

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat membantu anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka sejak dini. Prinsip bermain seraya belajar yang diterapkan di pendidikan anak usia dini tersebut menjadi salah satu hal utama yang diterapkan di pendidikan anak usia dini. Melalui bermain yang dilaksanakan di sekolah tanpa disadari anak telah belajar banyak hal dari kegiatan bermain tersebut seperti kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru kemudian dalam kegiatan tersebut banyak nilai moral yang guru sampaikan. Tanpa tersadar anak telah belajar banyak hal terutama dalam mengenal nilai moral yang disisipkan melalui kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru mereka. Hal tersebut dapat memberikan warna kepada mereka.

Terdapat 6 aspek perkembangan yang terjadi pada anak usia dini yaitu perkembangan nilai agama moral, kognitif, bahasa, sosial-emosial, seni dan kreatifitas, dan fisik-motorik. Aspek perkembangan tersebut yang akan ditumbuh kembangkan di pendidikan anak yang dimulai sejak dini. Perkembangan kognitif pada anak menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan. Piaget dalam Dadan Suryana (2016:27) membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap yaitu “tahap sensori motor (lahir-2 tahun); tahap pra-operasi (usia 2-7 tahun); tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun); dan tahap operasi formal (usia 11-15 tahun)”. Tahap perkembangan kognitif yang ada pada pendidikan anak usia dini berada pada tahap pra-operasi. Pada tahapan ini anak mulai mempresentasikan dunia dengan menggunakan gambar, bayangan serta

kata-kata. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak dalam membantu proses perkembangan kognitif pada tahap pra-operasi.

Association of education and Communication (AECT) memberikan batasan bahwa “media sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi” (Arsyad, 2009 : 3). Media pembelajaran sebagai salah satu bentuk dalam menyalurkan informasi atau pesan yang ingin guru sampaikan kepada siswa. Media tersebut haruslah sebuah media yang berisi gambar atau tulisan yang menarik yang dapat membuat perhatian anak teralihkan sehingga prinsip bermain seraya belajar dapat anak dapatkan.

Melalui media pembelajaran dapat membantu dalam menstimulus aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Di dalam media pembelajaran yang penulis buat terdapat sebuah cerita bergambar yang dapat membantu guru dalam mengenalkan dan membantu menstimulus aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal sebab-akibat. Media tersebut berfungsi dalam menyalurkan pesan atau informasi yang merupakan bagian dari pembelajaran dalam mengenalkan kepada anak apa saja nilai islami yang ada dan bagaimana hubungan sebab-akibat apabila kita melakukan suatu nilai tersebut.

Media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru mengajar pada setiap jam pelajaran; Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya dengan mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankannya dan lain-lain. (Arsyad dalam Nurdiana dan Murjainah 2017:2).

Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya sebuah media pembelajaran yang menarik dimiliki oleh guru, sehingga anak merasa bosan berada di kelas dan membuat kegiatan “*Morning Story*” menjadi tidak menarik. Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik saja tetapi sebuah media yang dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif

anak. Media tidak hanya menstimulus aspek perkembangan dan menerapkan media yang berisi nilai-nilai moral sejak dini.

Scrapbook merupakan media berupa tempelan gambar atau hiasan lain yang diaplikasikan di atas kertas, seperti yang dijelaskan disuatu situs sprachforum, pada tahun 2013 “*scrapbook Das wort Scrabooking Kommtwom englischen,, Scrap*”, *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammelt*” Permata Sari (2017 : 4). Pernyataan diatas memiliki arti bahwa asal kata *Scrapbooking* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti potongan-potongan kertas yang kemudian dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.

Menurut Murjainah (2013) dalam Nurdiana dan Murjainah (2017 : 2) menuliskan *Scrap Book* yang asal katanya yakni *Scrap* artinya barang sisa. Namun, *scrap book* tak sekedar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Peneliti mengembangkan media tersebut menjadi sebuah media berisi cerita bergambar yang terdapat seni menempel gambar tokoh kartun atau gambar benda yang terdapat didalam buku tersebut. Cerita pada media *Scrapbook* berdasarkan peristiwa di sekitar peserta didik dan mengandung nilai islami di dalam buku tersebut dan dapat mengenalkan serta menstimulus pemahaman tentang pembelajaran sebab-akibat yang dimulai sejak dini.

Berdasarkan observasi awal di Kelompok B TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya yaitu kurangnya sebuah media pembelajaran yang berisi gambar menarik dan mampu membantu dalam menstimulus aspek perkembangan kognitif terutama dalam mengenalkan sebab akibat pada anak sejak dini, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap bentuk tanggung jawab dan amanah, kesabaran dan kejujuran. Serta kurangnya sebuah media pembelajaran yang mengenal nilai islami pada TK berbasis nilai islami ini. TK ‘Aisyiyah berada dibawah yayasan Peerguruan ‘Aisyiyah yang menjadi satu wadah dengan Perguruan Muhammadiyah. Dimana pada TK ini pembelajaran islami lebih banyak menjadi landasan dalam pembelajaran dibanding dengan TK milik umum. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran sebab-akibat

atau manfaat yang akan didapat apabila mereka melakukan suatu hal dan juga kurangnya pemahaman siswa dalam nilai-nilai islami yang bisa mereka terapkan di kehidupan sehari-harinya. Hal tersebut menjadi sebuah permasalahan bagi pendidik dikarenakan keberhasilan dalam pencapaian perkembangan anak usia dini yaitu melalui pembelajaran yang diberikan oleh pendidiknya. Lembaga pendidikan TK 'Aisyiyah 04 Surabaya pada kelompok B sebanyak 21 peserta didik dari total keseluruhan sebanyak 82 peserta didik yang merasa bosan dengan pembelajaran yang ada di kelas. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru sangatlah monoton dan hanya mampu menarik perhatian sebagian anak saja. Mengingat bahwa pentingnya menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam mengenal hal sebab akibat melalui media pembelajaran yang berisi nilai islami.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh anak usia dini di kelompok B TK 'Aisyiyah 04 Surabaya mendorong penulis untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan media cerita bergambar berbentuk *Scrap Book* sebagai media pembaruan setelah dimodifikasi dari sebuah media yang hanya digunakan sebagai hadiah atau album foto saja menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena didalamnya berisi desain gambar dan tokoh kartun islami yang dikemas menjadi sebuah media pembelajaran dalam mengenalkan nilai islami berdasarkan cerita yang dekat dengan lingkungan anak. Media *scrapbook* menjadi sebuah solusi media alternatif yang bisa digunakan oleh pendidik dalam kegiatan awal pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Media Scrap Book Beredisi Islami Dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Kurangnya pengenalan nilai islami pada anak sejak dini;

2. Kurangnya stimulus perkembangan kognitif guna terciptanya pemahaman pada diri anak terhadap proses sebab-akibat terhadap suatu hal yang dilakukan; dan
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk memahaminya serta menarik minat anak.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang penulis teliti tidak meluas dan memiliki arah maka penulis membatasi masalah ini, sebagai berikut :

1. Aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun khususnya dalam kemampuan mengenal sebab-akibat terhadap peristiwa;
2. 3 nilai islami saja yang akan diteliti seperti nilai kejujuran, tanggung jawab, serta kesabaran, dan
3. Media *scrap book* beredisi islami sebagai media pembelajaran yang menarik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan penulis angkat dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penggunaan media *scrapbook* di TK ‘Aisyiyah 04 Surabaya ?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ‘Aisyiyah 04 Surabaya ?
3. Bagaimana pengaruh media *scrapbook* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun ?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini memiliki tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan media di TK ‘Aisyiyah 04 Surabaya.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ‘Aisyiyah 04 Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana pengaruh media scrap book beredisi islami dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya sebelum dan sesudah penerapan media scrap book pada kegiatan awal pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah secara lebih lanjut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak kajian ilmu di bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Perguruan Tinggi : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah dokumen akademik yang dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Bagi sekolah : Penerapan media *scrap book* diharapkan dapat menjadi masukan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi guru : Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan *scrap book* menjadi sebuah media alternatif yang digunakan untuk membantu menstimulus perkembangan kognitif anak dalam hal mengenal sebab akibat dan juga sebagai media dalam mengenalkan nilai-nilai islami pada anak sejak dini.
4. Bagi anak : Media pembelajaran *scrapbook* dapat memudahkan anak dalam mengenal dan memahami sebab-akibat melalui nilai islami yang dikenalkan dalam cerita.
5. Bagi orang tua : Menumbuhkan semangat untuk mengenalkan kepada anak sebab-akibat dari peristiwa yang akan terjadi apabila anak melakukan suatu hal berdasarkan nilai islami yang dikenalkan.
6. Bagi peneliti : Menambah pengalaman dan wawasan penulis terhadap ilmu pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. MEDIA PEMBELAJARAN

a) Pengertian media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad A., 2009 : 3). Dapat disimpulkan bahwa media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) ke penerima pesan (siswa).

(Gerlach dan Ely, 1971 dalam Arsyad, 2009:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Berdasarkan pengertian diatas, media dapat diartikan bahwa guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media. Media dapat diartikan juga sebagai alat-alat yang membantu proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau sebagai perantara dari guru ke siswa dalam bentuk fotografis, elektronik dan grafis dalam menangkap, memproses dan menyusun informasi berupa visual ataupun verbal.

Association of education and Communication (AECT) memberikan batasan bahwa “media sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi” (Arsyad dalam Nurdiana dan Murjainah, 2017 : 2). Media pembelajaran sebagai salah satu bentuk dalam menyalurkan informasi atau pesan yang ingin guru sampaikan kepada siswa. Dari beberapa pengertian media yang dituliskan diatas terdapat sebuah kesamaan bahwa media sebagai perantara dalam guru menyalurkan informasi atau pesan kepada siswa yang menjadi penerima pesan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat disebut sebagai media pendidikan dimana media pendidikan ini memiliki ciri-ciri umum yaitu (Arsyad, 2009:6) :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*), artinya sebagai suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera;
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik sebagai perangkat lunak (*software*) yang didalamnya terkandung pesan dan menjadi bagian dalam perangkat keras berupa isi yang ingin disampaikan kepada siswa;
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada bentuk visual dan audio;
- d. Media pendidikan sebagai alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas;
- e. Dalam media pendidikan akan muncul proses komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran;
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal seperti radio dan televisi, kelompok besar dan kelompok kecil seperti film, slide serta ohp, dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape/kaset, dan sebagainya; dan
- g. Media pendidikan sebagai sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Dua unsur yang teramat penting dalam proses belajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran (Arsyad, 2009:15). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang dipilih oleh pendidik. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa" (Arsyad, 2009:15).

Media pembelajaran sangatlah membantu dalam kegiatan proses belajar karena dapat menjadi sebuah perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Selain sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pada kegiatan belajar, media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan

pemahaman, menciptakan pembelajaran yang mmenarik, serta memadatkan informasi. Adapun manfaat media (Ibid : 4 dalam Permata Sari, 2017:15) yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
2. Mengatasi keterbasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera;
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar;
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
5. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;
6. Proses belajar mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahkan pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

c) **Perkembangan Media Pembelajaran**

Media berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pelajaran yang akan disampaikan. Perkembangan konsep mengajar menjadi suatu hal yang mempengaruhi perkembangan dalam pemanfaatan medi pembelajaran (Wina, 2012 dalam Permata Sari, 2017 : 19).

1. Bahasa sebagai media pembelajaran.

Pada awal kegiatan mengajar guru akan menyampaikan beberapa materi pembelajaran kepada peserta didik. Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu informasi yaitu menggunakan bahasa verbal.sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa verbal menjadi sebuah media utama yang digunakan oleh guru.

2. Media sebagai alat bantu mengajar.

Media sebagai alat bantu penyampaian pesan yang dikenal sebagai *teaching aid*. Mesin cetak menjadi sebuah bukti bahwa melalui bahasa tulisan memungkinkan pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan oleh guru kepada siswa.

3. Media sebagai alat peraga.

Mengajar sebagai proses komunikasi tidak hanya dapat dilihat dari sudut pandang guru sebagai penyampai pesan saja tetapi harus dilihat juga dari sudut

pandang siswa. Sehingga *teaching aid* tidak hanya digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan pesan atau informasi saja tetapi juga dapat membantu siswa memahami pesan yang disampaikan melalui alat peraga. Hal tersebut menjelaskan itulah hakikat dalam penggunaan alat peraga pada media pembelajaran.

4. *Audio Visual Aid (AVA)* sebagai media

Audio visual aid mengalami perkembangan pada pertengahan abad 20 dan hal tersebut mempengaruhi dalam penggunaan *teaching aid* yang digunakan oleh guru. Proses pengajaran yang dilakukan oleh guru tidak lagi mengandalkan benda-benda yang dapat dilihat saja tetapi yang telah dilengkapi audio sehingga dikenal dengan *audio visual aid (AVA)*.

5. Media sebagai penyalur pesan

Mengajar tidak hanya memikirkan guru sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi terkait pembelajaran saja tetapi kita juga harus memikirkan siswa sebagai penerima informasi atau pesan. Komunikasi dalam proses pembelajaran dikatakan efektif apabila pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa sebagai penerima pesan.

