. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2005). *Metodologi Penelitian*. Geila Indonesia.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nur Hayati, Nur Cholimah, M. C. (2017). Kata kunci : keterampilan kognitif, anak usia dini. *Pendidikan Anak is licensed under a Creative*, 6(2), 181–189.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Nurhalizah, M. E., & Yuwafik, M. H. (2020). *WOMEN ' S PARTICIPATION IN THE TERRORIST NETWORK IN THE*. 15(2).
- Nuryanti & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *jurnal papeda*, 3, 153–162.
- Prastiawati, L., Erliana, E., & Permana, I. (2019). *Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap*. 2(1), 415–420.
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *MUADDIB: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 12(02), 240–265.
- Puspa, R. I., & Junanto, S. (2023). *RUMAH HURUF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN MENGENAL HURUF ANAK TK A DI TK TEMPEL GATAK SUKOHARJO TAHUN 2022/2023*. UIN Surakarta.
- Puspita, W. A. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. *Jurnal Pendidikan Non Vormal*, 21, 19–20. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63268122/JPNF_EDISI_2_201920200511-119735-omw811-libre.pdf?1589183084=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DJPNF_EDISI.pdf&Expires=1684166339&Signature=ShGYlpDgW58kkYIM9bT2TsO1i0O1RJva255ee6dRvIJcZsJXrN9w
- Rahmat Rosyadi. (2013). *Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syarfida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 180. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1079>
- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Kalam Mulia.

- Rodhiyah, W. I., & Junanto, S. (2019). *Implementasi Penggunaan Metode Bermain Dengan Media Plastisin Untuk Kreativitas Anak Di RA Kalimodoso Manisrenggo Sukoharjo Tahun 2018/2019*. IAIN Surakarta.
- Rusman, Cepi Riyana, D. K. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Profesionalitas Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Siskawati & Heerawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 15, 41–47.
- Siti Aisyah Mu'min. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6, 94–95.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani & Hendryadi. (2015). *METODE RISET KUANTITATIF : Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam Edisi Pertama*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Suyanto Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publising.
- Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Rosdakarya Offset.
- Trianingsih, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Berpikir Kre-. 3(1), 70–77.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana.
- Winarto, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Laksitas.
- Winda Gunarti, dkk. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Wulandari.S & Junanto.S. (2020). *Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun Di Play Group Islam Terpadu Al-Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021*. IAIN SURAKARTA.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti Siantajani. (2020). *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulus PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Zainal Aqib. (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Uia Dini)*. Nuansa Aulia.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Zusy Aryanti. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Kaukaba.

LAMPIRAN

*Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Loose Parts
Hari ke-1 kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISIYIAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 9 / Oktober / XII

Hari / Tanggal : Senin, 9 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B1 (Mina) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Air

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu mengenal macam-macam binatang air
2. Anak mampu mengetahui manfaat binatang air
3. Anak mampu menyayangi binatang

Kegiatan Bergerak : Menirukan gerakan seperti ikan

Materi Kegiatan:

1. Bercerita tentang macam-macam ikan
2. Kolase tulisan "I K A N" dari stik es krim
3. Memberikan angka pada gambar ikan sesuai jumlahnya
4. Mengelompokkan gambar ikan sesuai ukuran besar kecilnya

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Pensil dan penghapus
2. Lembar kerja memberikan angka pada gambar ikan sesuai jumlahnya
3. Lembar kerja gambar ikan sesuai ukurannya
4. Sketsa tulisan "I K A N"
5. Bahan *loose parts* (Stik es krim, sedotan, dan kancing kecil)

A. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mendengarkan cerita buku tentang binatang
4. Tanya jawab tentang macam-macam binatang, manfaat binatang dan cara merawat binatang
5. Menyanyikan lagu tentang binatang

A. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang air
2. Anak berdiskusi tentang binatang air
3. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
4. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati dan gagasannya:
 - a. Kelompok 1: Kolase tulisan "I K A N" dengan bahan *loose parts* (Stik es krim, sedotan, dan kancing kecil)
 - b. Kelompok 2: memberikan angka pada gambar ikan sesuai jumlahnya
 - c. Kelompok 3: mengelompokkan gambar ikan sesuai ukurannya

B. Kegiatan Pengaman: Buku-buku cerita

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar

E. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

F. Rencana Penilaian

G. Teknik Penilaian

1. Hasil karya
2. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,
Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti

Anisa Oktafia Fitriani

*Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Loose Parts
Hari ke-2 Kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 10 / Oktober / XII

Hari / Tanggal : Selasa, 10 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B1 (Mina) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Air

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu mengenal macam-macam binatang air
2. Anak mampu mengetahui manfaat binatang air
3. Anak mampu menyayangi binatang

Kegiatan Bergerak : Menirukan gerakan seperti ikan

Materi Kegiatan:

1. Bercerita tentang macam-macam ikan yang hidup di air tawar
2. Membentuk sketsa gambar ikan menggunakan biji-bijian
3. Menuliskan bagian badan seekor ikan
4. Bermain lego

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Pensil dan penghapus
2. Lembar kerja bagian bada ekor
3. Sketsa gambar ikan
4. Bahan *loose parts* (biji-bijian)

B. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mendengarkan cerita buku tentang binatang
4. Tanya jawab tentang macam-macam binatang, manfaat binatang dan cara merawat binatang
5. Menyanyikan lagu tentang binatang

D. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang air
2. Anak berdiskusi tentang binatang air
3. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
4. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati dan gagasannya: Kolase gambar ikan dengan bahan *loose parts* (biji-bijian)

E. Kegiatan Pengaman: Buku-buku cetita

F. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar

E. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

F. Rencana Penilaian

G. Teknik Penilaian

1. Hasil karya
2. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,
Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti

Anisa Oktafia Fitriani

*Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Loose Parts
Hari ke-3 Kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 11 / Oktober / XII

Hari / Tanggal : Rabu, 11 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B1 (Mina) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Air

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

1. Anak mampu mengenal macam-macam binatang air
2. Anak mampu mengetahui manfaat binatang air
3. Anak mampu menyayangi binatang

Kegiatan Bergerak : Menirukan gerakan seperti ikan

Materi Kegiatan:

1. Bercerita tentang macam-macam ikan yang hidup di laut
2. Kolase aquarium ikan menggunakan bahan *loose parts* (biji-bijian)

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Pensil dan penghapus
2. Sketsa gambar aquarium ikan
3. Bahan *loose parts* (biji-bijian)

A. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mendengarkan cerita buku tentang binatang
4. Tanya jawab tentang macam-macam binatang, manfaat binatang dan cara merawat binatang
5. Menyanyikan lagu tentang binatang

B. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang air
2. Anak berdiskusi tentang binatang air
3. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
4. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan sesuai yang diamati dan gagasannya:
 - a. Kelompok 1: Membuat aquarium dari bahan *loose parts*
 - b. Kelompok 2: Maze jalan ikan

