

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *SMART NUMBER DRAWING*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5
TAHUN DI KB BIM BIM CHA YOGYAKARTA**



Oleh:

Ririn Duwila

22204031012

TESIS

Diajukan Kepada Program Studi Magister UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Duwila, S.Pd

Nim : 22204031012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang di rujuk dari sumbernya.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Yang menyatakan



Ririn duwila, S.Pd
Nim. 22204031012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERTANYAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Duwila, S.Pd

Nim : 22204031012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dengan plagiasi, jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Yang menyatakan



Ririn duwila, S.Pd
Nim. 22204031012

STATE ISLAMIC
SUNAN KALIJAR
YOGYAKARTA

PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebutkan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Duwila, S.Pd
Nim : 22204031012
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

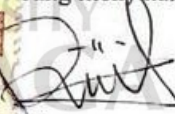
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah starata dua). Seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Yang menyatakan




Ririn duwila, S.Pd
Nim. 22204031012



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-587/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : **IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *SMART NUMBER DRAWING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB BIM BIM CHA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIRIN DUWILA
Nomor Induk Mahasiswa : 22204031012
Telah diujikan pada : Jumat, 23 Februari 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 65ecd09aabac6



Penguji I

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 65ea7bf2b104b



Penguji II

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I.
SIGNED

Valid ID: 65ea96a2561fa



Yogyakarta, 23 Februari 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65f14706d11e1

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA SMART
NUMBER DRAWING DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
KB BIM BIM CHA YOGYAKARTA

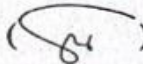
Nama : Ririn Duwila
NIM : 22204031012
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

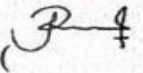
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

()

Penguji I : Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

()

Penguji II : Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 23 Februari 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : A-

IPK : 3,75

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul **“Implementasi Penggunaan Media *Smart Number Drawing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta”** yang ditulis oleh:

Nama : Ririn Duwila, S.Pd

Nim : 22204031012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wasalamu'alaikum wr, wb

Yogyakarta, 25 Januari 2024
Pembimbing



Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si
NIP. 196202271992031004

HALAMAN MOTTO

Bersinar tanpa meredupkan cahaya orang lain,
dan sukses tanpa menjatuhkan orang lain.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Kepada

Kedua Orang Tuaku Tercinta Dan Saudara-Saudariku Yang Telah Memberikan Semangat Serta Motivasi Yang Luar Biasa Kepada Peneliti Dalam Meraih Gelar (M.Pd)

Almamater Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ririn Duwila, 22204031012 “*Implementasi Penggunaan Media Smart Number Drawing Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Dan TPA Bim Bim Cha Yogyakarta*”. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan atau tingkah laku yang mengacu pada perubahan proses berpikir, perubahan yang terjadi dalam kehidupan anak, mulai dari konsepsi sampai anak berusia 0-6 tahun. Perkembangan kognitif akan berhasil jika guru dapat memberikan media yang tepat dan mudah dipahami serta menarik perhatian anak. Dan salah satu media yang dapat mengstimulus dan mendorong perkembangan kognitif adalah media *smart number drawing*. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengkaji tentang Implementasi Penggunaan Media *Smart Number Drawing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta dengan menggunakan 10 sampel anak di kelas Ababil. Penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru-guru dan anak didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan triangulasi sumber, teknik dan waktu.

Hasil penelitian ini, menjelaskan tentang perkembangan kognitif yang dilakukan menggunakan media *smart number drawing*, dengan lancar dari guru menggunakan prosedur terkait dengan tema yang diajarkan, namun peralatan yang digunakan saat proses pembelajaran yaitu, pensil dan krayon, dengan system pembelajarannya bersama-sama yang khususnya di kelas Ababil. Kemudian dengan proses penggunaan media *smart number drawing* mendesain media pembelajaran yang diajarkan kepada anak yang dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran dengan media yang diberikan namun pada kegiatan yang dilengkapi dengan media *smart number drawing* sebagai kegiatan penutup untuk refleksi belajar pada anak. Penelitian ini telah mendapatkan peningkatan kemampuan kognitif di KB Bim Bim Cha Yogyakarta.

Kata Kunci: *Penggunaan Media Smart Number Drawing, Kemampuan Kognitif Anak.*

ABSTRACT

Ririn Duwila, 22204031012 "Implementation of the Use of Smart Number Drawing Media in Improving the Cognitive Abilities of Children Aged 4-5 Years in KB and TPA Bim Bim Cha Yogyakarta" Thesis, Master's Study Program in Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga Islamic University, Yogyakarta.

Cognitive development is an ability or behavior that refers to changes in thought processes, changes that occur in a child's life, starting from conception until the child is 0-6 years old. Cognitive development will be successful if teachers can provide appropriate media that is easy to understand and attracts children's attention. And one media that can stimulate and encourage cognitive development is smart number drawing media. The aim of this research is to examine the implementation of the use of Smart Number Drawing media in improving the cognitive abilities of children aged 4-5 years at KB Bim Bim Cha Yogyakarta using 10 samples of children in the Ababil class. This research was conducted using descriptive qualitative research. The subjects of this research are school principals, teachers and students. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. Data analysis used triangulation of sources, techniques and time.

The results of this research explain cognitive development carried out using smart number drawing media, the teacher smoothly uses procedures related to the theme being taught, but the equipment used during the learning process is pencils and crayons, with a collaborative learning system, especially in Ababil class. Then, with the process of using smart number drawing media, designing learning media that is taught to children can be seen in learning activities with the media provided but in activities equipped with smart number drawing media as a closing activity for children's learning reflection. This research has resulted in an increase in cognitive abilities at KB Bim Bim Cha Yogyakarta.

Keywords: Use of Smart Number Drawing Media, Children's Cognitive Abilities

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian tesis ini dapat terselesaikan sesuai harapan. Sholawat beserta salam kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan dalam kehidupan umat manusia, di jalan yang dirahmati Allah SWT. Tesis dengan judul “Pengembangan Media *Smart Number Drawing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Dan TPA Bim Bim Cha Yogyakarta” telah terselesaikan.

Penyelesaian tesis ini berkat dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi untuk penyelesaian tesis ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., M.A. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Hj. Naimah., M.Hum. Selaku Sekretaris Prodi Magister PIAUD Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro., M.Si. Selaku Pembimbing Tesis yang senantiasa meluangkan waktu dan memberi pengarahan, motivasi serta bimbingan tesis kepada penulis dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
6. Prof. Dr. Hj. Marhumah., M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama menempuh studi.

7. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Syahrudin Hi. R. Duwila dan Ibunda Masayu Umaterate dan saudara-saudariku yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman PIAUD Angkatan 2022 yang telah berjuang bersama-sama. Sukses untuk kita semua.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis meminta kritik dan saran yang membangun guna untuk perbaikan dimasa mendatang. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca Aamiin.

Yogyakarta, 7 November 2023

Penulis,



Ririn Duwila. S.Pd.
Nim. 22204031012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB.....	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Pustaka.....	15
F. Kajian Teori	20
a. Kemampuan Perkembangan kognitif Anak	20
1. Pengertian Kemampuan Perkembangan kognitif Anak.....	20
2. Macam-macam Perkembangan Kognitif.....	29
3. Tahap Perkembangan Kognitif.....	34
4. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak.....	35
5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak	37
b. Media Pembelajaran.....	41
1. Pengertian Media Pembelajaran	41
2. Macam-macam Media Pembelajaran	43
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran	44

G. Sistematika Pembahasan	46
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Jenis dan Desain Penelitian	48
B. Latar Penelitian/ <i>Setting</i> Penelitian	49
C. Subyek Penelitian.....	49
D. Metode Dan Teknik Pengumpulan Data	50
E. Analisis Data	51
F. Uji Keabsahan Data.....	53
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi KB dan TPA Bim Bim Cha Yogyakarta.....	55
1. Karakteristik Satuan Pendidikan	57
2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan	59
3. Visi Misi dan Tujuan Pendidikan	62
B. HASIL PENELITIAN	66
1. Penggunaan Media <i>Smart Number Drawing</i> di KB Bim Bim Cha Yogyakarta Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak	67
2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Setelah Menggunakan Media <i>Smart Number Drawing</i>	88
3. Hasil Kemampuan Kognitif Anak di KB Bim Bim Cha Yogyakarta..	92
C. PEMBAHASAN.....	99
BAB IV PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	112
BIODATA PENULIS.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Enam Tingkatan Atau Kategori.....	27
Gambar 1.2 Kriteria Peningkatan Kemampuan Kognitif.....	29
Gambar 3.1 Strategi Dalam Pembelajaran	69
Gambar 3.2 Alur Perencanaan Pembelajaran.....	74
Gambar 3.3 Pengenalan Media Ice Crem Origami	80
Gambar 3.4 Media Media Angka Ulat Origami.....	82
Gambar 3.5 Media Ulat Angka Origami Di Kelas Ababil.....	92
Gambat 3.6 Anak Menulis Angka Di Kelas Ababil.....	93
Gambar 3.7 Kemampuan Anak pada Saat Menggunakan Media <i>Smart Number Drawing</i>	94
Gambat 3.8 Anak Menunjukkan Hasil Karyanya	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Aspek Perkembangan Kognitif Anak	27
Tabel 1.2 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun	39
Tabel 3.1 Data Guru	60
Tabel 3.2 Nama Kelas Dan Usia Anak KB Bim Bim Cha Yogyakarta	61
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan KB Bim Bim Cha Yogyakarta	61
Tabel 3.4 Media Pembelajaran KB Bim Bim Cha Yogyakarta	66
Tabel 3.5 Kegiatan Pembelajaran KB Bim Bim Cha Yogyakarta	84
Tabel 3.6 Data Perkembangan Kognitif Anak KB Dan TPA Bim Bim Cha Yogyakarta	87
Tabel 3.7 Hasil Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media <i>Smart Number</i> <i>Drawing</i>	97

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berproses secara terus menerus untuk melakukan perubahan inovasi yang disesuaikan dengan perkembangannya dan kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan mengalami perubahan kemajuan-kemajuan yang sangat pesat. Dengan adanya bukti dari penemuan ilmu baru, dan menjelaskan bahwa suatu pendidikan akan berubah, bersifat maju atau mempunyai orientasi kedepannya.¹ Kemajuan yang ada harus ditangani oleh guru. Sebagai guru tentunya lebih selektif dalam menghadapi peristiwa yang terjadi, karena guru yang akan berperan lebih aktif dalam proses pendidikan dan sangat berpengaruh bagi perkembangan kemajuan pendidikan.