6. Media sebagai sumber belajar

Media tidak hanya digunakan sebagai media penyalur pesan tetapi juga bisa digunakan sebagai sumber belajar. Sumber belajar ini dimaksudkan bahwa melalui media mampu mencapai tujuan suatu pembelajaran. Pada tahapan ini pengemasan media pembelajaran memperhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kompetensi siswa ataupun minat bakat serta gaya belajar setiap siswa.

d) Syarat media Pembelajaran

1. Media Scrapbook

a) Pengertian Media Scrapbook

(Permata Sari, 2017 : 4) "*Das wort Scrapbooking Kommt wom englischen,, Scrap*", *welches Schipsel, Stuckchen bedeutet. In Scrapbook werden diede Schnipsel und papierstucke als stucke der Lebensgeschichte eingeklebt und gesammenlt*". Yang dimaksud dari pernyataan tersebut yaitu asal kata *scrapbooking* dari bahasa inggris memiliki arti potongan-potongan atau

serpihan kertas yang dikumpulkan dan ditempelkan untuk menceritakan sesuatu.

Scrap book memiliki sebuah asal kata *scrap* yang berarti sisa (Nurdiana dan Murjainah, 2017:2). *Scrapbook* menjadi sebuah kegiatan menempel yang tidak hanya berasal dari barang sisa saja tetapi juga bisa menjadi suatu karya seni menempel di lembar kertas kosong. Seni menempel foto ataupun gambar pada media kertas lalu menghiasnya dengan dekorasi, sehingga dapat menjadi sebuah karya yang lebih menarik (Putri dalam Nurdiana dan Murjainah, 2017:2). *Scrapbook* memiliki banyak variasi, adapun yang berbentuk seperti “Memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, kliping, dan lain lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau *handmade book*” (Astuti dalam Nurdiana dan Murjainah, 2017:2). Pengertian diatas menjelaskan bahwa *scrapbook* menjadi sebuah media yang dibuat melalui kegiatan atau seni menempel pada lembar kertas kosong yang dapat terdiri dari bahan atau barang sisa untuk menghiasnya sehingga dapat menjadi sebuah karya yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau suatu informasi. Informasi yang dimaksud adalah sebuah informasi terkait materi pelajaran dan sebagainya.

Yukeu, dkk dalam Permata Sari (2017: 23) menuliskan bahwa 20 tahun yang lalu di Amerika, *scrapbook* menjadi gaya hidup di Negara tersebut. Berbeda dengan Asia, media ini baru berkembang sekitar 6 tahun belakangan ini. Banyak sekali masyarakat yang mulai memanfaatkan media ini sebagai hadiah atau kado ulang tahun, album photo dan hiasan kreatif lainnya sebelum dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.



Gambar 2.1 *Scrapbook* Yang Digunakan Sebagai Album *Photo*

2. NILAI-NILAI ISLAMI

a) Pengertian Nilai Islami

Pandangan Hasan Langgulung dalam Nurdin bahwa “Nilai adalah sesuatu yang menjadi kriteria apakah suatu tindakan, pendapat, atau hasil itu baik atau buruk” (Nurdin, 2014:35). Nilai menjadi suatu kriteria atau alat ukur dalam suatu tindakan atau pendapat yang orang lakukan. Berbeda dengan pendapat Kimball Young dalam Nurdin bahwa “Nilai adalah suatu yang dianut oleh masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat” (Nurdin, 2014:35). Untuk menentukan baik atau tidaknya sesuatu hal, pantas atau tidak pantas, semua itu harus melalui proses menimbang. Hal ini sangat dipengaruhi oleh budaya masyarakat itu sendiri. Masyarakat satu dengan masyarakat yang lainnya memiliki perbedaan tata nilai. Menurut Woods, “Nilai sebagai petunjuk umum yang telah berlangsung lama yang dapat mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari”. Menurut M.Z. Lawang, “Nilai sebagai gambaran mengenai apa yang diinginkan oleh seseorang, sebagai sesuatu yang pantas, berharga, dan mampu mempengaruhi perilaku sosial dari orang yang bernilai tersebut” (Nurdin, 2014:36).

Bersarkan pendapat ahi diatas, penulis memiliki kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan nilai yaitu sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi manusia dan juga sebagai tolak ukur dalam menentukan perbuatan itu baik atau benar. Nilai bersifat menyeluruh, bulat dan terpadu sehingga dari kebulatan itu nilai mengandung dua aspek yang dapat membedakan tolak ukurnya. Dilihat dari segi

normatif, nilai menjadi sebuah alat kur dalam mempertimbangkan tentang baik dan buruk serta benar dan salahnya suatu hal atau perilaku yang telah dilakukan oleh seseorang. Segi operatif lebih menjelaskan bahwa nilai mengandung lima kategori perilaku manusia, yaitu seperti hokum wajib atau fardu, sunah, mubah, makruh, dan haram (Widodo dalam Nurdin, 2014 : 36).

Kata islami berasal dari kata Islam yang memperoleh konfik *i*, memiliki arti sesuatu yang berpegang teguh kepada ajaran-ajaran Islam. Dapat disimpulkan, nilai islami merupakan sesuatu yang benar menurut Al-Qur'an dan Hadits yang harus dipegang tengah kebenarannya (Nurdin, 2014:36).

b) Ciri – Ciri Nilai

Ciri-ciri nilai menurut Bambang Daroeso (Nurdin, 2014:37) sebagai berikut :

1. Nilai itu suatu realitas abstrak dan ada dalam kehidupan manusia. Nilai memiliki sifat abstrak yang dimana tidak dapat dilihat ataupun dirasakan. Suatu hal yang dapat diamanati adalah suatu objek yang bernilai itu. Misalnya, seperti orang yang melakukan kejujuran. Kejujuran merupakan sebuah nilai yang dimana kita tidak bisa mengindra kejujuran itu. Sesuatu yang dapat kita indra adalah seseorang yang melakukan kejujuran itu.
2. Nilai memiliki siat yaitu sifat normatif yang menjelaskan bahwa nilai mengandung sebuah harapan, cita-cita dan suatu keharusan. Hal tersebut membuktikan bahwa nilai juga memiliki sifat ideal. Nilai dijadikan landasan manusia dalam bertindak, yang terbentuk dari norma. Misalnya nilai kesabaran, dimana anak dapat menerapkan nilai sabar.
3. Nilai dapat berfungsi sebagai daya dorong atau motivator, dan manusia sebagai pendukung nilai. Nilai yang diyakini oleh manusia dapat menjadi dasar dalam bertindak serta dorongan pada diri manusia. Misalnya, nilai tanggung jawab. Adanya nilai tangng jawab ini menjadikan semua orang terdorong untuk bisa bertanggung jawab terhadap semua hal yang dilakukan.

c) Nilai – Nilai Islami

1. Nilai Islami dalam Kejujuran

Kejujuran sebagai wujud pengabdian manusia kepada sifat Allah (*Al-Mukmin/Guardian of Faith*) (Nurdin, 2014:40). Pepatah mengatakan bahwa kejujuran bagaikan dua sisi mata uang. Kejujuran adalah satu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang menyatakan sebuah kebenaran. Ismail dalam Nurdin (2014:41) mengatakan bahwa “kejujuran saling terkait dengan sebuah nilai”. Nilai menjadi suatu tolak ukur seseorang melakukan suatu perbuatan baik atau buruk.

Asal kata jujur dalam bahasa Arab yaitu *Shiddiq* yang memiliki arti sebagai hadirnya suatu kekuatan yang mampu melepaskan diri dari sikap dusta atau tidak jujur, baik terhadap Tuhan-Nya, terhadap diri sendiri, maupun terhadap orang lain (Al-Banjari dalam Nurdin, 2014:41).

Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman !bertakwalah kepada Allah, dan hendaklah kamu bersama kamu bersama orang-orang yang benar(QS. At-Taubah [9] : 119).”

Berdasarkan ayat tersebut dapat diartikan bahwa kita sebagai seorang muslim diperintahkan untuk selalu beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Dan dimana kita dianjurkan untuk bersama orang-orang yang baik terutama orang yang menjunjung nilai kejujuran dalam dirinya. Sehingga kita bisa menanamkan nilai kejujuran kepada anak usia dini sebagai pengenalan nilai islami yang diberikan.

Berani menyatakan keyakinan pribadi menunjukkan siapa dirinya merupakan bagian dari perilaku jujur. Kejujuran sebagai modal dasar bagi semua orang terutama untuk anak usia dini. Belajar jujur merupakan sesuatu yang sangat baik dan anak juga perlu belajar bahwa berlaku yang tidak jujur merupakan sesuatu yang amat buruk. Pada edisi kejujuran ini akan terdapat sebuah cerita dimana seorang anak bernama Ali disuruh oleh ibunya untuk membeli 1 liter beras di toko Fatimah. Kemudian saat dalam perjalanan pulang kembali ke rumah

beras yang dibeli Ali tumpah dan ia segera memungutnya kembali ke dalam kantong plastik. Persaan takut dan ingin berbohong muncul piiran Ali dikarenakan ia takut dimarahi oleh sang ibu. Tetapi Ali tetap berkata jujur terhadap musibah yang menimpanya di jalan. Ibupun merasa senang saat Ali mau berkata jujur kepadanya terhadap hal yang menimpa Ali di jalan.

Kejujuran merupakan kebiasaan oleh sebab itu sebaiknya sikap ini dibiasakan sejak anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan melalui scrap bok ini merupakan pendekatan belajar sosial yang dilakukan lewat percontohan dan penguatan digunakan untuk membiasakan anak melakukan perbuatan jujur lewat peniruan dan pembiasaan. Pendekatan ini sebaiknya dipahami dan digunakan para orang tua, guru, dan para orang dewasa lainnya dalam mengajarkan nilai-nilai kejujuran pada anak usia dini.



Gambar 2.2 Cover media *scrapbook* dalam Nilai Kejujuran

2. Nilai Islami dalam Tanggung Jawab dan Amanah

Tanggung jawab sebagai wujud pengabdian maanusia kepada sifat Allah (*Al-Wakiil*)(Nurdin, 2014:42). tanggung jawab merupakan sikap dalam menerima segala sesuatu dari sebuah perbuatan yang salah, baik itu sengaja ataupun tidak disengaja (Syarbini, dkk., 2014:70). Tanggung jawab mnejadi sebuah perwujudan teradap kesadaran dan kewajiban seseorang untuk menerima dan menyelesaikan semua masalah yang dilakukan.

Al – Banjari dalam Nurdin (2014:42) menyatakan bahwa “Amanah adalah segala sesuatu yang dipercayakan kepada manusia, baik yang menyangkut hak dirinya, hak orang lain, maupun hak Allah”. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur’an :

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۗ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

“*Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum diantara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberikan pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Pendengar lagi Maha Melihat (QS. An-Nisaa’ [4]:58) .*”

Pada edisi nilai Tanggung jawab dan amanah, Ali diceritakan sedang meminjam buku di perpustakaan sekolah. Ibu aminah sang penjaga perpustakaan berpesan kepada Ali agar menjaga buku yang dipinjamnya dari perpustakaan. Saat perjalan pulang menuju rumahnya kemudian hujan turun dan Ali segera menjaga dan menyelamatkan buku yang baru dipinjamnya dari perpustakaan. Hal tersebut merupakan bagian dari tanggung jawab dan menjaga amanah yang sudah diberikan oleh penjaga perpustakaan.

Ketika kita menanamkan nilai amanah dan rasa tanggung jawab kepada seluruh anak, maka kita akan berhasil dalam menanamkan pendidikan karakter. Dimana mereka melaksanakan semua amanah yang telah diberikan dengan baik, misalnya seperti anak diberikan kepercayaan dan dia dapat menjaga dan melaksanakan kepercayaan itu dengan baik. Hal tersebut dapat menjadi acuan bahwa anak sudah belajar untuk menjaga amanah atau apa yang telah dipercayakan untuk dirinya serta bertanggung jawab. Sehingga mereka akan mampu mempertanggung jawabkan apa yang telah mereka lakukan. Karena tanggung jawab merupakan bagian dari menjalankan amanah yang diberikan.



Gambar 2.3 Cover Media Scrapbook Dalam Nilai Tanggung Jawab Dan Amanah

3. Nilai Islami dalam Kesabaran

Ahmad dalam Nurdin (2014:57) menuliskan bahwa sabar adalah wujud pengabdian kepada sifat Allah (*al-sobru*). Agustian dalam Nurdin (2014:57) “Kesabaran adalah menahan diri, bersikap teguh dengan agama apabila muncul sebuah dorongan nafsu yang mengajaknya untuk menyimpang”.

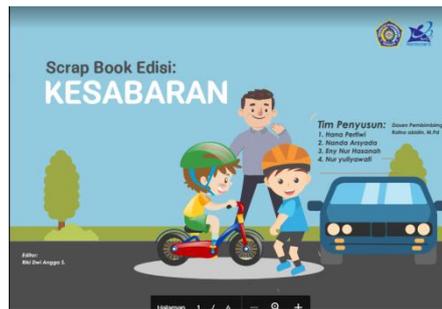
Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur’an :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung. (QS. Ali-Imran [3]:200) .”