C. Kegiatan Pengaman: Buku-buku cerita

D. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari

7. Berdoa setelah belajar

E. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

F. Rencana Penilaian

G. Teknik Penilaian

3. Hasil karya
4. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti

Anisa Oktafia Fitriani

Lampiran 4 Modul Ajar Ringkas Binatang Air

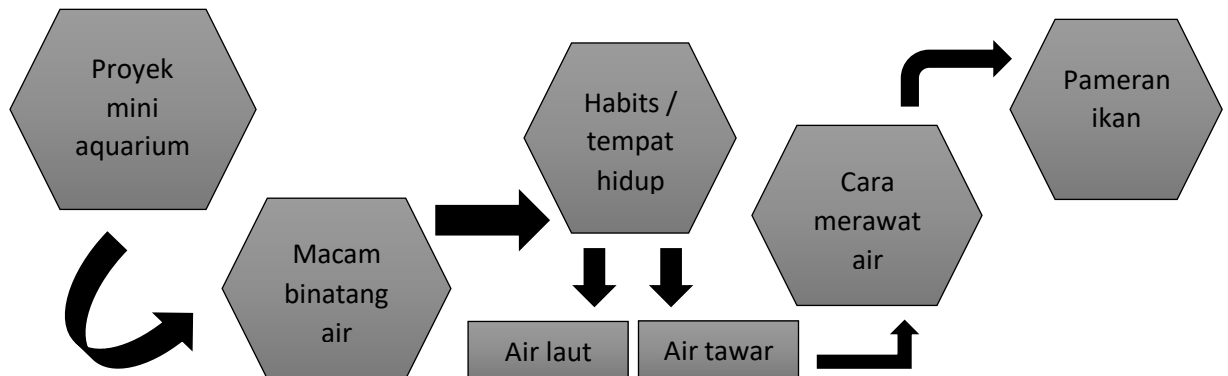
MODUL AJAR RINGKAS

A. INFORMASI UMUM

Nama		Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	TK Aisyiyah Cabang Kartasura	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6 pertemuan 1.050 menit	Jumlah Siswa	20 Anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengenal macam-macam binatang, tempat hidup, ciri-ciri binatang, bagian binatang, cara memelihara, bahaya binatang air.		
Kata Kunci	Macam binatang air, habitat, ciri, bagian tubuh, dan cara memelihara		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengamati binatang yang hidup di air (air), meneliti, dan mencari tahu macam-macam ikan, tempat hidup, ciri, bagian tubuh, dan cara memeliharanya.</p> <p>Kegiatan yang dilakukan yaitu menyimak cerita yang di bacakan tentang ikan atau tayangan video ikan, melakukan diskusi: apa itu ikan dan perbedaannya dengan binatang lain? Tepuk ikan, mengobservasi ikan, mengelompokkan biji-bijian sebagai makanan binatang, membentuk kolam ikan dari kardus, berdramatitasi menjadi ikan, menuangkan hasil observasi ikan ke dalam karya.</p>		
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikan asli/miniatur ikan 2. Kardus 3. Tutup botol 4. Kertas lipat 5. Kertas hvs A4 6. Spidol hitam dan alat mewarnai 7. Mainan konstruktif 8. <i>Loose parts</i> 		
Sarana Prasarana	Laptop/proyektor (jika diperlukan)		

B. KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dalam peta konsep, antara lain:

- a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - ✓ Mengamati ikan
 - ✓ Membaca buku yang berkaitan dengan ikan
 - ✓ Menonton film atau video terkait ikan
 - ✓ Pendidikan bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia
- b. Kegiatan main
 - ✓ Mendengarkan cerita buku tentang ikan
 - ✓ Menonton film ikan
 - ✓ Mengobservasi ikan
 - ✓ Mengamati ikan berenang
 - ✓ Memasak ikan
 - ✓ Tepuk ikan
 - ✓ Menuang hasil observasi ikan ke dalam karya
 - ✓ Membuat kolam / aquarium dari kardus / *loose parts*

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Video Hari Ke-1 Kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 1 / Oktober / XIII

Hari / Tanggal : Senin, 16 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B3 (Arafah) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Bersayap

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

Bercerita dan menonton video melalui youtube tentang binatang bersayap khususnya metamorfosis kupu-kupu

<https://www.youtube.com/watch?v=FMcpShG-wv0>

Kegiatan Bergerak : Olahraga dan Ice Breaking

Materi Kegiatan:

1. Menampilkan video tentang mengenal lebih jauh binatang kupu-kupu

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Leptop
2. LCD Proyektor

A. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat
4. Sholat dhuha
5. Menyanyikan lagu wajib

B. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang bersayap
2. Anak berdiskusi tentang binatang bersayap
3. Guru mempersilahkan anak “Memperhatikan video tentang metamorfosis kupu-kupu”

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar

D. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

E. Rencana Penilaian

F. Teknik Penilaian

1. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti



Anisa Oktafia Fitriani

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Video Hari Ke-2 B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 1 / Oktober / XIII