Perkembangan PAUD, yang bertujuan untuk fokus pada pembentukan dasar agar pertumbuhan, perkembangan, dan kesejahteraan mental anak dapat terorganisir dengan baik. Dalam konteks ini, diperlukan dorongan melalui berbagai aspek, seperti konsentrasi motorik kasar dan halus, gerakan mata dan tubuh anak, kecerdasan, strategi pencapaian, kecerdasan emosional, kecerdasan ide, dan kecerdasan kesempurnaan. Namun pada pembelajaran yang kurang efektif akan terjadi dampak pada anak, karena anak yang terlibat dalam proses pembelajaran. pembelajaran disini akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan yang memaksa akan berdampak pada suasana yang menimbulkan suasana yang tidak

¹ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment (Landasan Teori Dan Metode-Metode Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan* (Yogyakarta: FTIK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), Hlm. 1.

nyaman, sehingga anak merasa takut dan tidak dapat menarik kefokusannya saat pembelajaran dimulai. Keadaan yang tidak kondusif tersebut akan tidak mendukung untuk pencapaian pada proses hasil pembelajaran yang maksimal, bahkan kurang maksimal jika hasilnya kurang baik.

Pada dasarnya, pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan suatu pengarah yang paling utama karena sangat penting untuk perkembangan anak kedepannya, namun pertumbuhan dan perkembangan pada jati diri anak masing-masing terdapat pada, daya tangkap, pola pikir anak, pola karya anak, pola makan atau asupan gizi anak, pola asuh orang tua, bersosial emosional, ucapan serta dalam berkomunikasi yang terimbangi sebagai awal dari pendirian pada masing-masing individu agar tetap kuat.

Permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam pembelajaran ini, tentunya terjadi berbagai macam-macam, mulai dengan penggunaan media dan lain-lain, pada permasalahan yang ada pada dunia Pendidikan yaitu adanya pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan media berbasis angka, yang sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya dengan berbagai macam media yang sudah mendapatkan yang maksimal, dengan adanya penelitian ulang dari peneliti ini, di sekolah yang berbeda dengan lokasi sekolah penelitian sebelumnya, karena peneliti ingin melihat apakah dengan penggunaan media yang hampir mirip yang akan diterapkan di sekolah berbeda akan mendapatkan hasilnya yang sama atau kurang, sehingga dengan insiatif.

Peneliti menggunakan media *smart number drawing* yang akan dipelajari di KB Bim Bim Cha Yogyakarta tepatnya di kelas Ababil dengan jumlah anak

sesuai absen yaitu 10 orang dengan menggunakan media ini, agar peneliti mengamati sejauh mana pemahaman angka terhadap anak, apakah dengan media dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan peneliti membandingkan dengan penelitian sebelumnya yang di terapkan media-media berbasis angka di sekolah lain dengan hasil dari peneliti yang diteliti disekolah tersebut karena tepatnya di kelas Ababil pada usia 4-5 tahun anak-anak masih bingung dalam mengelolah, mengenal, menulis angka,

Mengingat karena pentingnya masalah ini agar dapat dipecahkan, maka peneliti menganjurkan sebagai penawaran untuk memecahkan masalah di atas dengan mengangkat judul yaitu.”Implementasi Penggunaan Media *Smart Number Drawing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta”. Pada hakikatnya Pendidikan anak usia dini yaitu Lembaga Pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan belajar karena mempunyai tujuan yaitu memberikan fasilitas dalam meningkatkan pertumbuhna dan perkembangan anak yang mencakup keseluruhan. Maka Lembaga Pendidikan anak usia dini harus memberikan kegiatan-kegiatan yang mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak yaitu: kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik.²

Pada dasarnya yang menjadi tanda ketika dari seseorang akan mengembangkan sesuatu yang baik dengan rasa ingin tahu maka adanya transfigurasi yang ada pada dalam diri seseorang, agar mendapatkan dorongan

² Suyadi Dan Maulidiya Ulfa, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), Hlm. 17.

secara langsung sehingga adanya transfigurasi disetiap keingintahuan, keahlian, dengan perilakunya, dengan pengembangan menjadi satu kewajiban pada seseorang untuk mencapai hasil yang maksimal tentang pemahaman dalam aspek perkembangan disebuah Lembaga PAUD yakni pada aspek peningkatan kognitif.

Peningkatan kognitif dapat disebut sebagai sebuah pemerolehan dengan tindakan mengenal angka, mengenal bentuk angka menggolongkan angka, menyebut angka, menulis angka dan membandingkan angka satu dengan lainnya, pada observasi ini, peneliti akan melihat bagaimana aspek peningkatan kognitif dari sebuah bahan ajar yang berlawanan sehingga dapat dipahami oleh peserta didik yang berada pada tahap kemampuan kognitif, sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu hal yaitu aspek pengembangan kognitif menjadi elemen penting dalam perkembangan anak usia dini.³

Berdasarkan segi mengembangkan kecerdasan ini dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran untuk menilai peningkatan kemampuan pada anak dalam mengenal angka serta memiliki signifikansi besar bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, karena pengenalan angka ini sangat diharapkan pada anak usia dini gunanya untuk bisa mengembangkan pengetahuan anak dalam memahami angka-angka sejak dini agar dapat membuka wawasan serta mendorong semangat anak untuk belajar mengenal angka dengan menggunakan media *smart number drawing*. Pada proses pengenalan angka anak-anak tidak semangat dan tidak aktif, namun yang membuat anak merasa bosan yaitu, adanya pembelajaran kurang

³ Iys Nurhandayani, *Implementasi Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Dan Motorik Anak Pada Kelompok B Di TKIT Baitussalam Prambadanan*. Tesis, 2018 (Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta)

mengikat hati mereka, sehingga dapat menyebabkan anak lebih cenderung fokus bermain, oleh karena itu diperlukan pendekatan dari pendidik dan peneliti untuk mengatasi masalah ini. Hal ini disebabkan oleh keabstrakan yang masih terlalu tinggi dalam pemahaman anak terhadap konsep angka, sehingga menjadi penghambat anak saat proses pembelajaran.

Pada langkah berikut, untuk menyelesaikan permasalahan di kelas pada saat anak-anak sedang belajar kemudian anak merasa bosan, maka peneliti menggunakan media *smart number drawing* untuk pengenalan angka untuk memaksimalkan pemanfaatan media ini dalam pada saat pembelajaran berlangsung, diharapkan anak dapat merasa gembira dan tidak merasa bosan, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif bersama pendidik dalam mengatasi permasalahan, pemanfaatan media *smart number drawing* diharapkan dapat berkontribusi pada agar pengetahuan serta pemahaman mengenali angka tetap terjaga.

Berdasarkan konsep pembelajaran mengenal angka yaitu, dengan menggunakan media *smart number drawing*, karena mempunyai banyak varian kolaborasi yang dapat menarik perhatian serta menarik konsentrasi pada anak ketika pembelajaran dimulai, sehingga pada konsep ini dapat ditanamkan ke dalam diri yang mempunyai banyak manfaat pada AUD dengan tujuan agar dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam memahami angka saat proses pembelajaran berlangsung di kelas.⁴

⁴ Elfarida Rahma Valentina Dewi, *Pengaruh Pemanfaatan Media Loosprt Terhadap Pengembangan Kognitif Ana Usia Dini* (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK Aba Karangasem Yogyakarta, 2022

Pada fase ini, masalah yang muncul yaitu kelemahan dalam kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenali angka, menjadi suatu hal yang sangat disayangkan. Sehingga dapat membutuhkan stabilitas yang baik agar merangsang minat dan bakat anak dalam memahami angka. Stimulus dapat diberikan melalui penggunaan media atau metode-metode yang menarik, sehingga proses belajar mengenai angka, termasuk pengenalan bentuk, penyebutan, dan penulisan, tidak membuat anak-anak merasa bosan. Untuk memanfaatkan media *smart number drawing*, agar dapat mendorong kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka.

Kemudian yang telah terjadi di sekolah tempat peneliti akan melakukan penelitian ini ditemukan beberapa anak masih mengalami kekurangan dalam pemahaman, serta mengenali, menyebut angka dan menulis angka yang belum sempurna maka dari itu, peneliti bertekad untuk terjun langsung ke sekolah tersebut guna untuk belajar bersama anak-anak dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *smart number drawing*, dengan harapan dapat menarik perhatian anak serta memudahkan anak dalam pengenalan angka, karena yang terjadi di lokasi penelitian ini, untuk media pembelajaran yang masih kurang sehingga tidak mengundang perhatian anak dalam proses pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya, diharapkan oleh peneliti agar bekerja sama dengan pihak sekolah, guna untuk dapat menggali serta memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peneliti dapat mengangkat penelitian sesuai dengan judul yaitu menggali tentang media *smart number drawing*, merupakan langkah untuk memberikan stimulus dan daya tangk dan kecerdasan serta pemahaman, sehingga beberapa tindakan berikut

bisa dilaksanakan. Pentingnya pemanfaatan media *smart number drawing* yang mempunyai fungsinya sebagai materi pengajaran pada AUD, untuk membantu memfasilitasi kelas saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *smart number drawing* mampu memberikan dorongan rangsangan, stimulus, kecerdasan perhatian, pemahaman, memecahkan masalah, dan fokus pada anak.

Bersarkan prosedur yang sangat esensial melibatkan perhatian dan pendekatan taktis dalam proses penelitian ini. Tujuannya adalah agar penelitian tetap terjaga dan adanya kelancaran sesuai yang diharapkan, sehingga mampu menciptakan harapan yang diinginkan dicapai. Dengan adanya media ini, terdapat ketertarikan terhadap pemahaman bahwa anak-anak secara alamiah memiliki potensi untuk menerima pembelajaran dengan baik.