Sabar adalah separuh dari agama. Kata sabar adalah *fi'il amar* (perintah) dari kata “*wasbir*” (bersabarlah), sedangkan perintah menunjukkan sebuah kewajiban atau keharusan yang harus dilaksanakan. Melatih kesabaran pada diri anak merupakan bagian dari Pendidikan Karakter. Sabar dapat diterapkan oleh anak dalam lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga. Sabar dalam pemahaman yang benar, yakni sikap mental yang aktif dan berani menghadapi cobaan, tangguh dalam mengatasi rintangan lantaran memercayai keyakinan akan pertolongan Allah. Mengajarkan nilai kesabaran pada anak dapat menanamkan serta membentuk karakter dan dapat melatih anak sejak dini untuk selalu sabar dalam menghadapi semua hal. Seperti saat kegiatan dimana kita dapat mengajarkan anak untuk dapat bersabar dalam menunggu antrian hingga sampai pada gilirannya, bersabar dalam berbagi mainan bersama temannya, bersabar untuk menunggu jemputan kedua orang tuanya dan sebagainya.

Pada edisi nilai kesabaran ini Ali diajak untuk mau belajar sabar menunggu saat sepedanya sedang diperbaiki. Saat Ali sedang bermain sepeda ternyata rantai sepeda Ali copot. Ali merasa kesal karena tidak bisa memperbaikinya sendiri hingga ia memanggil ayahnya untuk memperbaiki sepeda miliknya. Ali merasa kesal karena ia tidak bisa mengendarai sepedanya dikarenakan sedang diperbaiki. Ali merasa sangat tidak sabar menunggu sepedanya yang sedang diperbaiki. Ayahnya mengajarkan Ali untuk dapat sabar menunggu. Belajar bersabar merupakan suatu hal yang penting kata Ayah Ali.



Gambar 2.4 Cover Media *Scrapbook* Dalam Nilai Kesabaran

3. PERKEMBANGAN KOGNITIF

a) Pengertian Kognitif

Neisser menyatakan bahwa “Istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:44). Istilah kognitif ini menjadi salah satu wilayah psikologi manusia yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, dan keyakinan (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:44).

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa (Susanto, 2011:47). Proses dalam kognitif sangat terhubung dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang dapat menandai seseorang dengan berbagai minat yang ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya dalam mendefinisikan apa itu kognitif atau intelektual. Gardner dalam Susanto (2011:47) mengemukakan bahwa “Intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.”

Pamela Minet (Sujiono, Yuliani Nurani, dkk.,2013:1.4) mendefinisikan “perkembangan intelektual sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian bagian dari proses yang terjadi dalam otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.”

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas, kognitif adalah suatu proses dalam berfikir dimana melalui proses tersebut mampu menumbuhkan kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai, mempertimbangkan, perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, menyangka, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan sebagainya. Perkembangan kognitif berbeda dengan perkembangan intelektual, dimana pada perkembangan kognitif ini berhubungan dengan perkembangan pemikiran yang dapat digunakan dalam mengenali, mengatasi, dan pemikiran lainnya. Terdapat 2 teori menurut Ahli tentang perkembangan kognitif, yaitu :

1. Jean Piaget

Penyair Nora Perry dalam Santrock (2007:243) berkata, “Siapa yang tahu pikiran-pikiran anak ?” kebanyakan orang tidak tahu tetapi Piaget tahu. Laurent, Lucienne, Jacqueline adalah ketiga anaknya yang ia observasi secara cermat serta anak-anak yang lainnya. Proses Tanya-jawabpun ikut mewarnai observasi yang dilakukan oleh Jean Piaget dan ia mampu mengubah persepsi kuno tentang cara anak memandang dunia.

Tahun 1927 sampai tahun 1980, Jean Piaget meneliti dan menulis tentang perkembangan kognitif. Jean Piaget sangatlah berbeda dari ahli psikologi lainnya, ia menyatakan bahwa perbedaan cara berpikir seorang anak dengan orang dewasa tidak hanya karena kalah pengetahuan, tetapi berbeda secara kualitatif. Salah satu penelitian Jean Piaget yaitu dimana ia mendapatkan sebuah fakta bahwa tahap-tahap perkembangan individu serta perubahan umur sangatlah mempengaruhi kemampuan belajar individu tersebut. (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:49).

Skema Piaget dalam buku Perkembangan Anak Edisi Kesebelas (Santrock, 2007:243) dituliskan “Bahwa ketika seorang anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembangpun membentuk skema. Hal tersebut adalah bagian dari tindakan-tindakan atau representasi-representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan.” Anak akan mulai membangun pemahamannya tentang dunia dan otak yang terus berkembang hingga membentuk skema, sehingga perkembangan yang terjadi tersebut digambarkan oleh Piaget dalam konsep, fungsi serta struktur.

Piaget dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini* (Susanto, 2011:24) menjelaskan bahwa perkembangan manusia dapat digambarkan dalam konsep, fungsi dan struktur. Fungsi sebagai mekanisme biologis bawaan manusia bagi setiap orang yang mengorganisasikan pengetahuan ke dalam struktur kognisi internal. Struktur memiliki hubungan satu sama lain dengan sistem pengetahuan yang mendasari serta membimbing tingkah laku intelektual. Struktur kognitif diistilahkan sebagai konsep skema.

Skema yang dimiliki oleh manusia akan terus berkembang seiring bertambahnya usia. Asimilasi dan akomodasi menjelaskan bagaimana anak-anak dalam menggunakan skema dalam proses beradaptasi. Asimilasi dan akomodasi berlaku bagi anak-anak sejak masih bayi. Bayi-bayi yang baru lahir akan reflex terhadap benda-benda yang ada dekat dengan mereka. Mereka akan reflex menghisap dan memasukkan benda tersebut apabila menyentuh bibir mereka. Setelah memiliki pengalaman selama beberapa bulan, mulailah terbentuk pemahaman yang berbeda terhadap dunia. Hasil dari proses-proses ini, Piaget menyatakan bahwa setiap individu mengalami empat tahapan perkembangan (Santrock, 2007:245). Setiap tahapan Piaget berhubungan dengan usia anak yang bersangkutan dan terdiri atas cara pemikiran yang unik. Adapun 4 tahapan tersebut yaitu :

Tabel 2.1 Empat Tahapan Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Tahapan	Rentang Usia	Deskripsi
Sensorimotor	0 hingga 2 tahun	Bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dan tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan-tindakan fisik. Seorang bayi berkembang dari tindakan refleksif, instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini.
Praoperasional	2 hingga 7 tahun	Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini, seperti <i>egosentrisme</i> dan <i>sentralisasi</i> .
Operasional Konkret	7 hingga 11 tahun	Anak mampu berpikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek

		dalam urutan yang teratur (serialisasi).
Operasional Formal	11 tahun hingga masa dewasa	Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis (hipotetis-deduktif).

Sumber : Buku Perkembangan Anak (Santrock, 2007:246).

Prinsip-prinsip umum Jean Piaget ini banyak diterima oleh ahli Psikologi dimana prinsip Piaget ini berisi pemikiran anak-anak yang pada dasarnya berbeda dengan pemikiran orang dewasa (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:54).

2. Lev Vygotsky

Lev vygotsky (1896-1934) adalah seorang psikolog berkebangsaan Rusia yang mengenal poin penting tentang pikiran anak lebih dari setengah abad yang lalu (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:54). Seperti Piaget, Lev Vygotsky menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli (Santrock, 2007:264). Vygotsky dalam buku Perkembangan Anak (Santrock, 2007:264) menyatakan bawa “orang lain dan bahas memegang peran penting dalam perkembangan kognitif anak”.

Vygotsky setuju dengan pendapat Piaget bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada anak yaitu secara bertahap yang dicirikan melalui gaya berpikir yang berbeda-beda. Tetapi ada satu pandangan Piaget yang tidak sesuai dengan apa yang dipandang olehnya yaitu pandangan dimana Piaget mengatakan bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk gambaran realistis batinnya sendiri (Wulandari dalam Indrijati, dkk., 2016:55). Vygotsky memiliki pandangan bahwa perkembangan kognitif pada manusia tidak bisa terpisahkan dengan kegiatan sosial dan budaya.

Piaget memandang bahwa anak-anak sebagai pembelajaran melalui penemuan individual, sedangkan Vygotsky lebih menekankan kepada peran orang dewasa dan anak-anak lain dalam memudahkan perkembangan si anak (Wulandari dalam Indrijati, dkk.,2016:55). Freed dalam buku Perkembangan Anak menuliskan “Terdapat seorang anak berusia 5 tahun yang dimana ia mendorong kereta belanja melalui area sekolahnya. Gurunya memperhatikan anak tersebut saat meletakkan buah di keranjang kecil dan bahan-bahan makanan lain di bagian

yang lebih besar dari keretanya. Beberapa minggu, Guru tersebut memperhatikan muridnya dalam memisahkan benda-benda dan kemudian berpikir bahwa anak tersebut mampu mengklasifikasikan dua kategori pada saat yang bersamaan dengan bantuannya. Kemudian mereka secara bersama-sama mengklasifikasikan suatu benda tersebut, dimana anak membutuhkan bantuan Gurunya dalam mengelompokkan atau memisahkan benda tersebut...” (Santrock, 2007:264). Pada contoh ini, kemampuan anak dalam mengklasifikasikan suatu benda masih kasar dan membutuhkan bantuan guru dalam menyelesaikannya. Melalui bantuan guru tersebut, anak tersebut mampu menerapkan pola klasifikasi yang lebih tinggi.

Vygotsky memercayai bahwa proses kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah yaitu pada saat terjadinya interaksi antara anak dan guru (Sujiono, Yuliani Nurani, dkk., 2013:4.5). Melalui proses interaksi yang terjadi, perkembangan kognitif yang ada pada diri anak akan terus terstimulus sehingga anak terbantu dengan adanya proses interaksi sosial yang ia terima. Perkembangan kognitif yang terjadi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya dimana tempat anak itu berasal. Vygotsky dalam buku Metode Pengembangan Kognitif (2016:4.5) menyatakan “Bahwa berbagai pengetahuan yang didapat dari suatu lingkungan budaya tertentu akan menjadi bagian pengetahuan dari seorang anak”. Semakin maju dan kaya suatu budaya di lingkungan anak, maka akan semakin berkembang pengetahuan yang dimiliki oleh anak.

Terdapat tiga konsep teori yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang membahas tentang perkembangan kognitif sesuai dengan teori revolusi-sosiokultural (Sujiono, Yuliani Nurani, dkk., 2013:4.5):

Tabel 2.2 Konsep Teori Revolusi-Sosiokultural Lev Vygotsky

Konsep	Deskripsi
Hukum Genetik Tentang Perkembangan (<i>Genetic law of development</i>)	Belajar dan perkembangan merupakan perubahan kualitatif. Kemampuan seseorang untuk tumbuh dan berkembang melewati dua tataran yaitu tataran sosial dan tataran psikologis.
Zona Perkembangan Proksimal (<i>Zone of Proximal Development, ZPD</i>)	Istilah ini digunakan untuk tugas-tugas yang terlalu sulit dikuasai sendiri oleh anak, tetapi dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan dari orang-orang dewasa atau anak-anak yang lebih terampil. Pada zona ini terdapat batas atas dan batas bawah. Batas atas berada pada tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima anak dibawah pendampingan instruktur yang terampil. Batas bawah berada pada tingkat pemecahan masalah yang dicapai anak yang bekerja sendiri.

<i>Private Speech</i>	Elemen-elemen yang terdiri dari ucapan, bunyi suara, tipe percakapan sosial dan dialog, dan sebagainya. Elemen tersebut diyakini oleh Vygotsky bahwa bahasa memiliki peran besar dalam perkembangan kognisi. Melalui bahasa, ingatan dan antisipasi ke masa depan dibawa ke arah situasi baru. Bahasa dapat menjadikan anak-anak berimajinasi, mengubah (memanipulasi), menciptakan gagasan-gagasan baru dan membagi gagasan-gagasan itu dengan anak lainnya.
-----------------------	---

b) Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Adapun beberapa faktor yang diantaranya mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu (Susanto, 2011:59):

1. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme dicetuskan oleh ahli filsafat yang bernama Schopenhauer, ia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Leherin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dicetuskan oleh Jhon Locke yang dikenal dengan sebutan teori *Tabula Rasa*. Manusia dilahirkan seperti kertas putih yang masih bersih belum terdapat noda sedikitpun. Lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang. John Locke menuliskan bahwa “taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya”.

3. Faktor kematangan

Faktor kematangan ini berkaitan dengan usia seseorang itu. Setiap organ baik fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4. Faktor pembentukan

Pembentukan berasal dari keadaan luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi 2 yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pangaruh alam sekitar).

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan seseorang kepada suatu perbuatan yang bertujuan dan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat juga diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang perlu untuk dikembangkan serta dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, apabila seseorang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebarkan) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.

c) Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Dengan pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah untuk orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak. Uraian masing-masing bidang pengembangan ini menurut (Susanto, 2011:61) adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Auditori

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak seperti: mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dll.

2. Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu : mengenali benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari sederhana ke kompleks, mengetahui benda ukuran, bentuk atau dari warnanya, dll.

3. Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu mengembangkan akan

indra sentuh, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, bermain air, bermain di bak pasir, mengembangkan kosakata untuk menggambarkan berbagai tekstur halus kasar, panas-dingin, tebal-tipis, dll.

4. Pengembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau motorik halus yang mengembangkan perkembangan kognitif. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu *fingerpainting* dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, mampu menulis, menciptakan bentuk dengan balok, dll.

5. Pengembangan Aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: a. mengenali atau membilang angka, b. menyebut urutan bilangan, c. menghitung benda, d. mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, e. menggunakan konsep waktu, dll.

6. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu : a. memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, b. mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukuran, c. membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar dan rendah , dll.

7. Pengembangan Sains Permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: a. mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitar, b. mengadakan berbagai percobaan sederhana, c. mengomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

4. KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI

a) Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sebutan bagi anak dengan rentang usia 0 hingga tahun. Pengertian anak usia dini menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun (Depdiknas dalam Fadhillah, 2017:42). Sedangkan usia anak prasekolah yaitu anak yang berusia antara 4 sampai 6 tahun. Lembaga pendidikan yang dipilih sesuai pada usia 4 sampai 6 tahun yaitu lembaga formal (TK). Jadi, dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini (AUD) dapat didefinisikan sebagai seorang anak dengan rentang usia 0 hingga 6 tahun yang memiliki keunikan dan karakteristik perkembangan yang berbeda sesuai dengan rentang usianya. Anak dengan rentang usia 4 hingga 6 tahun merupakan anak dengan usia prasekolah, dan apabila anak memasuki suatu lembaga pendidikan maka akan menjadi anak TK. Kalimat di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang berusia 4 hingga 6 tahun merupakan usia anak pada Pendidikan TK (Taman Kanak-kanak). Berdasarkan karakteristik usia tersebut maka TK juga dapat dikelompokkan menjadi Kelompok A dengan anak usia 4 hingga 5 tahun dan Kelompok B dengan anak usia 5 hingga 6 tahun.

b) Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap anak usia dini mengalami perkembangan sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Susanto (2011:33) perkembangan anak usia dini terdiri dari lima aspek perkembangan, yaitu:

1. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Perkembangan fisik ditandai dengan perkembangan motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Noorlaila dalam Fadhillah (2017:44) perkembangan motorik yang normal dapat membantu anak untuk lebih mudah dalam bermain atau bergaul dengan temannya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya bahkan akan

terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan). Jadi, perkembangan fisik anak sangat penting bagi perkembangan *self-concept* atau kepribadian anak.

2. Perkembangan Intelegensi

Itelegensi berarti kemampuan intelektual atau kecerdasan individu. Kata lain dari perkembangan intelegensi ialah perkembangan kognitif. Menurut Piaget (Fadhillah, 2017:43) “Perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang dia disebut dengan adaptasi”. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap lingkungan melalui asimilasi dan akomodasi. Anak harus dapat berfikir bagaimana cara agar mereka dapat diterima dalam kelompok dengan baik untuk memenuhi kodratnya sebagai makhluk sosial, yang pandai bersosialisasi dengan individu lain.

3. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan kebutuhan yang penting bagi anak, karena bahasa ialah alat alternatif untuk melakukan interaksi dengan individu lain. Bahasa menjadi kebutuhan agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Bagi anak, bahasa merupakan suatu kemampuan yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan temannya. Bahasa dapat berbentuk lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka, menurut Saputra dan Rudyanto dalam Fadhillah (2017:43). Jadi, bahasa dapat dikembangkan melalui penggunaan kata, lisan, tulisan atau isyarat sebagai bentuk menangkap pengertian atau mengungkapkan pemikiran dan bekal untuk berkomunikasi.

4. Perkembangan Moral

Moral dapat dikatakan sebagai adat istiadat, aturan, kebiasaan, atau tata cara dalam kehidupan. Perkembangan moral ialah pencapaian suatu sikap atau kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral. Faktor lingkungan memegang peranan penting dalam perkembangan moral, oleh karena itu untuk hidup bersosialisasi, seseorang perlu memperhatikan nilai atau adat istiadat yang berlaku di lingkungannya agar dapat diterima oleh kelompok dalam melakukan hubungan interaksi dengan individu lain.

5. Perkembangan Sosial

Manusia adalah makhluk sosial, namun saat anak dilahirkan belum memiliki sifat sosial, sehingga sedini mungkin perilaku sosial harus dikembangkan pada diri anak. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma yang berlaku di lingkungannya, maka perkembangan sosial sangatlah penting untuk membantu anak dalam mencapai hal tersebut. Perkembangan sosial ialah suatu tahapan kematangan sosial untuk melakukan hubungan sosial dengan individu lain. Menurut Susanto (2011:40) perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial ialah suatu proses mencapai kematangan sosial untuk belajar menyesuaikan diri dengan aturan atau norma yang berlaku di lingkungannya agar dapat saling berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.

c) Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Sekolah formal menjadi salah satu faktor yang dapat membantu dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Kelas-kelas prasekolah seperti Taman Kanak-kanak menjadi salah satu lembaga pendidikan bagi anak usia dini. Seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan tentang aspek perkembangan pada anak usia dini, perkembangan yang terjadi pada diri anak perlu untuk distimulasi. Kemampuan kognitif pada anak usia dini penting untuk terus dikembangkan, adapun cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya melalui kegiatan *morning story* menggunakan media *scrapbook* beredisi Islami (Wulandari dalam Indrijati, 2016:75) :

1. Menarik Perhatian (*Gaining Attention*)

Untuk menarik perhatian anak, guru bisa menggunakan gerakan isyarat atau dengan mengubah mimik muka dan membuat suara yang unik secara tiba-tiba untuk memulai kegiatan awal *morning story*. Tujuannya agar memunculkan kepekaan indera anak untuk dapat merespons dengan cepat stimulus yang diberikan.

2. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran (*informing learners of the objective*)

Guru harus menyampaikan kepada anak apa yang akan diperoleh atau dikuasai setelah kegiatan *morning story*, sehingga anak dapat mengetahui kemampuan

yang dikasai setelah kegiatan. Melalui media *scrapbook* beredisi islami diharapkan anak mengetahui dan memahami nilai islami yang disampaikan oleh guru yang selanjutnya harus anak lakukan sebagai pembiasaan baik di sekolah ataupun dilingkungan sosial mereka.

3. Mengingat Konsep / Prinsip yang Telah Dipelajari (*Stimulating Recall of Prior Learning*)

Merangsang timbulnya ingatan tentang pengetahuan atau keterampilan yang sudah dipelajari. Membantu anak untuk meningkatkan ingatan mereka terhadap nilai islami yang perlu mereka terapkan dalam kehidupan sehari-harinya serta pengetahuan anak terhadap sebab-akibat dalam suatu peristiwa.

4. Menyampaikan Materi Pembelajaran (*Presenting the Stimulus*)

Penyampaian materi nilai islami melalui media *scrapbook* ini menjadi sebuah penyampaian materi yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat merangsang rasa ingin tahu anak terhadap proses sebab-akibat yang dapat terjadi dalam suatu peristiwa.

5. Memberikan Bimbingan Belajar (*Providing "Learning Guidance"*)

Bimbingan diberikan sebagai persyaratan dalam membimbing proses atau alur berpikir siswa, agar anak memiliki pemahaman yang lebih baik tentang proses sebab-akibat dalam suatu peristiwa dan memahami bagaimana bentuk implementasi nilai islami yang disampaikan melalui media *scrapbook*.

6. Memperoleh Unjuk Kerja Siswa (*Eliciting Performance*)

Anak diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari bersama atau untuk menunjukkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru pada kegiatan *morning story*. Contohnya, dalam pertemuan berikutnya anak dapat mencontohkan suatu kegiatan yang mencerminkan nilai islami yang ada serta guru dapat memancing siswa untuk bercerita tentang pengalaman mereka di rumah setelah mengenal bagaimana sikap yang merupakan bagian dari nilai islami serta proses sebab-akibat yang terjadi disekitar lingkungan anak.

7. Memberikan Balikan (*Providing Feedback*)

Anak diberitahu sejauh mana ketepatan sikap mereka sebagai bentuk implementasi atau penerapan nilai islami dalam kehidupan sehari-hari serta

memberitahu ketepatan terhadap analisis anak dalam proses sebab-akibat yang mereka analisa.

8. Menilai Hasil Belajar (*Providing Feddback*)

Memberikan tes atau tugas untuk menilai sejauh mana anak menguasai pengetahuan tentang proses sebab-akibat dan membedakan mana kegiatan yang sesuai dengan nilai islami dan mana yang bukan. Melalui permainan ataupun lembar kerja anak, seperti anak diberikan kartu gambar yang sesuai dengan nilai islami dan juga gambar yang tidak. Ajak anak untuk memilih atau menunjuk gambar baik yang sesuai atau tidak dengan nilai islami dengan instruksi guru atau kegiatan lainnya.

9. Memperkuat Retensi dan Transfer Belajar (*Enhancing Retention and Transfer*)

Kegiatan ini dapat merangsang kemampuan mengingat-ingat dan menstransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktikan apa yang terjadi. Diharapkan nantinya anak dapat mentransfer atau menggunakan pengetahuan yang anak miliki melalui media *scrapbook* beredisi islami.

5. KAJIAN PENELITIAN MEDIA SCRAPBOOK

a) Media Scrapbook

Media *scrapbook* merupakan sebuah media yang dimana media tersebut berisi kumpulan-kumpulan gambar yang ditempelkan untuk menceritakan sesuatu. *Scrapbook* juga digunakan sebagai album photo dan juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran di bidang pendidikan. Media ini sudah terkenal sejak 20 Tahun yang lalu di Negara Amerika dan terhitung baru 6 tahun media *scrapbook* dikenal di Negara Asia (Yukeu, dkk., dalam Permata Sari, 2017:23). Beberapa tahun belakangan ini, media *scrapbook* digunakan dalam beberapa penelitian yang menjadikannya sebuah media pembelajaran di kelas yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Melalui media *scrapbook* ini, dalam penelitian tersebut dijabarkan bahwa dapat mempermudah guru dalam menyampaikan dan menjelaskan pembelajaran pada peserta didik dikarenakan terdapat banyak gambar yang memudahkan anak dalam mengenal dan memahami suatu hal baru melalui cerita atau materi yang dirangkai

dalam media tersebut. Pada penelitian ini penulis menjadikan media *scrapbook* menjadi sebuah media pembelajaran yang mengenalkan sebab-akibat melalui cerita dengan nilai islami di dalamnya. Sebab-akibat itu termasuk ke dalam sebuah perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun yang termasuk ke dalam usia anak prasekolah (Fadhillah, 2017:42).

1. Hubungan Media *Scrapbook* dengan Perkembangan Kognitif (Usia 5-6 Tahun)

Scrap book memiliki sebuah asal kata *scrap* yang berarti sisa (Nurdiana dan Murjainah, 2017:2). *Scrapbook* menjadi sebuah kegiatan menempel yang tidak hanya berasal dari barang sisa saja tetapi juga bisa menjadi suatu karya seni menempel di lembar kertas kosong. Seni menempel foto ataupun gambar pada media kertas lalu menghiasnya dengan dekorasi, sehingga dapat menjadi sebuah karya yang lebih menarik (Putri dalam Murjainah, 2017:2). *Scrapbook* memiliki banyak variasi, adapun yang berbentuk seperti “Memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, kliping, dan lain lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau *handmade book*” (Astuti dalam Murjainah, 2017:2). Pengertian diatas menjelaskan bahwa *scrapbook* menjadi sebuah media yang dibuat melalui kegiatan atau seni menempel pada lembar kertas kosong yang dapat terdiri dari bahan atau barang sisa untuk menghiasnya sehingga dapat menjadi sebuah karya yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau suatu informasi. Informasi yang dimaksud adalah sebuah informasi terkait materi pelajaran dan sebagainya.

Media *scrapbook* yang penulis buat yaitu berisi sebuah cerita anak yang berasal dari kehidupan sehari-hari dimana dalam media tersebut terdapat 3 nilai islami yaitu nilai kejujuran, tanggung jawab dan amanah, serta kesabaran. Dimana melalui 3 nilai islami tersebut, perkembangan kognitif anak akan terstimulus melalui penerapan cerita melalui media tersebut. Pada rentang usia 5 hingga 6 tahun pada teori Piaget, anak berada pada tahapan pra-operasional (Santrock, 2007:46). Tahapan pra-operasional ditandai dengan “Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, ada beberapa hambatan

dalam pemikiran anak pada tahapan ini, seperti *egosentrisme* dan *sentralisasi*.”Berdasarkan pada tahapan tersebut, penulis menggunakan *scrapbook* sebagai sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam sub tahapan pemikiran intuitif.