Hari / Tanggal : Selasa, 17 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B3 (Arafah) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Bersayap

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

Bercerita dan menonton video melalui youtube tentang binatang bersayap khususnya cara berkembang biak burung

<https://www.youtube.com/watch?v=p7ymFvfkIDY&t=41s>

Kegiatan Bergerak : Olahraga dan Ice Breaking

Materi Kegiatan:

1. Menampilkan video tentang mengenal lebih jauh binatang burung

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Leptop
2. LCD Proyektor

A. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat
4. Sholat dhuha
5. Menyanyikan lagu wajib

B. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang bersayap
2. Anak berdiskusi tentang binatang bersayap
3. Guru mempersilahkan anak “Memperhatikan video tentang peerkembangbiakan binatang burung”

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar

D. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

E. Rencana Penilaian**F. Teknik Penilaian**

1. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti



Anisa Oktafia Fitriani

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Media Video Hari Ke-3 Kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

TAHUN PEMBELAJARAN 2022 / 2023

Semester / bulan/Minggu ke : 1 / Oktober / XIII

Hari / Tanggal : Rabu, 18 Oktober 2023

Kelompok / Usia : B3 (Arafah) / 5-6 TH

Tema / Sub Tema : Aku Sayang Binatang / Binatang Bersayap

Alokasi Waktu : 180 menit

Tujuan Kegiatan :

Bercerita dan menonton video melalui youtube tentang binatang bersayap khususnya metamorfosis capung

<https://www.youtube.com/watch?v=fSXNGHznwGw&list=PPSV>

Kegiatan Bergerak : Olahraga dan Ice Breaking

Materi Kegiatan:

1. Menampilkan video tentang mengenal lebih jauh binatang capung

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan Bahan

1. Leptop
2. LCD Proyektor

A. Pembukaan

1. Olah raga
2. Berdoa sebelum belajar
3. Hafalan surat
4. Sholat dhuha
5. Menyanyikan lagu wajib

B. Inti

1. Guru mengajak anak bercerita tentang binatang bersayap
2. Anak berdiskusi tentang binatang bersayap
3. Guru mempersilahkan anak “Memperhatikan video tentang metamorfosis capung”

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
4. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatannya
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. Berdoa setelah belajar