Perspektif ini dapat diamati dari tingkat eksplorasi yang luar biasa dari seorang anak terhadap lingkungannya. Namun, dalam perjalanan hidup, beberapa individu mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka, sementara yang lain mengalami penurunan dalam kemampuan belajar. Pada masa ini, terjadi karena kurangnya akses anak-anak terhadap lingkungan yang mendukung pengembangan potensi belajar mereka dengan tepat. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat fokus selama proses belajar di kelas, karena mereka lebih condong ke bermain daripada belajar. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya konsentrasi di dalam kelas, dan oleh karena itu, diharapkan pendidik perlu lebih cermat dalam memantau perkembangan anak baik saat bermain maupun belajar.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan karena mengingat segala sesuatu memiliki kebebasan kepada pilihannya sendiri dan bertanggung jawab atas

tindakannya pada saat kelahiran hingga perkembangan yang terus berlangsung. Proses aktualisasi diri dimulai dengan potensi internal yang diaktifkan, dan hal ini merupakan awal dari pembelajaran manusia menuju pencapaian diri secara optimal.⁵

Berdasarkan penjelasan Asef Umar Fakhruddin, pengembangan pada AUD dapat dipahami dengan beberapa aspek, yaitu etika dan keagamaan, kesejahteraan sosial dan emosional, kognitif, komunikasi, keterampilan motorik, serta ekspresi kreatif. Pada tahap tersebut memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan pada tahap berikutnya. Dengan demikian, tahap AUD merupakan perkembangan pada beragam dimensi.⁶

Selanjutnya, dapat diungkapkan bahwa pada fase pendidikan anak usia dini mengalami tingkat signifikan, mampu merangsang perkembangan individual dari setiap peserta didik, yang terlihat pada era AUD yang terdapat pada fase pertumbuhan dewasanya seorang anak.⁷ Adanya kemajuan terlihat pada periode keemasan anak, yang disebut juga sebagai "*golden age*". Pada masa ini, diibaratkan anak seperti bahan polos, yang ditaburi warna oleh ayah dan ibu dan guru agar dapat memberikan stimulus dan rangsangan di berbagai aspek dalam dirinya. Proses ini bertujuan memberikan stimulus yang positif bagi perkembangan anak.

⁵ Khamim Zarkasih Putro. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 16, No. 1, 2016.

⁶ Asef Umar Fakhruddin. *Sukses Menjadi Guru PAUD*, PT Remaja Rosdakarya: Bandung: 2013

⁷ MA. Muazar Habibi. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015). Hlm. .55.

Perkembangan kognitif yaitu salah satunya cara bekerja pada anak untuk mendapatkan stimulus sebagai tenaga yang dapat mengaitkan antara kesanggupan mengukur serta memautkan perkembangan pada anak.⁸ Sehingga dapat diartikan bahwa kognitif merupakan suatu kesanggupan berupa kepribadian agar dapat menyatukan, serta menguji dan memikirkan satu kejadian yang terjadi dan dapat dilihat secara nyata.⁹

Pada tahap dasar, dalam pengembangan kognitif yaitu mengaitkan cara memahami pembelajaran kognitif yang meringkas dengan adanya gabungan antara elemen, penataan konsepsi, kreasi perbahasaan, serta kemampuan memecahkan suatu masalah dalam satu kegiatan yang dapat mendirikan perangai bekerja, membicarakan, mengukur, begitu pula dengan khayalan yang disebut sebagai suatu aktifitas yang bersangkutan dengan metode pembelajaran kognitif.¹⁰

Pada pemanfaatan media pembelajaran seperti media *smart number drawing* dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan alur pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan angka dan bentuk angka 1-10 kepada anak. Media ini dirancang untuk mengakomodasi perkembangan anak. Harapannya, pendidik dan peneliti dapat menjelaskan dengan jelas dan konkret, serta mengkomunikasikan konsep-konsep tersebut kepada anak sebagai materi pembelajaran yang baik.¹¹ Namun dengan penggunaan media *smart*

⁸ Asrori. *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2017). Hlm. 55

⁹ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). Hlm. 47.

¹⁰ Karwono Dan Heni Mularsih. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Edisi Revisi*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012). Hlm. 40.

¹¹ Robertus Angkowo Dan A. Kosasi. *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Grasindo, 2007). Hlm. 3.

number drawing dengan harganya relative murah, mudah didapatkan dan mudah dipahami oleh anak yang masih berusia 4-5 tahun.

Media adalah materi yang digunakan pada saat belajar-mengajar, berfungsi sebagai bahan ajar bagi pendidik agar dapat memberikan rangsangan dan sebagai perantara yang disampaikan guru berupa informasi dan dapat diterima dengan baik oleh anak. Dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya yang dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif, dapat menghasilkan bahan ajar yang efektif, tetapi tidak ada kesalahan jika pendidik menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan unik. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian anak, memotivasi semangat belajar, dan menghindari kebosanan melalui penggunaan media yang dapat menarik perasaan anak.

Pada fase ini, pendidik diharapkan menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi untuk memilih media dengan kebutuhan dan konteks lingkungan sekitar. Tujuannya adalah memberikan stimulus yang positif untuk mendukung perkembangan anak. Pendidik juga diharapkan agar mendapatkan pengetahuan berupa penerapan media pembelajaran sehingga dapat diperkenalkan kepada anak, serta dapat memberikan dukungan dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dipahami karena bahan ajar sangat penting digunakan guru agar memberikan informasi pada anak atau sebagai sarana agar dapat memberikan pesan pada peserta didik sebagai bagian dari pembinaan awal. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong, merangsang, mengarahkan, mengasuh, membimbing, dan memberikan kegiatan

pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak merupakan upaya untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya.¹²

B. Rumusan Masalah

Dalam perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media *Smart Number Drawing* Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak?
2. Bagaimana Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta Setelah Menggunakan Media *Smart Number Drawing*?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan untuk melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan Penggunaan Media *Smart Number Drawing* Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak.
2. Untuk mendeskripsikan Penjelasan Kemampuan Kognitif Anak Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta Setelah menggunakan Media *Smart Number Drawing*.

D. Manfaat Penelitian

¹² Nunuk suryani dkk. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdaakarya,2018), hal. 4

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi yang signifikan kepada berbagai pihak. Beberapa hasil yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baik dalam penggunaan media *Smart Number Drawing* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun di KB Bim Bim Cha Yogyakarta.
- b. Menyajikan informasi tentang penggunaan media *Smart Number Drawing* yang diimplementasikan oleh pendidik pada KB Bim Bim Cha Yogyakarta.
- c. Memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan media ini dalam membangun kemampuan kognitif anak.
- d. Menambah literatur dan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran yang inovatif pada tingkat usia ini.
- e. Pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi kontribusi yang berharga untuk pengembangan literatur dan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran inovatif pada tingkat usia dini. Berbagai manfaat yang mungkin diperoleh dari kontribusi penelitian ini terhadap kemajuan ilmu dan pengetahuan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan harapan penelitian ini, dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman yang didapatkan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya dalam konteks PAUD dengan berbagai macam pendekatan pembelajaran yang inovatif

untuk mengembangkan bakat dan minat agar dapat dikembangkan lebih lanjut kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Memperkaya pengetahuan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media *smart number drawing* dan memberikan informasi yang bermanfaat untuk penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif pada tahap awal PAUD 4-5 Tahun Di KB Bim Bim Cha Yogyakarta.

b. Bagi Anak

Pada penelitian ini, sangat diharapkan kepada anak agar dapat memahami penggunaan media *smart number drawing* sehingga dapat mengasah kemampuan kognitif, minat serta bakatnya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dan mampu bereksplorasi dalam pembelajaran.

Selain itu juga dapat memudahkan anak dalam mengenal angka dan menulis serta menyebut angka pada jumlah gambar di dalam media tersebut dengan menggunakan media yang sudah dijelaskan sehingga menimbulkan keaktifan, karya dan gembira sehingga dapat memodifikasinya, agar dapat memecahkan masalah, membuka wawasan, ide dan gagasan anak untuk berpikir bahwa dengan pembelajaran ini sangat menyenangkan untuknya karna dapat melatih kemampuan anak.

Selanjutnya dengan pendekatan akan membuat anak merasa gembira dengan harapannya tidak ada rasa jenuh terhadap anak dan tidak tertekan selama proses belajar, sehingga lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Adapun

harapan peneliti agar penelitian dapat berpartisipasi yang positif dengan penggunaan media pada AUD, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran positif, dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak melalui media *smart number drawing*.

c. Bagi Guru

Menambah serta menggunakan literatur mengenai suatu bahan ajar yang bermanfaat pada AUD sehingga dapat meningkatkan karya-karya mereka dan dapat menyumbangkan pemahaman, keterampilan dengan berbagai karya sehingga menjadi dampak positif dalam penggunaan media *smart number drawing*.

d. Bagi Lembaga

Menyajikan penjelasan dengan penggunaan media *smart number drawing* sehingga dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di KB Bim Bim Cha Yogyakarta sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media tersebut.

e. Bagi orang tua

Menyampaikan pemahaman kepada mereka mengenai penggunaan media *smart number drawing* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga dapat mendorong semangat belajar anak agar berpartisipasi serta mendapat kan dukungan agar meningkatkan kualitas pendidikan AUD.

Selanjutnya, dengan harapan terdapat dampak yang baik serta dukungan dalam penelitian ini, secara luas dan menjadi rujukan bagi masing-masing orang tua untuk ikut serta berpartisipasi untuk menciptakan ruang positif setiap pembelajaran pada AUD.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini, yang memiliki tema yang mirip dengan penelitian sebelumnya, menciptakan perbedaan signifikan melalui fokus dan konteks spesifik. Adanya aspek yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian relevan yang telah diselesaikan.

Demikian, meskipun tema yang serupa telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini memiliki keunikannya sendiri yang terletak pada fokusnya yang spesifik, partisipasi aktif lembaga pendidikan terkait, dan kontribusi khusus terhadap pendidikan anak usia dini di KB Bim Bim Cha Yogyakarta. Selanjutnya yang dapat membedakan dan adanya persamaan pada penelitian ini yaitu meliputi:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Elfrida Rahma Valentina Dewi pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Loospart* Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta”. Pada penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan media *Loospart* yang dilakukan dalam 3 skenario kemampuan kognitif yaitu aspek dan memecahkan permasalahan media *Loospart* dengan balok susun berwarna, kertas dengan gunting, media mainan plastik yang berbentuk benda langit dan berhitung warna.¹³

Namun yang menjadi persamaan dalam penelitian di atas adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak, serta cara pengambilan data yang sama dengan menguji sehingga mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan dan yang

¹³ Elfrida Rahma Valentina Dewi. *Pengaruh Pemanfaatan Media Loospart Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta*. (Tesis Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020).

menjadi perbedaan peneliti ini dengan penelitian peneliti yaitu tidak menggunakan eksperimen, balok susun, kertas dan gunting dll.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Citra Ayu dengan judul penelitian tahun 2016 yang berbunyi “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung Menggunakan Metode Bermain dengan Kartu Angka pada Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang.” Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efek terhadap kemampuan kognitif anak selama aktivitas penghitungan di TK Taqifa Bangkinang, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan II siklus. Sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ade Holis Pada tahun 2016, dilakukan penelitian yang berjudul "Eksplorasi Pembelajaran Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Keterampilan Kognitif pada Anak Usia Dini." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan bukti empiris mengenai dampak bermain dengan balok unit terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan kognitif pada anak usia dini di TK Al Kautsar Kabupaten Garut , adapun persamaan dalam penelitian yaitu melihat sejauhmana pengetahuan kognitif AUD dengan berbagai macam media, metode dan lain sebagainya dan yang menjadi perbedaan yaitu yang peneliti lakukan tidak melakukan eksperimen semu (eksperimen kuasi) dengan desain *nonequivalent control group design*.¹⁴