Sub tahapan pemikirsn intuitif berada pada sub tahapan kedua dari pemikiran praoperasional. Pada tahapan pemikiran ini anak menggunakan peikiran primitifnya untuk mendapat jawaban dari rasa keinginan tahuannya dari semua pertanyaan (Santrock, 2007:253). Pada usia 5-6 tahun, akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang mereka tanyakan “mengapa?”.Pertanyaan tersebut menandai mulai munculnya minat anak dalam memikirkan dan menemukan sebuah jawaban dari suatu permasalahan. Elkind dalam buku Perkembangan Anak (2007:254) menuliskan contoh pertanyaan anak yang sering ditanyakan antara usia 4 hingga 6 tahun:

“Apa yang membuat orang bertambah besar ?”

“mengapa daun jatuh ke tanah ?”

Pengenalan sebab-akibat yang sesuai dengan KD 2.2.2 melalui media *scrapbook* ini dapat membantu dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun terutama pada tahapan praoperasional dengan sub tahapan pemikiran intuitif. Piaget dalam Kotovsky dalam santrock (2007:249) mengilustrasikan sebuah pemahaman anak tentang sebab-akibat yang dimulai sejak usia 5,5 dan 6,5 bulan melalui sebuah silinder yang digulingkan ke bawah jalur yang landai dan menabrak sebuah mainan yang telah diletakkan di bawah jalur yang landai tersebut. Mereka melihat seberapa jauh mainan tersebut terdorong oleh silinder yang berukuran sedang, reaksi anak tersebut menunjukkan bahwa mereka memahami mainan tersebut akan menggelinding lebih jauh jika didorong oleh silinder yang lebih besar. Jadi, pada pertengahan satu tahun, memahami konsep sebab-akibat melalui ilustrasi pada permainan bola silinder tersebut.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa penerapan media *scrapbook* yang penulis rancang sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan sebab-akibat pada anak usia 5 hingga 6 tahun bertujuan untuk menyinambungkan sub tahapan pemikiran intuitif yang ada pada tahapan praoperasional. Melalui cerita beredisi nilai islami

yang berasal dari kisah yang biasa terjadi di lingkungan anak-anak tersebut diharapkan dapat membantu dalam mengenalkan dan meneruskan proses pengenalan sebab-akibat pada anak yang sudah dimulai sejak bayi.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian (Permata Sari, Liawati. 2017) dengan Judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Tata Surya di SMPN 21 Bandar Lampung.” Skripsi jurusan Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung. Berdasarkan hasilnya ada pengaruh signifikan antara kemampuan memahami anak sebelum dan sesudah penerapan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran dalam mengenal tata surya.

Dalam Jurnal Nurdiana dan Murjainah (Edutech, Tahun 16, Vol. 16, No. 3, Oktober 2017) telah melakukan penelitian dengan Judul “*The Relationship Between Using Scrapbook Media And Motivation In Learning Geography Of Seventh Grade Students In SMP Negeri 41 Palembang*”. Bahwa media *scrapbook* menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak materi pembelajaran geografi. Terdapat hubungan yang signifikan antara media *scrapbook* terhadap pembelajaran Geografi yang ditunjukkan dengan hasil pengujian yang dilakukan di SMP Negeri 41 Palembang.

Dalam Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED yang ditulis oleh Wardhani pada Volume 2, Nomor 2, Tahun 2018 telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Bahwa melalui media pembelajaran *scrapbook*, penulis bertjan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media *scrapbook*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development* dengan model penelitian ADDIE. Terdapat hubungan yang signifikan dengan hasil pengujian yang dilakukan pada siswa kelas III di SDN Glagahomb dan SDN 01 Selosabrang.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh ketiganya yaitu dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode

deskriptif dengan pendekatan kuantitatif berupa penelitian korelasional serta eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*).

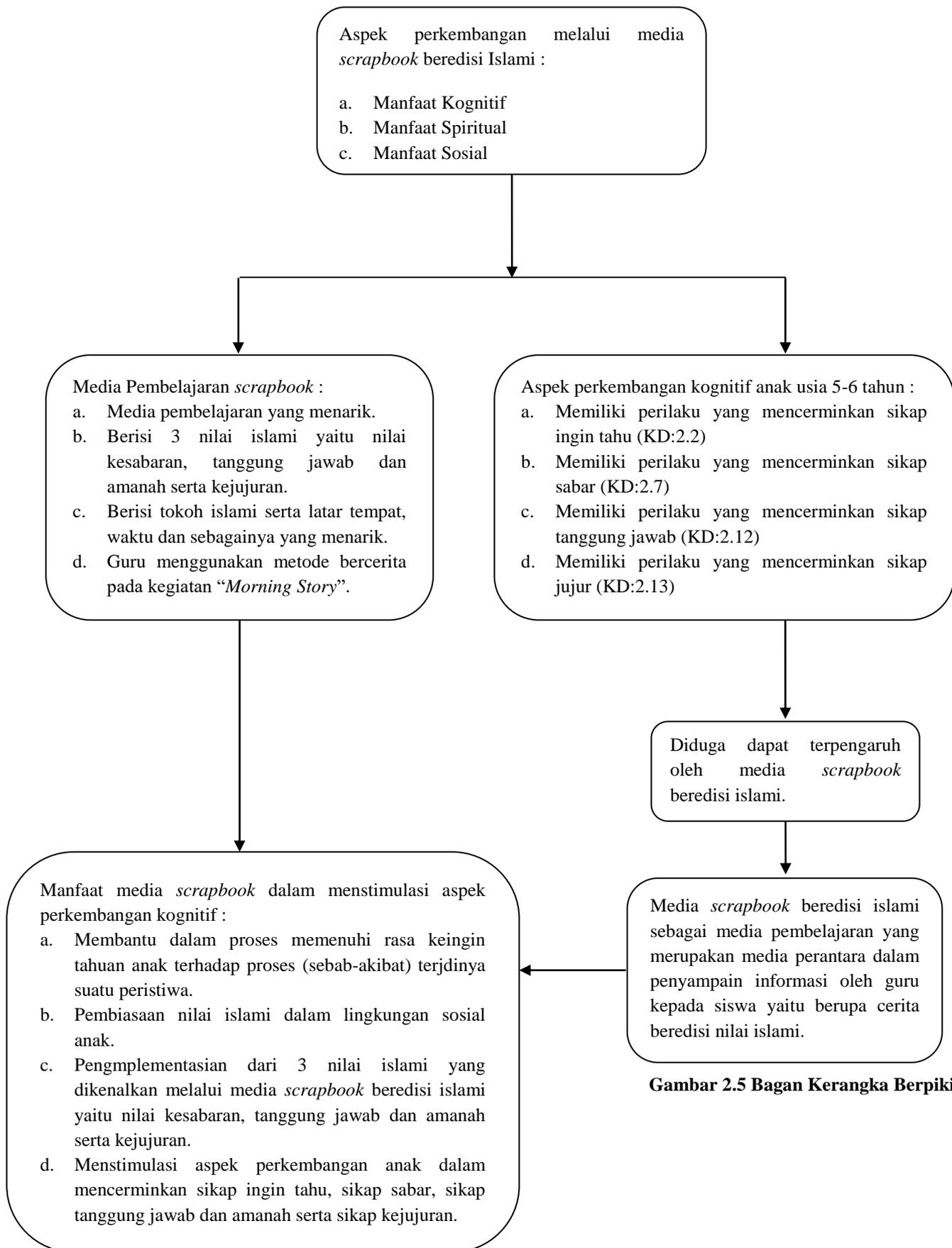
C. Kerangka Berpikir

Berbagai uraian diatas yang terkait dengan pengaruh media *scrapbook* beredisi Islami dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun memberikan gambaran sebuah kerangka konseptual yaitu sebagai berikut : Media *scrapbook* Islami merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan berisi 3 nilai Islami yang dapat membantu dalam proses memenuhi rasa keingintahuan anak terhadap proses terjadinya suatu peristiwa (sebab-akibat) serta bentuk pengimplementasian nilai Islami yang ada dalam kehidupan di lingkungan sosial mereka terutama pembiasaan yang dilakukan di sekolah. Media *scrapbook* ini digunakan pada saat kegiatan awal "*Morning Story*" yang dimana kegiatan tersebut menjadi sebuah kegiatan rutin dipagi hari yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Mengapa media *scrapbook* beredisi islami yang diterapkan oleh guru dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun ? Media *scrapbook* beredisi islami menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat menyenangkan dimana didalamnya terdapat tokoh cerita islami disertai gambar latar tempat, waktu dan sebagainya yang dapat sangat menarik sehingga perhatian anak akan teralihkan kepada media tersebut. Media pembelajaran menjadi sebuah perantara dalam menyampaikan suatu informasi yang berasal dari guru (informan) kepada penerima informasi (peserta didik).

Metode bercerita menjadi sebuah metode yang digunakan oleh peneliti agar dapat diterapkan oleh guru dengan menggunakan media *scrapbook* beredisi Islami ini. Anak akan diajak untuk menganalisa suatu kejadian dalam peristiwa yang terjadi dalam cerita islami tersebut. Memancing rasa keingintahuan anak terhadap proses sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa merupakan salah satu indikator perkembangan yang ingin peneliti stimulus mealalui media *scrapbook*. Tiga nilai islami yang peneliti gunakan yaitu nilai Kesabaran, Tanggung Jawab dan Amanah serta Kejujuran menjadi suatu perwakilan dalam mengenalkan nilai Islami kepada anak usia dini.

Pengimplementasian dari ketiga nilai tersebut yaitu sebuah pembiasaan yang diterapkan kepada siswa terutama dalam lingkungan sosialnya. TK 'Aisyiyah 04 Surabaya merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak Swasta yang berlandaskan Islam sehingga sangat penting bagi guru dalam mengenalkan berbagai macam nilai Islami yang harus dikenal oleh peserta didik. Saat menerapkan media *scrapbook* beredisi Islami ini, anak akan membentuk *circle time* dan membuat aturan main atau perjanjian yang telah disepakati oleh peserta didik dengan guru bahwa pada saat guru bercerita maka anak-anak akan menghargai dan mendengarkan apa yang diceritakan oleh guru dan mereka hanya boleh mengajukan pertanyaan pada saat sesi pertanyaan ditawarkan oleh guru kepada peserta didik. Kemudian saat kegiatan bercerita dan Tanya jawab telah selesai anak akan diajak untuk mengimplementasikan dari setiap cerita nilai islami yang sudah disampaikan oleh guru melalui cerita pada media *scrapbook* beredisi nilai islami. Adapun bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu :



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka diajukan hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh media *scrapbook* beredisi nilai islami dalam perkembangan kognitif khususnya pada sub tahapan mengenal sebab-akibat di Kelompok B TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan pencarian atas sesuatu (*inquiry*) secara sistematis dengan penekanan bahwa pencarian ini dilakukan terhadap masalah-masalah yang dapat dipecahkan (Parsons, 1946 dalam Nazir, 2005:13). Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian Pendidikan* (2015:5) menuliskan bahwa “setiap penelitian mempunyai kegunaan dan tujuan tertentu. Secara umum, penelitian memiliki tiga macam tujuan yaitu **penemuan, pembuktian, dan pengembangan**”.



Gambar 3.1 Bagan Tiga Tujuan Umum dalam Penelitian
Sumber : Buku *Metode Penelitian Pendidikan* (Sugiyono, 2015:5)

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dimana dapat digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, sehingga teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015:14).

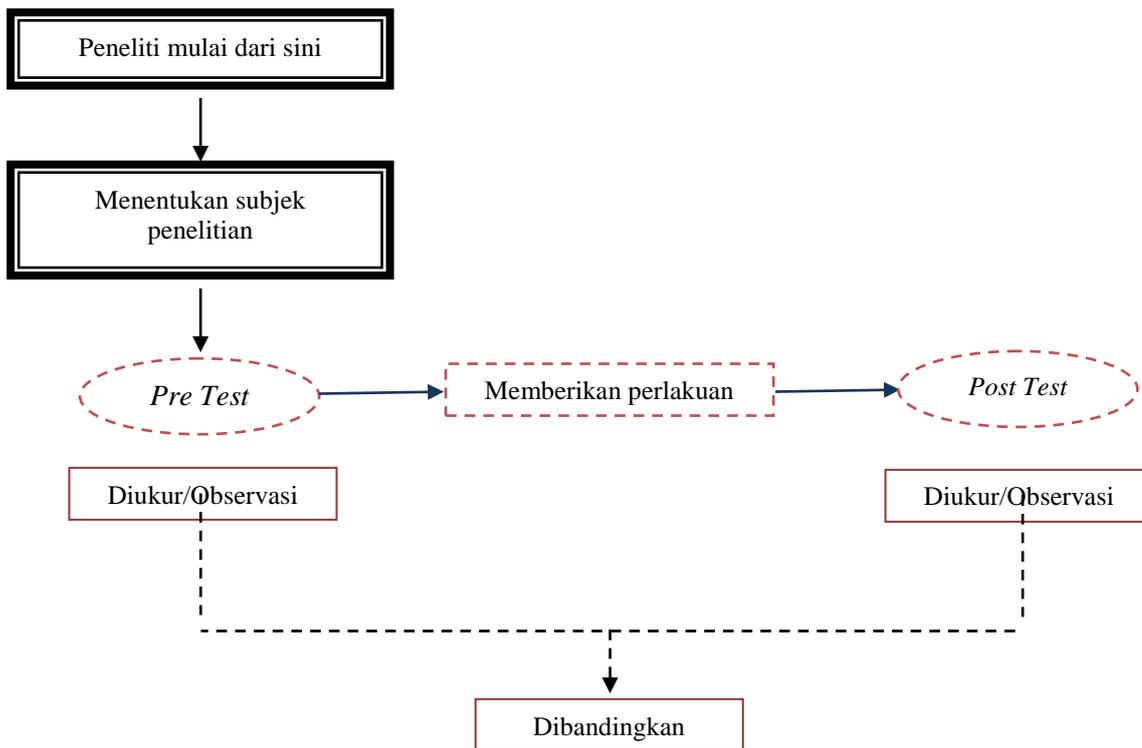
Secara historis, metode penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode dalam penelitian yang awalnya hanya digunakan dalam penelitian alam saja yang kemudian berkembang ke dalam ilmu sosial, dan sebagainya. Metode ini mempengaruhi metode penelitian sosial dengan memahami kebenaran dari perilaku yang dapat diobservasi (Purwanto, 2008:44).