D. Keterlibatan orang tua : Menyiapkan bekal makan untuk dibawa ke sekolah

E. Rencana Penilaian**F. Teknik Penilaian**

1. Observasi

Mengetahui

Kepala TK Aisyiyah. Cab. Kts,



Watik Rahayu, S.Pd

Peneliti



Anisa Oktafia Fitriani

Lampiran 8 Modul Ajar Ringkas Binatang Udara

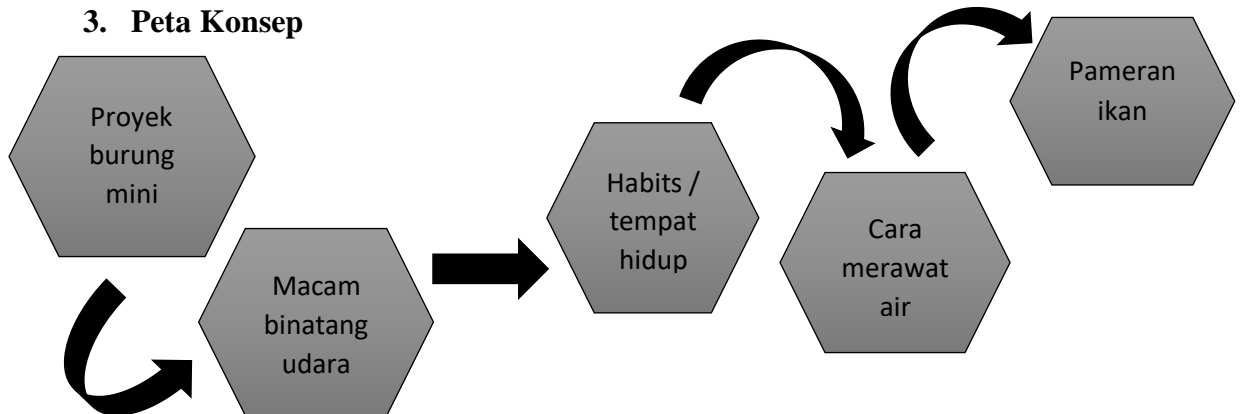
MODUL AJAR RINGKAS

C. INFORMASI UMUM

Nama		Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	TK Aisyiyah Cabang Kartasura	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	6 pertemuan 1.050 menit	Jumlah Siswa	20 Anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	Berakhlak mulia, bergotong royong, berkebhinekaan global		
Model Pembelajaran	Tatap muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengenal macam-macam binatang udara, tempat hidup, ciri-ciri binatang, bagian binatang, cara memelihara, bahaya binatang udara.		
Kata Kunci	Macam binatang terbang, habitat, ciri, bagian tubuh, dan cara memelihara		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengamati binatang yang hidup di udara, meneliti, dan mencari tahu macam-macam binatang yang di hidup di udara, tempat hidup, ciri, bagian tubuh, dan cara memeliharanya.</p> <p>Kegiatan yang dilakukan yaitu menyimak cerita yang di bacakan tentang binatang yang hidup di udara dan tayangan video, melakukan diskusi: apa itu binatang terbang dan perbedaannya dengan binatang lain? Menyanyi burung kakak tua, kupu-kupu, mengobservasi binatang burung/kupu-kupu, mengelompokkan biji-bijian sebagai makanan binatang, membentuk kandang dari <i>loose parts</i>, berdramatisasi menjadi burung, menuangkan hasil observasi burung ke dalam karya.</p>		
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Burung/ kupu-kupu asli/miniature hewan terbang 2. Stik bekas 3. Kardus 4. Kertas hvs A4 5. Spidol hitam dan alat mewarnai 6. Mainan konstruktif 7. <i>Loose parts</i> 8. Biji-bijian 		
Sarana Prasarana	Laptop/proyektor (jika diperlukan)		

D. KOMPONEN INTI

3. Peta Konsep



4. Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dalam peta konsep, antara lain:

- c. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - ✓ Mengamati burung
 - ✓ Membaca buku yang berkaitan dengan binatang udara
 - ✓ Menonton film atau video tentang binatang terbang atau yang hidup di udara
 - ✓ Pendidikan bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia
- d. Kegiatan main
 - ✓ Mendengarkan cerita buku tentang binatang yang hidup di udara
 - ✓ Menonton film binatang yang hidup di udara
 - ✓ Mengobservasi burung
 - ✓ Mengamati burung
 - ✓ Memberi makan burung
 - ✓ Menyanyi burung kakak tua, kupu-kupu
 - ✓ Menuang hasil observasi burung ke dalam karya
 - ✓ Membuat sangkar dari *loose parts*

Lampiran 9: Daftar Nama Anak B1 (Mina) Menggunakan Media Loose Parts di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

DAFTAR NAMA ANAK KELAS B1 (MINA)

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Aliya Maharani	P
2.	Ciro Aldevaro Laziale	L
3.	Damar Rheandra	L
4.	Davino Bagus Atharis	L
5.	Faeyza Dzakwan	L
6.	Fahrul Zain Alkalifi	L
7.	Haziqa Mecca Najmarlin	P
8.	Humaira Keisha Azzahra	P
9.	Ikhsanul Shahbaz	L
10.	Jazlan Naja	L
11.	Kamila Noveara Athifa	P
12.	Mikayla Fitriani	P
13.	Muhammad Ahimsa	L
14.	Muhammad Alfaro N	L
15.	Muhammad Gibran Evano	L
16.	Natheo Alvaro	L
17.	Rafisqi Yusuf	L
18.	Ziannisa Fahmida Afra	P