¹⁴ Ade Holis. *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Hermina Meo dkk pada tahun 2022, diterbitkan di Jurnal Citra Pendidikan sebuah artikel berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar untuk Peningkatan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Kisaraghe, Kecamatan Bajawa Utara, Kabupaten Ngada." Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran kartu angka bergambar dalam membantu anak usia dini kelompok 4-5 tahun mengenal lambang bilangan. dengan menggunakan uji coba dalam produk ini sehingga penelitian mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Amnah Nur Alfiah dkk pada tahun 2018 yang berjudul "Media *Scrapbook* Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dan Regulasi Diri" penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa, kemudian yang menjadi persamaan yaitu dalam penggunaan media untuk menghasilkan kemampuan kognitif dan yang menjadi perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam mendesain bentuk media.¹⁵

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Parwati, Deska Putu Parmiti, I Nyoman Jampel pada tahun 2013 yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Picture And Pinture* Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Ini Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Widya Bratamengwi". Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan

¹⁵ Amnah nur alfiah dkk. *Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dan Regulasi Diri*. Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik) Volume 3 Nomor 1 Tahun 2018.

kognitif anak dengan menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam II siklus dengan mengambil 20 sampel, dengan menggunakan II siklus ini agar dapat mencari tahu perkembangan kognitif anak dalam II siklus tersebut.¹⁶

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Maulidya Ulfah dkk pada tahun 2019. Yang berjudul “Pengembangan Media *Box Of Number* Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5” penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan media *box of number* pengenalan matematika pada anak usia 4-5 tahun, pada penelitian yang menjelaskan tentang angka sehingga ada persamaan dengan kognitif yang dilakukan oleh peneliti, namun penelitian ini membuat produk penjabaran agar mendapat peningkatan sesuai hasil yang diinginkan.¹⁷

Kedelapan, Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Robiah Adawiah dan tim pada tahun 2022 yang berjudul "Eksplorasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun melalui Kegiatan Tebak Gambar Bola Hewan" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jenis penelitian ini *adalah field research* dengan pendekatan kualitatif, kemudian hasil yang dilakukan yaitu memperkenalkan jenis hewan yang anak-anak belum ketahui dan untuk lokasi yaitu

¹⁶ Ni Nyoman Parwati dkk. *Penerapan Pembelajaran Picture And Pinture Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Ini Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Taman Kanak-Kanak Widya Bratamengwi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol. 1 No. 1 (2013): Juli.

¹⁷ Maulidya Ulfah dkk. *Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5*. ISSN (p): 2477-4189; ISSN (e): 2477-4715 Volume 5 Nomor 2, Desember 2019, 151 -168.

di TK Putra II serang. Dalam ini penelitian ini mendapatkan hasil yang memuaskan dalam perkembangan kognitif anak yang meningkat.¹⁸

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Iis Aprinawati, pada tahun 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini”. Metode penelitian yang diterapkan melalui kajian pustaka yang dapat mengakumulasikan data dengan membaca maupun mencatat hal yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan.

Namun tujuan penelitian tersebut ialah menerangkan media berupa gambar berseri untuk meningkatkan ketertarikan anak untuk berbicara sehingga kemampuan verbal anak semakin meningkat. Dari hasil penelitian tersebut yaitu mengembangkan kemampuan kognitif anak dan dapat mengimplementasikan media gambar seri serta kecakapan verbal, menambah perbedaan kata dan berhitung jumlah kata yang diberikan kepada anak.¹⁹

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan di atas dengan menyimpulkan bahwa dari menggunakan media-media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini juga termasuk dalam perkembangan anak, dan sangat mudah untuk dipahami oleh anak serta dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar dan selalu adanya perkembangan dengan penggunaan media yang akan diberikan kepada anak. Pada penelitian sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaannya yaitu dengan media dan metode serta cara penerapan ada yang sama

¹⁸ Aulia Robiah Adawiah dkk. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Bermain Tebak Gambar Bola Hewan*. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE) e-ISSN: 2502-7166 Vol. 8 No. 2 Desember p-ISSN: 2301-9409, 2022.

¹⁹ Iis Aprinawati, “*Penggunaan Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*”, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 Issue 1, 2017. hlm. 12-18

dan berbeda tetapi untuk tahapannya bersama-sama dengan mengutamakan peningkatan untuk melihat perkembangan dalam mengenal angka pada media.

Seiring berjalannya waktu peneliti melakukan penelitian selanjutnya terkait perkembangan kognitif dengan menggunakan media *smart number drawing* agar peneliti dapat melihat persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian sebelumnya oleh karena itu untuk tahap penyelesaian dengan media ini peneliti akan mengkolab media untuk diberikan agar dapat melihat perkembangan kognitif anak dengan perbedaan peneliti yaitu tidak menggunakan audio, video, dan eksperimen kemudian dengan cara mengolah terdapat persamaan dan perbedaan namun dengan satu tujuan yaitu untuk melihat perkembangan pada AUD dengan menggunakan *smart number drawing*.

Berdasarkan penelitian relevan yang dijelaskan, peneliti dapat melakukan penelitian dengan berbagai macam media agar dapat mengembangkannya namun adapun perbedaan media yang diterapkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Media yang dipakai oleh peneliti telah mendapatkan hasil sesuai dengan harapan meskipun dengan menggunakan media-media yang berbeda tetapi dengan tujuan yang sama dari penelitian sebelumnya agar semua yang diteliti dapat membuahi hasil yang baik.

F. Kajian Teori

a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak

1. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan adalah bertambahnya fungsi secara psikis dan fisik anak yang melibatkan sensorik yaitu, (melihat, meraba, mendengar, merasa dan mencium), motorik (gerakan motorik halus dan motorik kasar), kognitif (pengetahuan, kecerdasan), komunikasi (berbicara, interaksi dan Bahasa), sosial emosional dan kreativitas.²⁰ Jadi perkembangan (*development*) merupakan suatu keadaan serta peningkatan kemampuan (*skil*) pada struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks pada pola yang teratur dan dapat diramalkan, dijadikan sebagai hasil dari suatu proses pematangan dalam diri.²¹

Istilah "kognitif" berasal dari kata "kognisi," yang mencakup segala proses mental yang terlibat dalam memperoleh, menyimpan, mengolah, dan menggunakan pengetahuan. Ini mencakup berbagai fungsi otak seperti pemahaman, ingatan, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Jadi, dalam konteks perkembangan anak, kemampuan kognitif mengacu pada kemampuan anak untuk memproses informasi, memahami konsep, dan menyelesaikan tugas-tugas berpikir.²²

Menurut Anita E. Wolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan kemampuan bertujuan memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.²³ Kognitif adalah suatu proses berpikir, kemampuan individu untuk menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif merujuk pada

²⁰ UU No. 146 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, Kemendikbud, part. 3, hlm.1.

²¹ Yurdik jahja, psikologi perkembangan, (Jakarta: kencana, 2011), hln. 28

²² Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inofatif*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2011), hlm 3.

²³ Yuliani Nurani Sujiono, *Hakikat Pengembangan Kognitif*, (Universitas Terbuka: 2014), hlm.24-25.

kemampuan berpikir pada setiap anak, yang mencakup kemampuan agar dapat menggabungkan, memberi penilaian, serta adanya pertimbangan berbagai perihal. Terkait dengan kognitif, tingkat kecerdasan (*inteligensi*) menjadi ciri khas individu, terutama terkait dengan minat pada ide-ide dan gagasan dalam konteks pembelajaran.²⁴

Kognitif juga disebut sebagai suatu proses yang dapat melibatkan otak anak dalam untuk berpikir sehingga dapat menghubungkan keterampilan belajar pada anak, yang dilakukan melalui proses menggambar dari kegiatan tersebut dapat melatih daya tangkap pada anak ketika melihat model yang ada pada gambar tersebut, maka anak mulai mengasah otak dengan gambar yang dilihat secara langsung, namun kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan atau cara berpikir karena dapat melatih pertumbuhan dan perkembangan untuk kecerdasan anak.²⁵

Kognitif pada psikologi seseorang yang setiap perilaku mental seseorang yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, mengolah informasi, dalam memecahkan masalah namun adanya kesenjangan serta keyakinan. Proses kognitif anak dimulai saat anak lahir yang memiliki fungsi sensorinya masing-masing yang dipakai. Maka sensoria anak dapat digunakan dengan melibatkan sel-sel otak, karena dapat dipahami bahwa secara otomatisasi reflex dan sensoris itu tidak pernah terlepas dari aktivitas ranah kognitif, disebabkan pusat reflex itu berada dalam otak, dapat diketahui otak berperan sebagai ranah kognitif pada manusia.²⁶

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010). Hlm 47.

²⁵ Erfha Nurrahmawati, *Eti Hadiati, Siti Fatimah, Peran Guru Dalam Mengembangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudhotul Ulum Kresnomulyo*, (Jurnal PIAUD UIN Raden Intan Lampung)

²⁶ Yurdik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana 2011), hlm.57.

Jean Piaget dapat mengintikan bahwa saat membahas tentang struktur kognitif. Ia akan meneliti dan menulis tentang perkembangan kognitif dari tahun 1972-1980, yang berbeda dengan para pakar psikologi sebelumnya. Ia dapat menyatakan bahwa dengan cara berfikir anak tidak kurang kematangan dibandingkan dengan orang dewasa pada pengetahuan yang berbeda. Namun penelitiannya menjelaskan tentang tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan usia dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam mengamati pengetahuan.²⁷

Menurut Piaget dalam buku yang ditulis oleh Susmanto bahwa perkembangan kognitif mempunyai tujuan untuk dapat memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan agar manusia dapat berfikir dengan logis dan dapat melakukan penalaran dengan abstrak dan tentang masalah-masalah actual dan hipotesis. Selain itu Piaget memandang bahwa kognitif anak merupakan sebuah hasil dari usaha anak untuk memahami berproses didunianya.²⁸ Psikologi pada anak tentunya memiliki kemampuan dalam berfikir logis dan berfikir melalui indranya seperti melihat dan mengalaminya. Sehingga anak dapat berperan langsung, maka berfikir anak didapatkan dengan penglihatan.

Dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk mengenal dan memahami sesuatu, menunjukkan kemampuan untuk menangkap pesan yang disampaikan, makna, atau informasi mengenai sesuatu yang belum diketahui sebelumnya. Ini sangat memungkinkan individu untuk mencari tahu melalui rasa penasaran, dan dari perspektif kognitif dan memiliki suatu refleksi

²⁷ Fatima Ibda, *Perkembangan Kognitif: Teori Piaget*, Jurnal (Aceh: Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Uin Ar-Raniry, 2025), hlm.28-29.