Noor dalam Mufidati (2017:25) menyatakan bahwa “Penelitian kuantitatif sebagai metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur menggunakan instrumen penelitian, sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.”

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre-Eksperimental dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (2015:109) menuliskan bahwa yang dimaksud dengan desain pre-eksperimental yaitu sebuah desain yang belum melakukan eksperimen sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang juga ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Cara menerapkan desain ini yaitu dengan melakukan satu kali pengukuran di depan yang disebut dengan *pre-test*, sebelum adanya perlakuan (*treatment*) yang setelah itu dilakukan sebuah pengukuran lagi yang disebut *post test* (Mufidati, 2017:25). Melalui penelitian yang diberikan, diyakini akan berpengaruh positif. Sebelum perlakuan baru ini diimplementasikan, maka terlebih dahulu untuk melihat kondisi awal kelompok yang kemudian dibandingkan dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan sesuai perlakuan baru. Adapun desain dari penelitian diatas yaitu :



Gambar 3.2 Bagan Rancangan Penelitian *Pre-experimental* Jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Variabel Terikat	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- X = Perlakuan (*treatment*) media *Scrapbook* beredisi islami
- O₁ = Kemampuan Kognitif dalam mengenal sebab-akibat
- O₂ = Kemampuan Kognitif dalam mengenal sebab-akibat setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel diatas, penelitian ini penulis laksanakan dengan melibatkan hanya 1 kelompok. Kelompok tersebut akan melalui *pre-test* dan *post-tests* serta diantara kedua proses tersebut maka akan terdapat proses pemberian perlakuan. *Pre-test* diberikan untuk kita dapat mengetahui sampai dimana tingkat kemampuan anak sebelum pendidik memberikan perlakuan, seangkan pemberian *Post-test* memiliki tujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana peningkatan yang terjadi pada anak setelah diberikan perlakuan oleh pendidik. Melalui proses *pre-test*

dan *post-test* inilah yang dapat menunjukkan apakah media *scrapbook* beredisi islami ini memiliki pengaruh dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun dalam mengenal proses sebab-akibat.

1. Tahapan Pemberian Tes Awal (*Pre-test*)

Pada tahapan ini, penulis melibatkan satu kelompok dalam penelitian melalui proses *pre-test* sebelum diberikannya perlakuan. *Pre-test* dilakukan untuk mendapatkan sebuah bukti bahwa kelompok memiliki tingkat kemampuan yang belum berkembang sepenuhnya dalam kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal sebab-akibat. Tes ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui keadaan awal dari setiap peserta didik pada kelompok yang terlibat.

2. Tahapan Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Tahapan kedua ini yaitu sebuah tahapan yang memberikan perlakuan kepada kelompok yang terlibat yaitu berupa pemberian perlakuan dengan menggunakan media *scrapbook* beredisi islami dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenalkan sebab-akibat melalui cerita bergambar yang terdapat dalam media *scrapbook*.

3. Tahap Pemberian Tes Akhir (*Post-test*)

Pemberian *Post-test* kepada kelompok yang terlibat menjadi tahapan terakhir pada penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang terjadi antara nilai yang diperoleh sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini sejalan untuk menguji keefektifan media *scrapbook* beredisi islami dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal proses sebab-akibat yang dapat terjadi dalam suatu peristiwa. Hasil tes ini dibandingkan dengan hasil tes awal yang telah diberikan pada tahap sebelumnya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya tahun ajaran 2018/2019, Jalan Dupak Bangunsari No. 63, Kelurahan Dupak, Kecamatan Krembangan, Surabaya yang dilaksanakan pada bulan Desember 2018. Pada kelompok B dengan jumlah 83 peserta didik. Kelompok B dibagi menjadi 4 kelas yaitu Kelompok B. An-Nasr, B. Al-Kausar, B. Al-Ma'un, dan Al-

Fiil dengan jumlah 21 peserta didik pada 3 kelompok B dan 20 peserta didik pada kelompok B. An-Nasr.

Peneliti melakukan observasi awal tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun serta media pembelajaran guru dalam mengenalkan nilai islami kepada anak pada kegiatan “*morning story*” di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya. Hasilnya masih banyak peserta didik yang belum memahami dan mengetahui proses sebab-akibatnya suatu peristiwa yang terjadi yang merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran yang dimiliki oleh guru dalam kegiatan “*morning story*” kurangnya menarik sehingga anak mudah bosan pada kegiatan dipagi hari ini. Setelah mengumpulkan sumber data, menetapkan hubungan teori yang ada dengan fakta-fakta yang diperoleh, kemudian peneliti menyusun laporan dari hasil penelitian dengan jadwal penelitian sebagai berikut, yaitu:

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun Ajaran 2018/2019						
		Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1.	Survey Lokasi Penelitian	■						
2.	Observasi Awal		■					
3.	Pengajuan Judul			■				
4.	Penyusunan Proposal				■			
5.	Pengajuan Surat Izin					■		
6.	Pelaksanaan Penelitian					■	■	
7.	Pengumpulan Data					■	■	
8.	Analisis Data						■	
9.	Laporan Hasil Penelitian							■

D. Sasaran Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015;117). Jadi yang dimaksud dengan populasi bukan hanya orang, obyek dan benda alam juga merupakan bagian dari populasi. Misalnya kita akan melakukan sebuah penelitian

di sekolah X, maka sekolah X ini merupakan populasi. Sekolah X memiliki sejumlah orang/subyek dan obyek yang lainnya. Hal ini berarti populasi dalam jumlah atau kuantitas dan sebagainya.

Masyuri dan Zainuddin dalam Mufidati (2017:28) menuliskan bahwa populasi merupakan kata populasi dalam metode penelitian memiliki arti sebagai serumpun atau sekelompok obyek yang dimana menjadi suatu masalah dalam penelitian. Populasi penelitian merupakan bagian dari keseluruhan dari obyek penelitian seperti manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, nilai, peristiwa, sikap, dan sebagainya.

Sukmadinata dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (2005:51) menuliskan bahwa populasi dibedakan menjadi dua yaitu populasi target dan populasi terukur. Populasi terukur merupakan populasi yang secara ril dijadikan dasar dalam menentukan sampel sedangkan populasi target adalah populasi dengan alasan yang kuat sehingga kedua populasi tersebut memiliki kesamaan karakteristik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek ataupun obyek serta karakteristik ataupun sifat dalam penelitian yang akan diteliti. Populasi target dalam penelitian ini adalah TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya sedangkan kemampuan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun termasuk kedalam populasi terukur.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono dalam buku Metode Penelitian Pendidikan (2015:118) menuliskan bahwa "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semuanya yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan tenaga dan waktu, keterbatasan dana, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi haruslah benar-benar mewakili (representatif).

Arifin (2009) dalam Mufidati (2017:28) dituliskan bahwa sampel digunakan apabila seluruh obyek atau subyek yang akan diteliti sangat luas cakupannya, sehingga peneliti tidak dapat mengambil data secara keseluruhan dari

semua anggota kelompok subyek ataupun obyek yang menjadi interes peneliti tersebut.

Langkah awal dalam menentukan sampel yaitu membatasi jenis populasi, atau menentukan populasi target. Populasi target pada penelitian ini yaitu TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya yang kemudian dibatasi jenis populasinya, yaitu hanya Kelompok anak usia 5-6 Tahun (Sukmadinata, 2005:251). Berdasarkan hasil survey di lapangan, secara homogenitas dari tingkat pencapaian perkembangan siswa, maka dipilih Kelompok B yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Sugiyono dalam buku Metode Penelitian (2015:40) menuliskan bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai atau orang, suatu obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Variabel juga menjadi sebuah titik fokus dalam penelitian serta dapat diketahui dari setiap judul penelitian. Firdaus dalam Mufidati (2017:29) terdapat 2 variabel yaitu sebagai berikut:

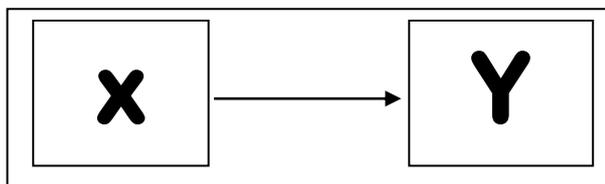
1. Independent Variable (Variabel Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian merupakan variabel yang dapat mempengaruhi secara relative variabel lainnya. Variabel ini dapat disebut juga sebagai variabel bebas, variabel mempengaruhi, variabel tidak terikat, dan sebagainya. Variabel bebas dilambangkan sebagai variabel X. Pada penelitian ini yang termasuk ke dalam *independent variable* atau variabel bebas yaitu *Media Scrap Book Beredisi Islami*.

2. Dependet Variable (Variabel Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian merupakan sebuah variabel yang tergantung atau dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel terikat dapat disebut juga sebagai variabel tidak bebas atau variabel yang dipengaruhi. Variabel terikat dilambangkan sebagai variabel Y. Pada penelitian ini yang termasuk ke dalam *dependent variable* atau variabel terikat yaitu Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 hingga 6 Tahun.

Dengan demikian, pada penelitian ini media *scrapbook* beredisi islami merupakan variabel bebas dan perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun termasuk dalam kategori variabel terikat. Sehingga terdapat hubungan antara media *scrapbook* beredisi dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.



Gambar 3.3 Hubungan Media *Scrapbook* Beredisi Islami dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun

Keterangan :

X = Media *Scrapbook* Beredisi Islami

Y = Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

3. Definisi Operasional

Menghindari keraguan atau kerancuan pengertian dalam variabel pada penelitian yang dilakukan maka variabel tersebut perlu didefinisikan. Hal tersebut berguna bagi peneliti untuk memudahkan dalam membuat instrumen pengumpulan data (Fadhillah, 2017:58). Definisi yang dimaksud pada kalimat di atas yaitu definisi operasional. Nazir dalam Fadhillah (2017:58) menyatakan bahwa “definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada satu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau memspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk variabel tersebut”.

Media *scrapbook* beredisi islami ini digunakan untuk membantu dalam menstimulus kemampuan anak agar mengenal proses sebab-akibat melalui cerita islami. Melalui cerita bergambar yang terdapat di dalam media *scrapbook* tersebut, diharapkan perkembangan kognitif anak menunjukkan pertumbuhan serta perkembangan dalam hal mengenal sebab-akibat dari suatu peristiwa. Serta anak dapat mengenal berbagai nilai islami melalui kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru di kegiatan “*morning story*” yang terletak pada kegiatan awal

sebelum pembelajaran. Pemberian skor pada penelitian ini dengan menggunakan kriteria penilaian 1,2,3 dan 4 yang disimbolkan dengan bintang, diantaranya:

- a. 1 = Belum Berkembang (★)
- b. 2 = Mulai Berkembang (★★)
- c. 3 = Berkembang Sesuai Harapan (★★★)
- d. 4 = Berkembang Sangat Baik (★★★★)

F. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian merupakan tahapan ataupun proses dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini prosedur pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan

- a. Menentukan masalah untuk diteliti
- b. Menyusun proposal
- c. Menentukan lokasi penelitian

Penentuan lokasi penelitian dipertimbangkan sesuai dengan tujuan penelitian. TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya merupakan lokasi yang dipilih dalam melakukan penelitian ini.

d. Mengurus surat izin dan perizinan

Surat izin penelitian diperoleh dan ditanda tangani oleh Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya (UM Surabaya) dan selanjutnya diserahkan ke TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya.

2. Tahapan pelaksanaan penelitian

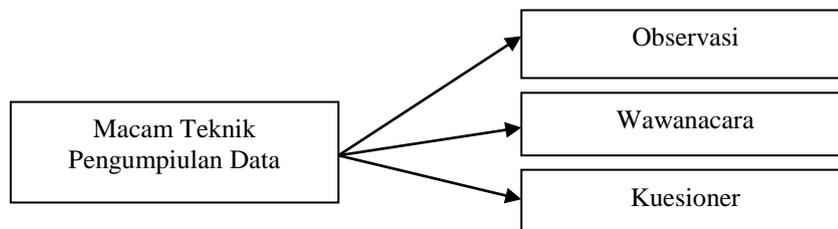
- a. Membuat jadwal penelitian
- b. Pengumpulan data tentang perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal sebab-akibat melalui *pre-test*.
- c. Melakukan *treatment* dengan menggunakan media *scrapbook* beredisi islami pada kelompok yang terlibat dalam penelitian.
- d. Melakukan *post-test* setelah diberikannya *treatment* untuk mengetahui adanya perubahan.
- e. Membandingkan hasil *pre-test* serta *post-test* untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media *scrapbook* beredisi islami dalam mempengaruhi

perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun dalam mengenal sebab-akibat.