Lampiran 10: Daftar Nama Anak B3 (Arafah) Menggunakan Media Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

DAFTAR NAMA ANAK KELAS B3 (ARAFAH)

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024

NO.	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Adzra Khayra Dzikri	L
2.	Alkhayra Sisca Arimbi	P
3.	Attafaris Radya Faris	L
4.	Elfian Pratama	L
5.	Fathanda Mumtazadly	L
6.	Ganendra Abrisam B.	L
7.	Gemilang Bima W.	L
8.	Giandra Mahatma Riyana	L
9.	Hanun Shadiq Prabowo	P
10.	Hilman Fadhil Nugroho	L
11.	Humaira Adzka	P
12.	Khafa Bariqlana	L
13.	Marcello Maha	L
14.	Miflah Aulia Rizki	P
15.	Muhammad Tsaqif Alkhalifi	L
16.	Rafasya Attalah	L
17.	Ramdan Fauzi	L
18.	Rehan Alifia Aldianto	L
19.	Sang Alamradz Haq	L
20.	Tsaqif Nur Ihsan	L

Lampiran 11: Hasil Penelitian Kelas B1 (Mina) Menggunakan Media Loose Parts di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

HASIL PENELITIAN KELAS B1 (MINA) MEDIA LOOSE PARTS

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELAS B1 MENGGUNAKAN MEDIA LOOSE PARTS

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024

NO	Indikator	A	V	D	D	E	Z	Z	H	I	N	A	K	A	A	G	T	R	A
1.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif (Mendiskripsikan secara umum tentang binatang air)	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3
2.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif (Menyebutkan macam-macam binatang air)	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
3.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat menyelidik (Mendiskripsikan secara detail tentang binatang air)	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	3	3
4.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat menyelidik (Mendiskripsikan bagaimana binatang air saat berada di habitatnya)	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2
5.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel (Menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang air sedang tertuka)	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3
6.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang diterima oleh sosial (Menjelaskan bagaimana cara berkembang biak binatang air)	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	3	3	3
7.	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (Mendiskripsikan keunikan dari binatang air)	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3
8.	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (Menirukan gerakan hewan air)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
9.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) bagaimana cara binatang air melindungi diri dari bahaya	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
10.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) bagaimana cara melindungi binatang air yang hampir punah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2
	TOTAL	29	33	31	33	33	32	31	31	36	26	22	38	37	37	37	31	29	

Lampiran 12: Hasil Penelitian Kelas B3 (Arafah) Menggunakan Media Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

HASIL PENELITIAN KELAS B3 (ARAFAH) MEDIA VIDEO

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA

PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELAS B3 MENGGUNAKAN VIDEO

TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024

No.	Indikator	TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2023/2024																											
		A	R	F	F	A	A	B	G	H	H	H	K	C	U	T	R	R	F	R	T	I							
1.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif (Mendiskripsikan secara umum tentang binatang udara)	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	
2.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif (Menyebutkan macam-macam binatang udara)	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1
3.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat menyelidik (Mendiskripsikan secara detail tentang binatang di udara)	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1
4.	Menunjukkan aktifitas yang bersifat menyelidik (Mendiskripsikan bagaimana binatang udara saat di habiatnya)	3	3	4	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1
5.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel (Menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang udara sedang tertuka)	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	1
6.	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang diterima oleh sosial (Menjelaskan bagaimana cara berkembang biak binatang udara)	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1
7.	Memperapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (Mendiskripsikan keunikan dari binatang udara)	3	4	4	2	4	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1
8.	Memperapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (Menirikan gerakan binatang udara)	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	1
9.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) bagaimana cara binatang udara melindungi diri dari bahaya	4	2	4	2	4	2	2	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1
10.	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) bagaimana cara melindungi binatang di udara yang hampir punah	2	2	4	2	4	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	1	1
TOTAL		34	31	40	27	40	28	23	27	31	30	25	26	33	28	30	25	29	30	27	10								