²⁸ Susmanto, *Psikologi Perkembangan Fungsi Dan Teori*, (Yogyakarta: CAPS, Center Of Academic Publishing Service, 2024), Hlm. 152.

yang nyata terkait dengan hal tersebut. Perkembangan kognitif merujuk pada kemampuan seorang anak untuk memahami sesuatu.²⁹

Terdapat pada kalimat di atas dapat dijelaskan bahwa anak memahami sesuatu dalam artian anak mendengarkan penyampaian dari pendidik dan dari orang tua. Misalnya pendidik dan orang tua menyuruh anak untuk belajar membaca menulis atau perintahkan anak untuk menolong, mengasihi orang lain maka anak bisa menangkap apa saja yang sudah disampaikan oleh pendidik dan orang tua tersebut, namun pada kognitif yang menjadi suatu pola berpikir atau daya tangkap anak dalam memahami ucapan.

Kognitif mencakup proses berfikir dan pengamatan terhadap peristiwa, dianggap sebagai perilaku yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan dan mencari informasi. Perkembangan kognitif mencerminkan evolusi berfikir pada AUD, serta melihat keunggulan mereka untuk menggabungkan pemikiran dalam berbagai strategi gunanya agar dapat menyelesaikan berbagai masalah, menjadi indikator kemajuan dalam hal ini.

Perkembangan kognitif mencakup pertumbuhan aspek-aspek tertentu yang ingin dikembangkan, melibatkan proses berpikir di dalam otak yang mencakup pengertian, logika, wawasan, serta keterbukaan. Sejak lahir, keaktifan pemikiran yang dimilikinya dan terus berkembang seiring waktu. Proses ini melibatkan pembelajaran tentang orang, pemahaman mengenai berbagai objek, perolehan

²⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publihing, 2015), 31.

kemampuan baru, akumulasi ingatan, dan pengalaman yang semakin bertambah sepanjang pertumbuhan dan perkembangan pikiran anak. Semakin berkembangnya pikiran anak, maka potensi kecerdasannya pun meningkat.

Pada fase ini, anak memulai eksplorasi baru dan meniru aktivitas yang dilihat dari orang di sekitarnya. Dalam kurun waktu tertentu, anak akan mengulangi perilaku tersebut, mengingat perkembangan anak terjadi dengan cepat dan melibatkan kemampuan mengamati langsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan kognitif anak dimulai sejak lahir dan terus berkembang melalui tindakan-tindakan kecil yang dilakukan, dipicu oleh stimulasi otak anak yang mendorong mereka untuk eksplorasi dan mengejar hal-hal baru.

Selanjutnya, sangat diinginkan bagi orang tua, pendidik, dan individu di sekitarnya untuk selalu berhati-hati dalam menyampaikan atau melakukan tindakan yang bersifat positif dan baik. Hal ini bertujuan agar anak dapat selalu mencontoh perilaku yang positif dan konstruktif dari lingkungan sekitarnya. Secara mendasar, pengembangan kecerdasan bertujuan untuk dapat bereksplorasi di sekitar lingkungannya melalui panca indera. Untuk memperoleh pemahaman melalui proses ini, akan membangun dasar yang kuat untuk kehidupan dan tumbuh menjadi individu yang utuh, sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Anak diajak untuk menjadi pribadi yang mampu memberdayakan sumber daya yang ada di dunia ini, baik untuk kepentingan pribadi maupun kebaikan orang lain.³⁰

Jika terdapat klasifikasi yang berkaitan dengan deskripsi kurikulum yang

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

didasarkan pada filosofi yang berbeda, deskripsi materi pengajaran, deskripsi metode pembelajaran, serta deskripsi perilaku anak dan guru yang disampaikan, maka diperlukan dorongan stimulus yang efektif untuk diberikan kepada anak. Selain itu, prestasi anak sebagai hasil dari pembelajaran merupakan pencapaian akhir yang muncul sebagai konsekuensi dari berbagai pengalaman belajar yang dialami anak.

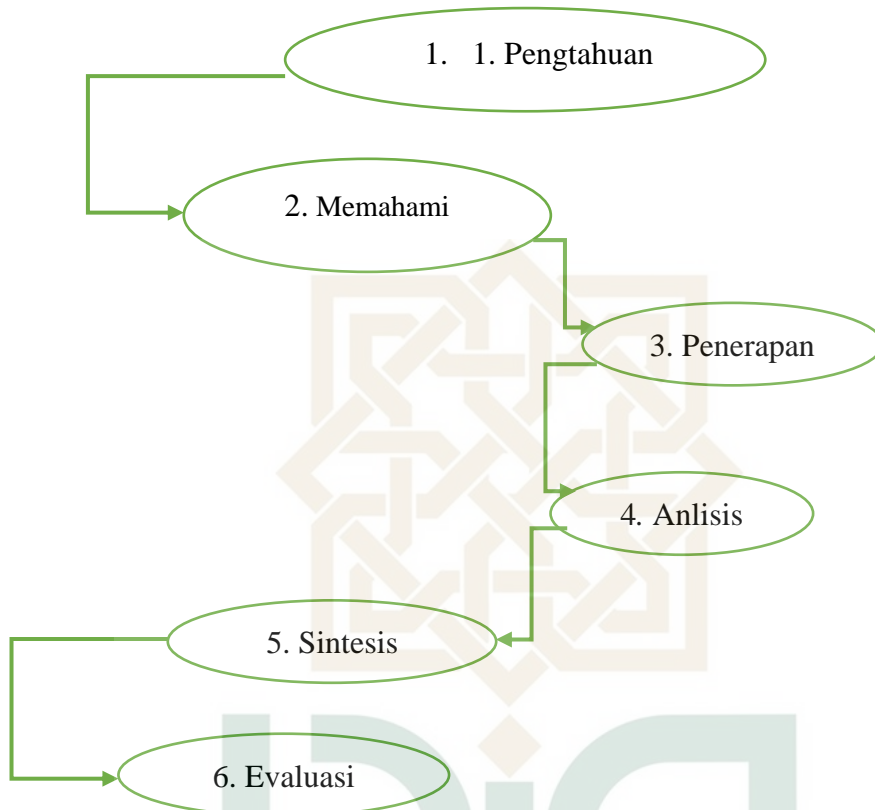
Konsep pengembangan taksonomi Bloom, dan dikutip oleh Benjamin S. Bloom, merupakan hasil pengembangan oleh ahli psikologi pada lingkup edukasi. Taksonomi ini mengelompokkan obyektif pendidikan ke dalam III bidang atau aspek utama, yaitu kognitif, emosional, dan motorik. Pada aspek ini kemudian dipecahkan secara rinci berdasarkan hirarki tertentu.³¹

Pada penjelasan kognitif di atas dapat dijabarkan ke dalam enam level atau klasifikasi yang memaparkan pertumbuhan kognitif untuk AUD. Informasi tersebut disajikan pada bentuk gambar yang didukung oleh penjelasan rinci. Agar dapat memberikan pengetahuan yang kongkrit mengenai tahapan pertumbuhan untuk AUD dalam konteks pembelajaran kognitif terdapat pada kategori-kategori ini lebih esensial, untuk mengevaluasi seberapa jauh anak sudah memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif.

Pada ilustrasi tersebut, terdapat gambar yang menggambarkan enam kategori sebagai berikut:

³¹ Zahra Idris and Lisma Jamal, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Garasindo 1992).

Gambar 1.1. Enam Tingkatan Atau Kategori



Pada enam susunan tingkatan di atas maka terdapat enam penjelasan tingkat kognitif dapat dilihat dengan berbagai macam penjelasan enam tingkatan kategori tersebut pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Aspek Perkembangan Kognitif Anak

No	Aspek Perkembangan Kognitif	Indikator
1	C1/ Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1.0 Mengingatn pemahaman yang bersumber dari memori jangka panjang dapat diungkapkan sebagai pemahaman yang terkait dengan ingatan jangka panjang atau pengetahuan yang relevan akan tersimpan dalam memori jangka panjang, seperti pemahaman terhadap doa-doa harian, surat-surat pendek, dan hadist-hadis). 1.1 Mengarahi

		1.2 Memikirkan ulang
2	C2/ Pemahaman (<i>comprehension</i>)	2.0 Memahami melibatkan upaya untuk membentuk makna dari pesan pembelajaran, termasuk pesan yang disampaikan secara lisan, tertulis, dan grafis. 2.1 Menerangkan 2.2 Mempresentasikan 2.3 Memperingatkan 2.4 Meringkas 2.5 Mengingat 2.6 Mempersamakan 2.7 Mengartikan
3	C3/ Penerapan (<i>application</i>)	3.0 Menjalankan, dan memanfaatkan metode dalam konteks situasi khusus. 3.1 Mengimplementasikan ilmu di kehidupan sehari-hari 3.2 Mempersiapkan / menjalankan 3.4 Menjelaskan faktor dari struktur
4	C4/ Analisis (<i>analysis</i>)	4.1 Memisahkan 4.2 Mengelola 4.3 Menjelaskan
5	C5/ Sintesis (<i>synthesis</i>)	5.0 Mengulangi – menyusun penilaian dalam karakteristik. 5.1 Mengontrol 5.2 Mempertimbangkan dan mendatangkan suasana baru
6	C6/ Evaluasi (<i>evaluation</i>)	6.0 Menggabungkan elemen-elemen atau komponen-komponen ke dalam suatu kesatuan yang baru dan lengkap, atau untuk menciptakan produk yang bersifat orisinal. 6.1 Mendeskripsikan / menyusun 6.2 Merancang 6.3 Membuat

Kemajuan dalam kemampuan kognitif adalah hasil dari proses genetik, di mana perkembangan sistem saraf didasarkan pada mekanisme biologis. Seiring bertambahnya usia seseorang, kompleksitas susunan sarafnya meningkat, dan kemampuannya juga berkembang. Pada rangkuman berbagai penjelasan mengenai perkembangan intelektual AUD, dengan mempertimbangkan macam-macam aspek, termasuk media yang digunakan dalam penelitian ini, dapat ditemukan kriteria-kriteria berikut dalam perkembangan kognitif.:

Gambar 1.2 Kriteria Peningkatan Kemampuan Kognitif



2. Macam-macam Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Menurut Piaget dalam buku Janice J. Beaty bahwa perkembangan anak berasal dari kematangan biologis, interaksi anak dengan lingkungannya, dan penemuan secara spontan mereka mengenai hal tersebut. Selain itu Piaget menemukan bahwa pengetahuan yang dimiliki anak tersusun dalam 3 macam kategori pengetahuan perkembangan kognitif anak dapat meliputi.³²

- a. Pengetahuan fisik, anak belajar tentang objek pada lingkungan secara fisik yang dapat menstimulus pemahaman, mereka mulai Menyusun konsep mental dengan mengenal bentuk, ukuran, warna, angka dan huruf dari objek.

³² Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2013), Hlm. 268-270

- b. Pengetahuan logis dan matematis, anak menyusun hubungan mengenai konsep benda lebih dan kurang anak mampu mengelompokkan, jumlah benda-benda itu.
- c. Pengetahuan sosial anak mampu mempelajari aturan dan perilaku serta pengetahuan tentang tindakan orang disekitarnya.

Pada tahap awal kehidupan, yang merupakan periode keemasan, diperlukan intervensi yang tepat dan efektif untuk memastikan anak memegang bakat sepanjang perkembangan pada semua aspeknya dalam pertumbuhan kognitif dimulai sejak dini bertujuan untuk menanamkan kemampuan berpikir secara logis, sistematis, dan sistematis kepada anak.

Dalam bukunya Harningrum Tri Agnes Dkk, yang menjelaskan bahwa R. Sipro. P. Feltovitch, dan R. Clauson yaitu, mengembangkan teori perkembangan kognitif dan menekan pada proses transfer pengetahuan dan keterampilan jauh setelah situasi/kondisi belajar berlangsung. Teori ini mempunyai pendapat tentang kemampuan yang dimiliki yaitu terdapat dalam berbagai hal yang dilakukan pada proses beradaptasi dan mendapat reaksi dari situasi yang menentukan perubahan. Menurut mereka proses perkembangan kognitif terjadi saat anak mampu menyusun dan memfokuskan pengetahuan yang dimilikinya. Pada proses belajar sebaiknya diberikan kesempatan untuk anak agar dapat mengembangkan pola pikirnya dengan informasi yang didapatkan.³³

³³ Harningrum Tri Agnes Dkk, *Peranan Orang Tua Dan Praktisi Dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori Dan Tren Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), Hlm. 15.

Berdasarkan pembahasan berikut, disini terdapat penjelasan dari Jean Piaget yang dikutip oleh Radjiman Ismail, pada pertumbuhan pikiran, yang terdapat pada genetik sehingga dapat mendasari Mekanisme biologis dalam perkembangan sistem saraf terkait dengan peningkatan kompleksitas susunan syaraf seiring bertambahnya usia seseorang, yang pada akhirnya mengakibatkan peningkatan kemampuannya.³⁴

Sementara menurut Monk, yang dikutip oleh Ade Holis, kognisi melibatkan kognisi serta observasi yang menyajikan, mencapai, menjaga, kemudian memahami.³⁵ Diperlukan perkembangan kecerdasan komprehensif pada AUD untuk memastikan bahwa mereka dapat mengatasi masalah dengan baik tanpa menghasilkan gerakan yang tidak diinginkan.

Oleh karena itu diharapkan kepada pendidik dan orang tua maupun orang disekitar lingkungan agar tidak terlalu memakasakan serta melarang anak selagi melakukan hal baik biarkan anak bereksplorasi dengan rasa ingin tahunya yang besar untuk meluaskan daya tangkap dan cara berfikir anak untuk tetap berkembang.

Pada dasarnya perkembangan kognitif yang selalu diharapkan kepada pendidik untuk memberikan pemahaman kepada anak, kemampuan di tingkatan ini menjadi fondasi untuk memahami keilmuan dan pengembangan, yang telah diinterpretasikan agar mendapatkan perubahan pada diri anak yang membawa

³⁴Radjiman Ismail, *Perspektif Pengembangan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Indraprasta Gemilang ceetakan kesatu: Jakarta, 1438 H/ 2016). Hlm. 1.

³⁵Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 2016), Vol. 09 No.01. Hlm. 27-28.

perbaikan dalamnya. kepribadian anak-anak yang sangat berbeda cara berfikir dan cara pemahannya.

Sedangkan Krause, Brochner, dan Duchnese menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami, dan mengingat segala hal yang terjadi di sekitar kita. Proses ini melibatkan aktivitas mental, seperti menyerap, mengorganisir, dan mencerna informasi secara menyeluruh.³⁶

Kemudian Chaplin menyatakan bahwa kemampuan kognitif melibatkan aktivitas kognitif, menggabungkan, memberi penilaian, serta mengkaji. Sebaliknya, menurut Susanto, kemampuan kognitif adalah kemampuan individual yang timbul dalam lingkungan sekitar untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³⁷

Menurut Santrock dan Hergenhahn, Kemampuan kognitif merujuk pada aktivitas mental yang terkait dengan bagaimana informasi memasuki pikiran, disimpan, ditransfer, dipanggil kembali, dan digunakan dalam aktivitas kompleks berpikir.³⁸ Menurut penjelasan Sujiono menyatakan bahwa dalam perkembangan dan kemampuan kognitif, terdapat kegiatan seperti mengategorikan objek berdasarkan kesamaan warna, bentuk, dan ukuran, memasangkan lingkaran, segitiga, dan segiempat, serta mengidentifikasi. Misalnya gambar bunga sehingga anak mengetahui bahwa gambar tersebut banyak bentuk warna dll.

³⁶Sayful Bahri Djamarah, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Cipta, 2002). Hlm. 168.

³⁷Salmiati Nurbaity, dan Desi Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Menegmbangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-rahman Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No. 1 maret 2016. Hlm. 45.

³⁸Ratna Juwita, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di TK Aisyiyah Koto Kaciak Meninjau*, (Jurnal Pesona PAUD), Vol. 1. No. 1.

Berdasarkan uraian di atas, yaitu kognitif merupakan proses berpikir individu sehingga dapat melibatkan keunikan, kemampuan menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan.³⁹ Dari penjelasan tersebut, sehingga mendapatkan kesimpulan yaitu dari kesanggupan dapat menggabungkan informasi, serta kesanggupan penilaian dan dipertimbangkan.⁴⁰ Agar menjadi suatu kepentingan dalam peranan pada proses kognitif pada setiap individu akan tercermin dalam perilaku, aktivitas, atau yang dikenal sebagai intelegensi.

Anak yang memasuki fase fungsional yang nyata, adalah sekitar AUD yang memiliki usia 4-5 tahun, dapat memanfaatkan macam-macam kegiatan berpikir layaknya logika dan menyelesaikan permasalahan yang nyata. Sebagai contoh, mereka dapat mencari sendiri sarung tangan yang hilang, mengancingkan baju, atau mengikat tali sepatu, dan anak-anak akan memahami aktivitas yang telah mereka lakukan.

Selanjutnya, anak usia dini mampu mencangkup pemikiran yang raional karena mereka lebih ramah seperti sebelumnya dan dapat mempertimbangkan banyak aspek dari suatu situasi. Namun, perlu dicatat bahwa pemikiran mereka masih terbatas pada situasi-situasi yang nyata saat ini.⁴¹ Perubahan yang signifikan pada anak dalam proses perkembangannya merupakan hal yang diharapkan oleh pendidik dan orang tua, karena anak akan memahami dari proses berfikirnya sendiri.

³⁹Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibu; Ulumi II" Jurnal PAUD, Vol. 1 No. 1 (1 April 2013). Hlm. 235

⁴⁰Didith Pramunditya Ambara, et, a1. *Asesmen Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014). Hlm. 10-16.

⁴¹

Pada tahap operasional kongkret, anak sudah mengembangkan pemahaman yang lebih baik terkait dengan konsep spesial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi, serta gambar. Namun, pada tingkat operasional ini, anak usia dini menunjukkan perbedaan dalam pemikiran dan penalaran jika dibandingkan dengan peserta didik yang lebih muda. Oleh sebab itu anak pada rentang usia 6-12 tahun berada dalam fase operasional kongkret di mana mereka kurang egoisentris dan lebih mahir dalam menangani tugas-tugas, sehingga memerlukan penalaran yang logis.⁴²

Pada tahap perkembangan yang berbeda jauh dengan anak usia dibawah 6 tahun yang sangat membutuhkan dorongan, stimulus, rangsangan dari orang tua dan pendidik untuk perkembangannya, kemampuan keterampilan agar anak bisa mendapatkan aspek penalaran yang lebih baik.

3. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Terdapat pada tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif yang dikembangkan meliputi tahapan berikut:

a. Tahap Sensorimotor

Pada rentang usia 0-2 tahun, anak mengalami perkembangan dari reaksi insting pada saat lahir hingga awal munculnya pemikiran simbolis. Anak pada fase ini telah mampu membentuk pengetahuan tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman sensorik dengan tindakan fisik.

⁴²Munif Chatib, *Orang Tuanya Manusia*, (Bandung: Kaifah, 2012). Hlm. 24.

b. Tahap Preoperational

Dalam rentang usia 2-6 tahun, anak mulai merepresentasikan dunia melalui kata-kata dan gambar, yang diperlihatkan agar mendapatkan hubungan antara informasi sensorik dan tindakan fisik pada anak.

c. Tahap *Concrete* Operational

Pada fase ini, anak usia 6-11 tahun mampu melakukan pemikiran logis terkait peristiwa konkret, mengelompokkan objek ke dalam kategori yang berbeda, serta dapat menyelesaikan masalah secara mandiri tanpa bantuan, sambil menerima saran dengan baik dari orang lain.

d. Tahap Formal Operational.

Anak yang berusia 11-15 tahun mulai mengembangkan pemikiran secara lebih abstrak dan logis dengan cenderung bersifat idealistik.⁴³

Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan segala kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, menggunakan hipotesis sebagai dasar penalaran, dan bersikap adil. Dampaknya, anak dapat mengevaluasi masalah dari berbagai faktor yang berkontribusi pada penyelesaian masalah, sehingga pemikiran anak menjadi lebih konkret, fleksibel, dan mampu mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber.⁴⁴

4. Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

Terdapat ciri-ciri di setiap tahap perkembangan kemampuan kognitif atau intelektual, antara lain:

⁴³Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Raudatu Athfal*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016). Hlm. 122.

⁴⁴ Nilawati Tadjuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung : Aura Printing Dan Publishing, 2015). Hlm. 22-28.

a. Karakteristik Tahap Sensor-motorik

Tahap sensorimotor, yang dapat diidentifikasi dengan karakteristik yang mencolok sebagai berikut:

- 1) Semua perilaku masih didasarkan pada naluri.
- 2) Aktifitas pengamatan berfokus terutama pada pengalaman indera.
- 3) Individu baru dapat melihat dan menyerap pengalaman, namun belum mampu mengkategorikan pengalaman.
- 4) Seseorang baru dapat mengamati dan menyerap berbagai pengalaman, namun belum mampu mengelompokkan atau mengategorikan pengalaman tersebut.
- 5) Individu mulai belajar mengatasi objek-objek konkret melalui skema sensor-motoriknya.

b. Karakteristik Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional memiliki ciri-ciri yang mencolok, antara lain:

- 1) Seseorang telah berhasil mengintegrasikan dan mengubah berbagai informasi.
- 2) Kemampuan individu untuk menyatakan ide dan gagasan dengan memberikan alasan-alasan yang jelas.
- 3) Pemahaman individu mengenai adanya keterkaitan yang terjadi dalam peristiwa konkret, meskipun logika terkait hubungan tersebut belum sepenuhnya berkembang.