3. Tahapan menyimpulkan Hasil Penelitian dengan menyusun laporan
4. Tahapan Penyusunan Laporan Akhir

G. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2015:308) menuliskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena memperoleh data merupakan tujuan utama dalam melakukan penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.



Gambar 3.4 Bagan Macam-macam Teknik Pengumpulan Data Penelitian Kuantitatif (Sugiyono, 2015:193)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi:

1. Observasi

Sukmadinata (2005:220) menuliskan bahwa “Observasi (*observations*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara dalam mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung”. Penelitian ini menggunakan teknik observasi berbagai aspek perkembangan yang berhubungan dengan kecakapan sedangkan instrumen (daftar cocok). Indikator observasi kemampuan kognitif dalam mengenal sebab-akibat anak usia 5 hingga 6 tahun pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Lembar Observasi

KD	INDIKATOR	BUTIR	PENILAIAN			
			1	2	3	4
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD:2.2)	Mengetahui sebab-akibat (KD:2.2.2)	Anak mampu menunjukkan hubungan antara (C4) sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> beredisi islami				
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (KD:2.7)	Sabar menunggu giliran (KD:2.7.2)	Anak mampu untuk menunjukkan (C3) sabar dalam menunggu giliran cerminan dari nilai kesabaran				
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (KD:2.12)	Memiliki rasa tanggung jawab (KD:2.12.4)	Anak mampu menunjukkan (C3) nilai tanggung jawab dalam amanah yang diberikan oleh guru saat di kelas				
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur (KD:2.13)	Mengakui kesalahannya (KD:2.13.2)	Anak mampu menunjukkan (C3) nilai kejujuran apabila melakukan sebuah kesalahan				

Tabel 3.4 Rubrik Penelitian

NO	BUTIR	KRITERIA	KETERANGAN
1.	Anak mampu menunjukkan hubungan antara sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> beredisi islami	Berkembang Sangat Baik 	Anak mampu menunjukkan hubungan antara sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> dengan mandiri.
		Berkembang Sesuai Harapan 	Anak mampu menunjukkan sebagian hubungan antara sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> dengan mandiri.
		Mulai Berkembang 	Anak mulai mampu menunjukkan sebagian hubungan antara sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> dengan bantuan guru.
		Belum Berkembang 	Anak belum mampu menunjukkan hubungan antara sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dalam <i>scrapbook</i> beredisi islami.
2.	Anak mampu untuk menunjukkan sabar dalam menunggu giliran cerminan dari nilai kesabaran	Berkembang Sangat Baik 	Anak mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran pada seluruh kegiatan di sekolah sebagai cerminan dari nilai kesabaran dengan mandiri.
		Berkembang Sesuai Harapan 	Anak mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran pada sebagian kegiatan di sekolah sebagai cerminan dari nilai kesabaran dengan mandiri.
		Mulai Berkembang 	Anak mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran pada sebagian kegiatan di sekolah sebagai cerminan dari nilai kesabaran dengan bimbingan guru.
		Belum Berkembang 	Anak belum mampu menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran pada kegiatan di sekolah sebagai cerminan dari nilai kesabaran.
3.	Anak mampu menunjukkan nilai tanggung jawab dalam amanah yang diberikan oleh guru saat di kelas	Berkembang Sangat Baik 	Anak mampu menunjukkan nilai tanggung jawab dalam seluruh amanah yang diberikan oleh guru di sekolah
		Berkembang Sesuai Harapan 	Anak mampu menunjukkan nilai tanggung jawab dalam sebagian amanah yang diberikan oleh guru di sekolah dengan mandiri.
		Mulai Berkembang 	Anak mampu dalam menunjukkan nilai tanggung jawab dalam sebagian amanah yang telah diberikan di sekolah dengan bimbingan guru.
		Belum Berkembang 	Anak belum mampu dalam menunjukkan nilai tanggung jawab dalam amanah yang diberikan oleh guru di sekolah.
4.	Anak mampu menunjukkan nilai	Berkembang Sangat Baik	Anak mampu menunjukkan nilai kejujuran terhadap semua kesalahan

kejujuran apabila melakukan sebuah kesalahan		yang diperbuat dan mampu meminta maaf dengan berani kepada guru dan teman-temannya.
	Berkembang Sesuai Harapan 	Anak mampu menunjukkan nilai kejujuran dan sulit mengucapkan kata maaf apabila melakukan sebuah kesalahan tanpa bantuan guru.
	Mulai Berkembang 	Anak mampu menunjukkan nilai kejujuran apabila melakukan sebuah kesalahan dengan bimbingan guru dalam mengucapkan maaf.
	Belum Berkembang 	Anak belum mampu menunjukkan nilai kejujuran kepada guru karena merasa takut apabila melakukan sebuah kesalahan.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207) menuliskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015:207).

Analisis data yang dilakukan yaitu analisis pada hasil test dan data. Analisis data hasil test tersebut meliputi data *pre-test* dan *post-test*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengolah data hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu :

1. Pengujian Wilcoxon

Susetyo (2012:228) dalam Mufidati (2017:35) menyatakan bahwa “Uji Wilcoxon adalah metode statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, atau jumlah sampel data yang ada selalu sama banyaknya”. Sudjana (2005:450) menuliskan bahwa uji Wilcoxon ini merupakan perbaikan dari uji tanda yang dimana pada uji ini bukan saja tanda yang diperhatikan tetapi nilai selisihpun diperhatikan (X-Y). Tanda positif dan negatif pada pasangan data yang memiliki selisih kemudian akan diranking. Hal tersebut merupakan unsur utama yang digunakan dalam analisis.

Pengujian Wilcoxon yang dilakukan pada penelitian ini adalah Uji Wilcoxon *Match Pairs Test*. Uji ini melibatkan satu populasi penelitian yaitu TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya dan Kelompok B.An – Nasr sebagai sampelnya. Perbandingan selisih ini akan diuji dengan menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peringkat-peringkatnya.

Tabel 3.5 Uji Wilcoxon *Match Pairs Test*

No	Nama	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.							
2.							
Jumlah						T₊ =	T₋ =

Keterangan :

X_{A1} : Hasil *pre-test*

X_{B1} : Hasil *post-test*

Beda : Perhitungan Selisih Hasil *post-test* – Hasil *pre-test*

Jenjang : Urutan dari Selisih Terkecil

T₊ : Jumlah Selisih yang Bernilai Positif

T₋ : Jumlah Selisih yang Bernilai Negatif

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini menggunakan sebuah data mengenai pengaruh media *scrapbook* beredisi islami dalam menunjukkan proses sebab akibat yang dapat terjadi dalam suatu peristiwa serta pengimplementasian 3 nilai islami di lingkungan sekolah dengan mengambil dari hasil observasi yang terdiri dari 4 indikator, diantaranya mengetahui sebab-akibat, sabar menunggu giliran, memiliki rasa tanggung jawab dan mengakui kesalahannya. Observasi ini dilakukan ketika *pre-test* dan *post-test*. Pada tahapan *pre-test*, peneliti belum memberikan sebuah perlakuan (*Treatment*) kepada kelompok B. An-Nasr. Pada tahapan *post-test*, peneliti sudah memberikan sebuah perlakuan (*Treatment*) kepada kelompok B. An-Nasr.

Tabel 4.1 Gambaran Subjek Penelitian Kelompok B. AN-Nasr

No	Nama Subjek	Usia	Jenis Kelamin
1.	AL	6 Tahun	L
2.	AH	7 Tahun	L
3.	ZAS	6 Tahun	L
4.	ZAT	6 Tahun	L
5.	DA	5 Tahun	L
6.	AN	6 Tahun	L
7.	RN	6 Tahun	L
8.	SO	5 Tahun	L
9.	RA	5 Tahun	L
10.	ER	6 Tahun	L
11.	AA	5 Tahun	L
12.	GA	6 Tahun	P
13.	NA	6 Tahun	P
14.	AM	5 Tahun	P
15.	AL	5 Tahun	P
16.	KA	6 Tahun	P
17.	FA	5 Tahun	P
18.	JN	6 Tahun	P
19.	OA	5 Tahun	P
20.	DI	6 Tahun	P
Jumlah Subjek			20 anak

B. Hasil Analisis Data

1. Pelaksanaan *Pre-Test*

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak yang berkaitan dengan kognitif anak usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang dimana anak berada pada perkembangan dalam memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, sikap tanggung jawab dan sikap jujur. *Pre-test* diberikan kepada kelas B. An-Nasr sebagai kelompok sasaran yang digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan pada bulan Desember 2018. Data *pre-test* diambil setelah instrument data telah diuji kevalidan dan reliabilitasnya. Penilaian *pre-test* dilakukan satu kali melalui *non test*. Peneliti melakukan observasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B melalui media *scrapbook* beredisi islami yang disampaikan melalui kegiatan "*Morning Story*". Hasil rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok yaitu 10.1. Jumlah yang didapatkan dari nilai *pre-test* peserta didik dari kelompok yang terlibat akan digunakan untuk melakukan uji peringkat bertanda Wilcoxon.

Tabel 4.2 Hasil *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun				Jumlah	Rata-Rata
		Mengetahui Sebab - Akibat	Sabar Menunggu Giliran	Memiliki Rasa Tanggung Jawab	Mengakui Kesalahannya		
1.	AL	2	3	2	3	10	2.5
2.	AH	3	3	3	3	12	3
3.	ZAS	3	2	2	2	9	2.25
4.	ZAT	2	2	2	2	8	2
5.	DA	2	2	2	2	8	2
6.	AN	2	3	2	3	10	2.5
7.	RN	3	3	3	3	12	3
8.	SO	2	2	2	2	8	2
9.	RA	2	3	3	2	10	2.5
10.	ER	2	2	2	2	8	2
11.	AA	2	2	2	2	8	2
12.	GA	2	3	3	2	10	2.5
13.	NA	3	3	3	3	12	3
14.	AM	2	3	3	2	10	2.5
15.	AL	2	3	3	2	10	2.5
16.	KA	3	3	3	3	12	3
17.	FA	3	2	2	2	9	2.25
18.	JN	3	3	3	3	12	3
19.	OA	3	3	3	3	12	3
20.	DI	3	3	3	3	12	3
Jumlah		49	53	51	49	202	10.1

2. Pelaksanaan perlakuan (Treatment)

Pemberian perlakuan (*Treatment*) dilakukan pada bulan Desember 2018 hingga Januari 2019 di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya. Perlakuan yang diberikan berupa media *scrapbook* beredisi islami pada kelompok B. AN-Nasr.

a. Treatment I

Proses kegiatan belajar dan mengajar berjalan seperti hari-hari biasa karena pemberian perlakuan dengan menerapkan media *scrapbook* beredisi islami ini dilakukan pada kegiatan awal sebelum memulai kegiatan inti yaitu pada kegiatan "*Morning Story*" yang dilakukan setiap pagi hari. Pada kegiatan pagi hari tersebut siswa diajak untuk mendengarkan sebuah cerita yang akan disampaikan oleh guru kemudian akan dilakukan secara bergantian, perwakilan siswa diharuskan menceritakan peristiwa yang dialami mereka saat sebelum masuk sekolah di hari sebelumnya. Misalnya pada hari Kamis terdapat ananda AL dan NA yang bercerita di depan teman-temannya maka pada hari esoknya ananda harus bergantian dengan teman yang lainnya. Peserta didik sangat antusias dan aktif terlibat dalam kegiatan "*Morning Story*" kali ini, inilah kesan pertama yang peneliti dapatkan di kelas. Berdiri, mendekat, bertanya untuk memenuhi rasa keingintahuannya, dilakukan hampir seluruh peserta didik dalam mengamati media *scrapbook* yang dipegang oleh guru mereka. Saling mengajukan pertanyaan dan juga menyampaikan pendapat yang dimiliki oleh anak dalam menebak cerita yang akan disampaikan serta peristiwa yang terjadi yang ada di dalam media *scrapbook* yang termasuk sebagai sebuah media baru bagi mereka.