Lampiran 13: Data Hasil Uji Analisis Unit

		Statistics	
		Looseparts	Video
N	Valid	18	20
	Missing	20	18
Mean		32.2778	28.7000
Std. Error of Mean		.98288	1.39944
Median		32.5000	28.5000
Mode		31.00	27.00 ^a
Std. Deviation		4.17000	6.25847
Variance		17.389	39.168
Skewness		-.763	-.886
Std. Error of Skewness		.536	.512
Kurtosis		.758	3.882
Std. Error of Kurtosis		1.038	.992
Range		16.00	30.00
Minimum		22.00	10.00
Maximum		38.00	40.00
Sum		581.00	574.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 14: Data Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menguji media *loose parts* dan video menggunakan signifikansi 5% atau α (0,05) yang dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statutes 22 for windows* melalui uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Looseparts	18	47.4%	20	52.6%	38	100.0%
Video	18	47.4%	20	52.6%	38	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Looseparts	.157	18	.200*	.934	18	.226
Video	.179	18	.133	.909	18	.082

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria Uji Normalitas :

1. Jika nilai *Sig (2-tailed)* $\geq \alpha$ (0,05), maka data yang diperoleh dari sampel berdistribusi dengan normal.
2. Jika nilai *Sig (2-tailed)* $< \alpha$ (0,05), maka data yang diperoleh dari sampel tidak berdistribusi normal.

Deskripsi Hasil Uji Normalitas melalui Uji *Kolmogorov-Smirnov* :

1. Nilai *Sig (2-tailed)* Media *Loose Parts* = 0,200
2. Nilai *Sig (2-tailed)* Media Video = 0,133

Kesimpulan dari hasil uji normalitas pada nilai media *loose parts* dan video berdasarkan deskripsi di atas yakni nilai tersebut berdistribusi dengan normal.

Lampiran 15: Data Hasil Uji Homogenitas

Pengujian hipotesis pada homogenitas ini menguji nilai media *loose parts* dan video dengan signifikansi 5% atau α (0,05) menggunakan bantuan *IBM SPSS Statutes 22 for windows*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Kognitif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.568	1	36	.456

ANOVA

Kemampuan Kognitif

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	121.268	1	121.268	4.198	.048
Within Groups	1039.811	36	28.884		
Total	1161.079	37			

Kriteria Uji Normalitas :

1. Jika probabilitasnya $> \alpha$ (0,05), maka data dinyatakan homogen atau tidak terdapat perbedaan varian dalam populasi.
2. Jika probabilitasnya $< \alpha$ (0,05), maka data dinyatakan heterogen atau terdapat perbedaan varian dalam populasi.

Deskripsi Hasil Uji Homogenitas :

Nilai *Sig* (2-tailed) Media *Loose Parts* dan Video = 0,456

Kesimpulan dari hasil uji homogenitas pada nilai media *loose parts* dan video berdasarkan deskripsi di atas yakni nilai tersebut bersifat homogen atau tidak terdapat perbedaan pada varian dalam populasi

Lampiran 16: Data Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian dilakukan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* dengan signifikansi 5% atau α (0,05) yang dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statutes 22 for windows*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Group Statistics

	Media	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Kognitif	Loose Parts	18	32.2778	4.17000	.98288
	Video	20	28.7000	6.25847	1.39944

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Kognitif	Equal variances assumed	.568	.456	2.049	36	.048	3.57778	1.74609	.03654	7.11901
	Equal variances not assumed			2.092	33.309	.044	3.57778	1.71011	.09976	7.05579

Lampiran 17: Dokumentasi kegiatan Media Loose Parts Kelas B1 (Mina) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

DOKUMENTASI KEGIATAN MEDIA LOOSE PARTS

Hari ke-1



Hari ke-2



Hari ke-3



Lampiran 18: Dokumentasi Kegiatan Media Video Kelas B3 (Arafah) di TK Aisyiyah Cabang Kartasura