- 4) Pola berpikir individu yang bersifat egosentris tercermin dalam perilaku, seperti berpikir imajinatif, berbicara egosentris, dan menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi.⁴⁵

5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif

Ada beberapa elemen di bawah ini yang memiliki dampak pada proses perkembangan kognitif, yakni:

1) Faktor Hereditasi/Keturunan

Teori mengenai warisan atau keturunan menyatakan bahwa individu mengangkut kemampuan tertentu sejak lahir yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Ini dapat diartikan bahwa tingkat kecerdasan telah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme menyatakan bahwa manusia lahir dalam keadaan tanpa pengaruh sebagaimana kertas putih yang bersih, tanpa tulisan atau noda. Tingkat kecerdasan seseorang kemudian dilihat dari peristiwa yang diperoleh dari sekitar lingkungan.

3) Faktor Kematangan

Setiap bagian tubuh, dari segi fisik maupun mental, yang sudah disebutkan meraih kematangan karena sudah memiliki kemampuan untuk menjalankan fungsi-fungsi organ dalam tubuhnya. Organ-organ tersebut bekerja sesuai dengan tujuan,

⁴⁵ Muhammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). Hlm. 31-32.

fungsi, dan manfaatnya masing-masing, sehingga beroperasi sesuai dengan kebutuhan tubuh.

4) Faktor Pembentukan

Setiap organ, baik fisik maupun psikis, yang telah disebutkan, telah mencapai kematangan karena sudah memiliki kemampuan untuk menjalankan fungsi-fungsi organ dalam tubuhnya. Organ-organ tersebut beroperasi sesuai dengan tujuan, fungsi, dan manfaatnya masing-masing, sehingga bekerja sesuai dengan kebutuhan tubuh. Faktor minat dan bakat merupakan aspek yang juga dapat memengaruhi interaksi dan kinerja organ-organ tersebut.

Minat dan bakat memiliki potensi untuk membimbing individu mencapai target yang ditentukan sehingga memberikan semangat belajar dengan tekun serta efektif. Keahlian didefinisikan seperti keunggulan atau kapasitas sehingga sangat diperlukan, dikembangkan dan melatih kemampuan seseorang yang memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan dalam dirinya.

5) Faktor Kebebasan

Faktor kebebasan adalah keleluasaan yang diberikan kepada manusia untuk berpikir secara divergen (kreatif) dan memilih metode serta masalah sesuai kebutuhannya dalam memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, kesimpulan dari penjelasan tersebut berupa elemen-elemen yang dapat memengaruhi perkembangan keunggulan berfikir tidak hanya timbul oleh halaman sekitar, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor keturunan, kematangan, minat, bakat, dan kebebasan. Kelambatan dalam daya tangkap kognitif seseorang dapat terjadi akibat interaksi kompleks dari faktor-faktor tersebut.

Terdapat indikator-indikator yang telah tersusun dalam tabel kemampuan berfikir yaitu meliputi:

Tabel 1.2 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	
	Usia 4 – 5 Tahun	Usia 5 – 6 Tahun
A. Proses pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah	1. Memahami objek berdasarkan fungsinya, seperti menggunakan pisau untuk memotong dan menulis menggunakan pensil.	1. Menunjukkan kegiatan eksploratif dan investigatif, seperti meneliti ketika menumpahkan air.
	2. Menggunakan benda-benda sebagai elemen permainan simbolik (contohnya, kursi dijadikan sebagai mobil).	2. Mengatasi permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara penyesuaian dengan norma sosial.
	3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang).	3. Mengimplementasikan pemahaman yang terjadi pada peristiwa.
	4. Mengerti konsep jumlah dan perbandingan antara banyak dan sedikit.	4. Menyajikan kreativitas dalam menangani masalah dengan ide dan konsep yang luar biasa.
	5. Menciptakan sesuatu berdasarkan ide dari individu dengan banyaknya pengetahuan.	
	6. Melakukan pengamatan terhadap benda dan gejala dengan rasa ingin tahu yang tinggi.	
	7. Memahami pemahaman terhadap pola kegiatan dan menyadari signifikansi pengelolaan waktu.	

	8. Menyadari peran dan posisi dalam lingkup keluarga, ruang, dan konteks sosial.	
B. Melakukan pertimbangan atau pemikiran yang sesuai dengan logika.	1. Mengelompokkan objek berdasarkan fungsinya, bentuk, warna, atau ukuran.	1. Mengidentifikasi perbedaan berdasarkan ukuran, seperti lebih dari, kurang dari, dan lebih baik.
	2. Menyadari tanda-tanda hubungan sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.	2. Memperlihatkan inisiatif dalam memilih tema permainan, contohnya, "Mari bermain pura-pura menjadi burung."
	3. Mengelompokkan objek ke dalam kategori yang serupa atau sejenis, atau mengidentifikasi pasangan yang memiliki dua variasi.	3. Merencanakan kegiatan yang akan dilakukan.
	4. Mengenali dan mengulangi pola.	4. Memahami konsep sebab akibat terkait dengan lingkungannya, seperti angin yang menumpahkan air yang menyebabkan sesuatu menjadi basah.
	5. Mengurutkan objek berdasarkan lima ukuran atau warna.	5. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
		6. Menggolongkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang serupa, atau kelompok berpasangan yang memiliki lebih dari dua variasi.
		7. Mengenal pola Angka-angka.
		8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar.

C. Berfikir Simbolik	1. Menghitung sejumlah benda dari satu hingga sepuluh.	1. Menyebutkan simbol bilangan dari 1 hingga 10.
	2. Memperkenalkan konsep bilangan.	2. Menggunakan simbol bilangan untuk melakukan perhitungan.
	3. Mengenali simbol-simbol bilangan.	3. Menyamakan bilangan dengan simbol bilangan.
	4. Menyampaikan pemahaman tentang lambang huruf.	4. Memahami berbagai macam simbol huruf vokal dan konsonan.
		5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada gambar atau tulisan pensil yang diikuti gambar atau tulisan lainnya).

b. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti antara, perantara, atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu atau sumber belajar yang digunakan di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran.⁴⁶

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah, media berperan sebagai perantara, penyalur, dan penyedia informasi dalam pembelajaran. Keseluruhan konsep media pembelajaran

⁴⁶ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hal. 134.

menunjukkan bahwa media tersebut berfungsi sebagai wadah yang disampaikan oleh perantara atau penyalur, yang pada kasus pendidikan adalah pendidik, menuju sasaran pembelajaran, yaitu peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah memastikan bahwa proses pendidikan antara pendidik dan peserta didik berlangsung dengan efektif.

Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Fungsi media ini adalah untuk merangsang pikiran, minat, dan perhatian anak didik, sehingga dapat membantu mencapai tujuan pendidikan secara optimal.⁴⁷ Dengan demikian, secara umum, media merupakan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk membantu mencapai suatu tujuan pembelajaran.⁴⁸

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk merangsang daya berfikir, perhatian, perasaan, dan kemampuan anak, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Di PAUD, proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mengembangkan enam aspek perkembangannya. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk

⁴⁷ Asmariansi, “konsep media pembelajaran paud” (Jurnal Al-Afkar, Riau, Vol. V No. 1 April 2016), hal. 4

⁴⁸ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). Hlm.. 46.

menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran yang akan digunakan di PAUD adalah media berbasis angka.

Adapun jenis-jenis media sebagai sumber materi pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alat atau perlengkapan bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan berpotensi mengembangkan semua aspek kemampuan kognitif anak.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Pembelajaran melalui media dapat berkontribusi pada perkembangan anak, yang merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai untuk mencapai perkembangan optimal. Di lingkungan sekolah, pendidik menyediakan berbagai metode untuk membantu peserta didik dalam proses perkembangannya.

Kegiatan pembelajaran dapat melibatkan penggunaan berbagai media pembelajaran di sekolah, yang merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengoptimalkan pengembangan potensi mereka.

Fungsi dari berbagai macam media pembelajaran meliputi hal-hal berikut:⁴⁹

Dalam jalannya proses belajar mengajar, dua elemen penting yang terlibat adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Pemilihan metode pengajaran dapat mempengaruhi pilihan fungsi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Terdapat tiga fungsi khusus dari media pembelajaran, terutama media *smart number drawing*, yaitu:

⁴⁹ Khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 75

- a) Fungsi pokok dari media *smart number drawing* adalah menarik perhatian dan membimbing peserta didik untuk fokus pada materi pelajaran yang terkait dengan arti dari *smart number drawing* yang disajikan atau menyertakan gambar-gambar yang berkaitan dengan angka.
- b) Aspek afektif dari media *smart number drawing* dapat diamati dari tingkat kepuasan peserta didik selama proses belajar dan saat menghitung angka dalam konteks bergambar.
- c) Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran ini terlihat dalam hasil penelitian, di mana media *smart number drawing* mampu memberikan kerangka kerja untuk merapikan informasi yang terdapat dalam gambar angka dan membantu dalam pengingatan materi tersebut.⁵⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media juga dapat memperjelas pemahaman dengan memperkuat ingatan serta memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tetap semangat dalam proses belajar.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan dengan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

- a. Penyusunan rancangan dalam pembuatan media

⁵⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). Hllm. 17.

Diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti, melibatkan analisis kebutuhan dan karakteristik anak, termasuk evaluasi kemampuan, keterampilan, dan sikap mereka saat ini. Setelah analisis ini dilakukan, langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan dengan arah dan tindakan yang akan diambil.

Adapun tujuan, yang mencakup tanya jawab dengan kata kerja operasional, perlu dianalisis lebih lanjut untuk merumuskan bahan yang mendukung tercapainya tujuan yang dirumuskan. Selain itu, perlu merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan harapan yang diinginkan oleh peneliti dan pendidik dalam melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Membuat media

Menciptakan media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang secara cermat dapat sangat mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya media yang dibuat dan disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari.

Pada dasarnya, pembuatan suatu media harus dimulai dengan perencanaan yang matang sebelum masuk ke tahap penyusunan media pembelajaran. Sebelumnya, perlu dipertimbangkan apakah permainan atau media pembelajaran tersebut sesuai untuk anak, sesuai dengan tema yang diinginkan, memiliki berbagai variasi warna, menarik bagi anak, aman digunakan, tahan lama, dan mengandung

nilai edukatif di dalamnya. Strategi dalam pembuatan media pembelajaran melibatkan langkah-langkah berikut ini:⁵¹

- 1) Cocok dengan tingkat usia anak.
- 2) Mendukung stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 3) Menarik dan beragam.
- 4) Memiliki berbagai manfaat.
- 5) Aman dalam penggunaannya.
- 6) Memiliki bentuk yang simpel dan menarik.

Pada dasarnya media yang harus digunakan sesuai dengan usia anak ini, dapat memudahkan anak dan tidak membuat anak merasa tertekan saat belajar. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan kenyamanan anak maka anak akan tertekan dan bosan untuk belajar karena dengan media yang tidak sesuai dengan usia sehingga timbul ketidakcocokan anak untuk tidak semangat belajar.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk dapat mempermudah pemahaman dalam penyusunan penelitian ini, maka sistematika yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan, dalam bab ini menyajikan gambaran umum seluruh isi, termasuk Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Kajian Teoritis. Bab ini berfungsi sebagai pengantar untuk mengeksplorasi teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

⁵¹ Fadlillah, Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 63.

BAB II. Jenis dan Desain Penelitian, dalam bab ini mencakup Kajian yang meliputi Latar Penelitian/Setting Penelitian, Sumber Data Penelitian, Metode dan Instrumen Pengumpulan Data, Uji Keabsahan Data, serta Teknik Pengumpulan Data.

BAB III. Merupakan bagian dari laporan yang mencakup Deskripsi Hasil dan Pembahasan, yang meliputi penjelasan umum tentang hasil penelitian, analisis dan temuan, serta batasan-batasan penelitian.

BAB IV. Adalah Penutup, Kesimpulan dan Saran.



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

- 1) Setelah melalui proses dalam konteks penelitian tentang Implementasi Penggunaan Media *Smart Number Drawing*, Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di KB Bim Bim Cha Yogyakarta sudah berada pada tingkat yang baik. Meskipun demikian, masih dibutuhkan stimulus tambahan, termasuk inovasi pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu mengikat perhatian anak-anak dengan adanya media yang sederhana yang intinya dapat membuat anak nyaman sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai rencana karena kita dapat melihat apa saja yang dibutuhkan anak agar sebagai guru ataupun peneliti dapat membuat media yang menarik perhatian anak, mendorong semangat anak, membiarkan anak bereksplorasi sesuai dengan media yang sudah diberikan.
- 2) Peningkatan kemampuan kognitif di KB Bim Bim Cha Yogyakarta tampaknya sudah mencapai tingkat yang baik dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah penggunaan media *smart number drawing* sebagai metode pembiasaan. Selain itu, perbedaan tingkat kematangan usia anak, faktor genetik, dan lingkungan yang mungkin ramai atau kurang kondusif juga menjadi penyebab lain yang perlu diperhitungkan.

B. Saran

1) Untuk Peneliti

Kemampuan kognitif anak merupakan aspek dalam pemahaman, pengetahuan, memecahkan masalah, menarik minat belajar peserta didik, oleh sebab itu peneliti dapat melanjutkan penelitiannya terkait perkembangan kognitif pada anak dengan menggunakan salah satu media yaitu *smart number drawing*, pada media ini untuk dikembangkan lebih baik kedepannya, sehingga tetap menjaga keaktifan dalam belajar yang lebih menarik bagi anak.

Pada penelitian ini semoga menjadi Amanah untuk pembaca lainnya yang mau melakukan penelitian agar mampu memberikan pembelajaran dengan yang memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang telah disampaikan, dan diharapkan kepada teman-teman yang akan melakukan penelitian ini kedepannya lebih memiliki skil dalam memahami apa yang butuhkan anak-anak dikelas karena tidak bisa memaksa anak untuk mengikuti apa kita mau, karena hal ini akan membuat anak tidak fokus, anak merasa tertekan saat pembelajaran dimulai sehingga anak kurang menyerap pesan yang disampaikan, kemudian kedepannya dengan menggunakan media lebih baik dan menarik dari yang dilakukan peneliti sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis, 2016. Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 09; No. 01; 23-37.
- Aulia Robiah Adawiah dkk, 2022. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun Bermain Tebak Gambar Bola Hewan. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas BRUE e-ISSN: 2502-7166 Vol. 8 No. 2 Desember p-ISSN: 2301-9409.
- Ahmad Susanto, 2011. Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amnah nur alfiah dkk, 2018. Media *Scrapbook* Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dan Regulasi Diri. Jurnal Pendidikan Teori dan Praktik Volume 3 Nomor 1.
- Arief S. Sadiman, 2008. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan. Dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asef Umar Fakhrudin, 2018. Sukses Menjadi Guru PAUD, Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Asmariansi, 2016. konsep media pembelajaran paud” Jurnal Al-Afkar, Riau, Vol. V No. 1 April.
- Azhar Arsyad, 2011. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basrowi dan Suwandi, 2018. Memahami Penelitian Kualitatif, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dead, Leli F., Latipah, Eva, 2017. Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Sosial Emosional Melalui Penerapan Media Balok Dan Bermain Peran Pada Siswa TK Kuntum Mekar Lampung. (Thesis, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 3. No 2.
- Elfrida Rahma Valentina Dewi, 2020. Pengaruh Pemanfaatan Media Loospart Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta. Tesis Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Erni Munastiwi, 2015. Implementasi Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak. Vol.1.
- Fadlillah, 2017. Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Fatima Ibda, 2025. Perkembangan Kognitif: Teori Piaget, Jurnal (Aceh: Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Uin Ar-Raniry.
- Guslinda dan Rita Kurnia, 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Surabaya: Jakad Publishing.

- Hamruni, 2015. Pembelajaran Berbasis Edutainment Landasan Teori Dan Metode-
Metode Pembelajaran Aktif Dan Menyenangkan Yogyakarta: FTIK UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Harningrum Tri Agnes Dkk, 2007. Perenan Orang Tua Dan Praktisi Dalam
Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori
Dan Tren Pendidikan, Jakarta: Prenada Media Group.
- <http://repository.uinsu.ac.id/6350/1/Devi%20Amalia%20Putri%20%20%28pdf%209.pdf>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2020 hari selasa pukul 01:13 am.
- Iis Aprinawati, 2017. Penggunaan Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan
Berbicara Anak Usia Dini”. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini, Vol. 1 Issue 1.
- Janice J. Beaty, 2013. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana.
- Karwono Dan Heni Mularsih, 2012. Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan
Sumber Edisi Revisi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khadijah, 2015. Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Medan: Perdana Publishing.
- Khoirozzadi, M., Barokah, M., Kamila, A, 2020. Upaya Guru Dalam
Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia
Dini Thesis, JECED, Vol. 2, No. 1 Juni.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan
Pembelajaran dan Asesment: Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan
Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Jakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan
Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan: Jakarta.
- Keputusan Menteri Nomor 56 Tahun 2020 tentang Panduan Kurikulum Keputusan
Menteri Nomor 719 Tahun 2020 Pedoman Kurikulum Kondisi Khusus.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor
9 Tahun 2022 tetang Dimensi PPP.
- Keputusan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
nomor 33 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Dikdas perubahan atas
Kep KBSKAP Nomor 8 Tahun 2022.
- Khamim Zarkasih Putro, 2016. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui
Bermain, Universitas Islam Negeri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
Indonesia, APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Vol. 16, No. 1.
- Lexy J.Moloeng, 2015. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.
- MA. Muazar Habibi, 2015. Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini, Yogyakarta:
Deepublish.

- Machmud, Muslimin, 2006. Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. Malang: Penerbit Selaras.
- Maulidya Ulfah dkk, 2019. Pengembangan Media Box of Number Berbasis Tematik untuk Pembelajaran Matematika Permulaan Anak Usia 4-5. ISSN (p): 2477-4189;ISSN (e): 2477-4715Volume 5 Nomor 2, Desember 151 -168.
- Mursid, 2015. Belajar dan Pembelajaran PAUD, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhammad Ali, 2011. Psikologi Remaja Perkembangan Pesert Didik, Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: REFERENSI GP Press Group.
- Munandar, Utami, 2009. Pengembangan Kreativita Anak Berbakat. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mursid, 2015. Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam, 2010. Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islami. Yogyakarta: Laksana
- Niffa Arsila Yulisar., Hibana., Siti Zubaedah, 2020. Pembelajaran Calistung: Peningkatan Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B Di Tk Angkasa Tasikmalaya. Thesis GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 5, 1, Maret.
- Nilawati Tadjuddin, 2015. Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Bandar Lampung: Aura Printing Dan Publishing.
- Ni Nyoman Parwati dkk, 2013. Penerapan Pembelajaran Picture And Pinture Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Ini Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Taman Kanak-Kanak Widya Bratamengwi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 1 No. 1:Juli
- Nunuk suryani dkk, 2018. Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Otaviana, A., Srianggita, I, 2021. Cognitive Development Of Children Aged 4-7 Years During The Civid 19 Pendemic. (Thesis JOYCED, Vol. 1, 2, December.
- Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 7 tahun 2022 tentang Standar Isi.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 16 tahun 2022 tentang Standar proses.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21 tahun 2022 tentang Standar Penilaian.
- Radjiman Ismail, 2016. Perspektif Pengembangan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Indraprasta Gemilang ceetakan kesatu: Jakarta, 1438 H.
- Ramaikis Jawati, 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibu; Ulumi II. Jurnal PAUD, Vol. 1 No. 1, 1 April.
- Robertus Angkowo Dan A. Kosasi, 2007. Media Pembelajaran, Jakarta: Grasindo.
- Safrudin Aziz, 2017. Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini, Yogyakarta: Kalimedia.
- Salmiati Nurbaity, dan Desi Mulia Sari, 2016. Upaya Guru Dalam Menegmbangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-rahman Kota Banda Aceh), Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No.
- Surat Edaran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Komponen RPP.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Covid 19.
- Sri, 2023. Visi Misi dan Tujuan Satuan, Kb Tpa Bim-Bim Cha Yogyakarta, 9 November.
- Umami Nurhikmah 2022. PAUD Jateng Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini <https://www.paud.id>.
- UU No tahun 2003 tentang SIKDIKNAS. 2018, Bndung: Asef Umar Fakhruhin.
- Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Walidin, W Saifullah, & Tabrani, 2015. Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory FTK Ar-Raniry Press.
- Yuliani Nurani Sujiono, 2014 Hakikat Pengembangan Kognitif, Universitas Terbuka