DOKUMENTASI KEGIATAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO

Hari ke-1



Hari ke-2



Hari ke-3




Lampiran 19: Penilaian Kemampuan Kognitif Anak di TK Aisyiyah Cabang Kartasura
Tahun Ajaran 2023/2024

**PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TK AISYIAH
CABANG KARTSURA TAHUN AJARAN 2023/2024**

Aspek	Deskripsi	Indikator	SKOR	No Item
Belajar dan Pemecahan Masalah	Menunjukkan Aktivitas yang bersifat eksploratif	Anak mampu mendiskripsikan secara umum tentang binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk mendiskripsikan	4	1
		Anak mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan secara sederhana tentang binatang yang hidup di air atau di udara	1	
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau udara dan membantu temannya untuk menyebutkan	4	2
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air atau di udara	1	
	Menunjukkan aktivitas yang bersifat menyelidik	Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	3
		Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan secara detail tentang binatang yang hidup di air atau di udara	1	
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya dan membantu temannya untuk menjawab	4	4
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya	3	
		Anak mampu mendiskripsikan dengan bantuan orang lain bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya	2	
Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana binatang yang hidup di air atau di udara saat berada di habitatnya		1		
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka dan membantu temannya untuk menjawab	4	5	
	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka	3		
	Anak mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka dengan bantuan orang lain	2		

		Anak belum mampu menjelaskan apa yang harus dilakukan saat menemukan binatang di air atau di udara sedang terluka	1	
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang diterima oleh sosial		Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	6
		Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu menjelaskan bagaimana proses berkembang biak binatang yang hidup di air atau di udara	1	
Menerapkan pegalaman atau pengetahuan dalam konteks yang baru		Anak mampu mendiskripsikan keunikan dari binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menjawab	4	7
		Anak mampu mendiskripsikan keunikan binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu mendiskripsikan keunikan binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan tentang keunikan binatang yang hidup di air atau udara yang sudah dijelaskan	1	
		Anak mampu menirukan bagaimana gerakan binatang yang hidup di air atau di udara dan membantu temannya untuk menirukan	4	8
		Anak mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara	3	
		Anak mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu menirukan gerakan binatang yang hidup di air atau di udara	1	
Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya dan membantu temannya untuk menjawab	4	9
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya	3	
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang di air atau di udara melindungi diri dari bahaya	1	
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah dan membantu temannya untuk menjelaskan	4	10
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara binatang melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah	3	
		Anak mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah dengan bantuan orang lain	2	
		Anak belum mampu mendiskripsikan bagaimana cara melindungi binatang di air atau di udara yang hampir punah	1	

Lampiran 21: Surat Izin Penelitian


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.unsaid.ac.id E-mail info@unsaid.ac.id

Nomor : B-6090 /Un 20/F.III.1/PP.00.9/10/2023
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Kepala TK Aisyiyah Cabang Kartasura
 Di
 Tempat


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

Nama : Anisa Oktafia Fitriani
NIM : 193131008
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : 9
Judul Skripsi : Perbedaan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media Loose Parts dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Waktu Penelitian : Selasa, 3 Oktober 2023 - Selesai
Tempat : TK Aisyiyah Cabang 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, 02 Oktober 2023
 Dekan
 Wakil Dekan I

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

Tembusan :
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

Lampiran 22: Surat Validasi

SURAT PENYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN MEDIA *LOOSE PARTS* DAN VIDEO

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Utami, M.Pd.I.
NIP : 19920108 201903 2 024
Sebagai : Validator Data

Menyatakan bahwa instrument penelitian atas nama mahasiswa :

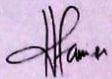
Nama : Anisa Oktafia Fitriani
NIM : 193131008
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/Pendidikan Dasar
Semester : 9
Judul Skripsi : Perbedaan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* dan Video di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2023/2024

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian :

Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 27 September 2023
Validator


Tri Utami, M.Pd.I.
19920108 201903 2 024

Catatan :

Beri tanda ✓
Instrumen dan catatan saran/perbaikan (terlampir)