Pada awal tahapan perlakuan, Guru menjelaskan tentang media *scrapbook* kepada peserta didik setelah keadaan kelas kembali tenang dan kondusif. Awalnya guru menjelaskan tentang bentuk, warna, dan desain media, kemudian guru menjelaskan kegunaan dari media tersebut dan member contoh salah satu nilai islami yang akan disampaikan menggunakan metode bercerita yang hanya dilakukan pada saat kegiatan "*Morning Story*" saja. Setelah semua penjelasan selesai diberikan dan peserta didik memberikan respon yang menggambarkan bahwa mereka mampu memahami ataupun mengerti dari kegunaan media

scrapbook beredisi islami tersebut, maka tibalah waktu mereka memulai kegiatan bercerita.

b. Treatment II

Pada pertemuan kedua, pemberian perlakuan pada kelompok B. An-Nasr masih sama seperti pertemuan pertama yaitu pada kegiatan awal “*Morning Story*” sebelum memulai kegiatan inti. Pada pertemuan ini, guru mengawali kegiatan awal dengan bercerita menggunakan media *scrapbook* edisi nilai kesabaran. Pada edisi ini Ali dan Usman sedang ingin berkeliling menggunakan sepeda mereka. Saat mereka hendak berangkat ternyata rantai sepeda Ali copot dan mereka memanggil ayah untuk membenarkan kembali rantai sepeda Ali. Ali sangat tidak sabar menunggu rantai sepedanya tersebut selesai dipasang. Tetapi ayah dan Usman adiknya mengajak Ali untuk dapat belajar bersabar dalam menunggu rantai sepedanya.

Sebelum menceritakan *scrapbook* edisi nilai kesabaran, siswa sudah dilatih melalui pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan saat kegiatan di sekolah. Seperti kegiatan sabar dalam menunggu giliran mendapatkan buku untuk kegiatan bermain, menunggu giliran mencuci tangan, menunggu giliran dalam berwudhu dan sebagainya. Akan tetapi, masih banyak ananda yang sering tidak sabar saat menunggu giliran dan mereka lebih memilih berada diluar barisan dan segera mendahului temannya. Adapun ananda yang akan menunjukkan rasa marahnya apabila ia tidak ada di barisan paling pertama. Pada saat pembacaan cerita dengan edisi nilai kesabaran ini, beberapa siswa dengan aktif menyampaikan pendapatnya bahwa bersabar itu penting. Siswa dengan inisial NA menceritakan bahwa ia selalu sabar menunggu ibunya menjemput ia di sekolah. Ibunya tersebut selalu menjemputnya telat tetapi ananda NA selalu menunggu dengan sabar hingga ia dijemput di sekolah oleh sang ibu. Ananda NA menggambarkan apabila ia tidak pulang bersama ibunya maka ia bisa saja hilang dibawa orang yang tidak dikenal seperti pesan yang selalu disampaikan oleh ibunya bahwa ia harus menunggu dengan sabar disekolah hingga ibunya datang. Bentuk implementasi dari edisi nilai kesabaran ini setiap siswa harus bersabar saat menunggu giliran hingga tiba saat urutannya.

c. *Treatment III*

Pada pertemuan ketiga tahapan dalam pemberian perlakuan tetap dilaksanakan pada kegiatan "*Morning Story*". Pemberian perlakuan pada pertemuan ini yaitu menggunakan media *scrapbook* beredisi nilai Tanggung jawab dan amanah. Dimana anak diajak untuk mengenal bagaimana rasa tanggung jawab dan amanah yang telah diberikan kepada mereka. Pada edisi ini menceritakan Ali yang sedang pergi ke perpustakaan untuk meminjamkan sebuah buku. Kemudian Ali mendapatkan berbagai macam amanah terhadap buku yang ia pinjam. Amanah yang sudah diberikan oleh petugas perpustakaan menjadi tanggung jawab bagi Ali dalam menjaga buku yang telah ia pinjam.

Guru kelas pada kelompok B. An-Nasr sering melibatkan siswa dalam proses tolong-menolong yang merupakan bagian dari tanggung jawab dan amanah. Ananda dengan inisial AH bertanya kepada guru setelah mendengar cerita tersebut bahwa gurunya sering meminta tolong kepadanya untuk mengambil sebuah kertas atau alat tulis lainnya di kantor guru. Kemudian ia bertanya apakah ia termasuk anak yang bertanggung jawab dan amanah. Kemudian guru menjelaskan bahwa hal tersebut merupakan bagian dari rasa tanggung jawab AH kepada guru yang sudah memberikan amanah kepadanya untuk mengembalikan *crayon* yang sudah digunakan untuk mewarnai. Dari amanah yang diberikan, siswa AH belajar bertanggung jawab saat ia sudah diberikan kepercayaan oleh guru. Pada tahapan perlakuan ini masih banyak ananda yang belum memahami arti tanggung jawab dan amanah yang ada di kehidupan sehari-hari mereka terutama saat berada di sekolah.

d. *Treatment IV*

Pemberian perlakuan pada pertemuan keempat masih sama yaitu kegiatan dilakukan pada saat "*Morning Story*" yaitu kegiatan awal dipagi hari sebelum memulai kegiatan inti. Pada pertemuan ini guru mengawali kegiatan dengan mengenalkan sebab-akibat bagaimana suatu peristiwa dapat terjadi. *Scrapbook* beredisi islami yang diterapkan pada pertemuan kali ini yaitu edisi islami nilai Kejujuran. Pada edisi ini menceritakan Ali habis membeli beras di tokoatimah kemudian beras yang dibawa Ali tumpah sebagian di jalan dan terdapat beberapa beras yang kotor yang dipungutnya kembali. Karena merasa takut terhadap

peristiwa yang terjadi, Ali tak berani untuk bertemu ibunya. Tetapi Ali memberanikan diri untuk jujur mengatakan semua yang terjadi dan ibu Ali sangat bangga dengan sikap Ali.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menceritakan suatu peristiwa yang terjadi saat setelah mereka pulang sekolah. Ada salah satu siswa dengan inisial FA menceritakan suatu peristiwa yang terjadi di lingkungan rumahnya. FA terlambat berangkat ke sekolah pada hari itu. Guru memberikan kesempatan kepadanya untuk menceritakan apa yang menjadi penyebab ia datang terlambat ke sekolah. Ia menceritakan bahwa saat malam sebelumnya ia tidur sangatlah larut sehingga ia susah dibagunkan oleh ayahnya untuk berangkat sekolah di keesokan harinya. Kemudian guru memancing rasa keingin tahuan *post-test* apakah teman-teman tahu penyebab FA datang terlambat pada pagi hari ini ?” itu adalah salah satu pertanyaan yang guru sampaikan. Kemudian sebagian anak menjawab dengan bersama yaitu karena FA tidur terlalu larut pada malam hari itu. Kemudian guru memberikan pertanyaan kembali apa akibat jika siswa tidak tidur malam tepat pada waktunya. Hampir semua siswa menjawab akan susah bangun pagi dan akan terlambat berangkat ke sekolah.

Ananda FA tidak merasa malu saat ia mengakui kesalahannya karena datang terlambat dikarenakan guru juga memberikan penguatan serta motivasi pada saat kegiatan bercerita itu berlangsung. Sehingga ananda FA merasa senang dapat berbagi pengalaman yang terjadi pada dirinya. Sebagai bentuk implementasi dari edisi nilai kejujuran ananda diajak untuk mampu mengakui sebuah kesalahan yang mereka perbuat.

3. Pelaksanaan *Post-Test*

Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada bulan Desember 2018 – bulan Januari 2019. Kegiatan ini dapat dilakukan setelah diberikannya sebuah perlakuan disetiap edisi nilai islami pada kelompok yang akan diteliti yaitu kelompok B. An-Nasr. *Post-test* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal sebab-akibat yang terjadi dalam suatu peristiwa serta memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar dalam menunggu giliran, memiliki rasa tanggung jawab dan amanah, dan mencerminkan

sikap jujur dengan berani mengakui kesalahan yang dibuat. Nilai pada *post-test* ini akan digunakan untuk pengujian Wilcoxon yaitu uji peringkat bertanda. Uji ini digunakan untuk peneliti mengetahui selisih nilai antara sebelum dan setelah dilakukan sebuah perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui tingkat signifikansi.

Tabel 4.3 Hasil *Post-Test*

No	Nama Siswa	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun				Jumlah	Rata-Rata
		Mengetahui Sebab - Akibat	Sabar Menunggu Giliran	Memiliki Rasa Tanggung Jawab	Mengakui Kesalahannya		
1.	AL	3	4	3	3	13	3.25
2.	AH	4	4	4	4	16	4
3.	ZAS	3	3	3	3	12	3
4.	ZAT	3	3	3	3	12	3
5.	DA	3	3	3	3	12	3
6.	AN	3	4	3	4	14	3.5
7.	RN	4	4	4	4	16	4
8.	SO	3	3	3	3	12	3
9.	RA	3	4	4	3	14	3.5
10.	ER	3	3	3	3	12	3
11.	AA	3	3	3	3	12	3
12.	GA	4	4	4	3	15	3.75
13.	NA	4	4	4	4	16	4
14.	AM	3	4	3	3	13	3.25
15.	AL	4	4	4	3	15	3.75
16.	KA	4	4	4	4	16	4
17.	FA	4	3	3	3	13	3.25
18.	JN	4	4	4	4	16	4
19.	OA	4	4	4	4	16	4
20.	DI	4	4	4	4	16	4
Jumlah		70	73	70	68	281	14.05

Dalam penelitian ini menggunakan **Uji Wilcoxon Match Pairs Test** untuk menguji hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh dengan penggunaan media *scrapbook* beredisi islami terhadap perkembangan kognitif anak usi 5-6 tahun.

Kriteria yang digunakan dalam menguji hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah memakai taraf kesalahan 5% atau 0,005.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media *scrapbook* beredisi islami terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

H_a : Terdapat atau ada pengaruh dalam penggunaan media *scrapbook* beredisi islami terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Jika T hitung $<$ T tabel maka hipotesis nol (H_0) ditolak.

Jika T hitung \geq T tabel maka hipotesis nol (H_0) tidak ditolak atau diterima.

Adapun penyajian data dalam tabel **Uji Wilcoxon Match Pairs Test**

Tabel 4.4 Uji Wilcoxon Match Pairs Test

No	Nama Siswa	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
				$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1.	AL	10	13	3	2	2	0
2.	AH	12	16	4	11	11	0
3.	ZAS	9	12	3	2	2	0
4.	ZAT	8	12	4	11	11	0
5.	DA	8	12	4	11	11	0
6.	AN	10	14	4	11	11	0
7.	RN	12	16	4	11	11	0
8.	SO	8	12	4	11	11	0
9.	RA	10	14	4	11	11	0
10.	ER	8	12	4	11	11	0
11.	AA	8	12	4	11	11	0
12.	GA	10	15	5	19.5	19.5	0
13.	NA	12	16	4	11	11	0
14.	AM	10	13	3	2	2	0
15.	AL	10	15	5	19.5	19.5	0
16.	KA	12	16	4	11	11	0
17.	FA	9	13	4	11	11	0
18.	JN	12	16	4	11	11	0
19.	OA	12	16	4	11	11	0
20.	DI	12	16	4	11	11	0
Jumlah						$T_+ = 210$	$T_- = 0$

Diketahui bahwa cara menentukan nilai T hitung yaitu dengan memilih nilai T yang **terkecil** antara nilai T_+ dan T_- .

Nilai T_+ = 210

Nilai T_- = 0

Jadi, nilai T_- = 0 maka ditetapkan sebagai **Nilai T** hitung.

Untuk menentukan **nilai T tabel** yaitu dengan melihat daftar **tabel nilai kritis untuk *Test Wilcoxon* (Uji T)** dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 dengan memperhatikan jumlah sampel penelitian ($N = 20$).

Jika **T hitung** < **T tabel** maka hipotesis awal (H_0) **diterima** dan hipotesis nihil (H_0) **ditolak**.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “tidak ada pengaruh media *scrapbook* beredisi islami terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah tidak benar”. Jadi, hasil analisis data yang mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* mampu menguji kebenaran hipotesis nihil (H_0) yang **ditolak** sehingga dapat menghasilkan kebenaran bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *scrapbook* beredisi islami terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya.

C. Pembahasan

Tahapan penelitian yang digunakan untuk dapat menganalisis data yaitu melalui 3 tahapan seperti tahapan *Pre-test*, pemberian perlakuan (*Treatment*), dan tahapan yang terakhir yaitu *Post-test*. Peneliti melakukan observasi awal (*Pre-test*) mengenai perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B. An-Nasr melalui kegiatan “*Morning Story*” dimana kegiatan bercerita bersama yang dilakukan setiap harinya pada kegiatan awal. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui sampai dimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun perkembangan perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, sikap tanggung jawab dan sikap jujur. Hasil rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok B. An-Nasr adalah 10.1.

Tahapan pemberian perlakuan (*Treatment*) diberikan setelah proses *pre-test* selesai. Tahapan ini dilakukan sebagai upaya dalam menstimulasi aspek

perkembangan kognitif pada kemampuan mengenal sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dan sikap yang mencerminkan nilai islami dalam lingkungan baik di sekolah ataupun sosial peserta didik. Pemberian perlakuan (*Treatment*) yang dilakukan yaitu terdapat empat (4) tahap dengan masing-masing tahapan yang manstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun diantaranya mampu menunjukkan proses sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa, mencerminkan perilaku sikap sabar, mencerminkan perilaku sikap tanggung jawab dan amanah, serta mencerminkan perilaku sikap jujur melalui metode bercerita menggunakan media *scrapbook* beredisi islami yang kemudian dipecah menjadi 4 butir pada rubrik penelitian. Terdapat 4 indikator yang dimuat pada lembar observasi, kemampuan dalam menunjukkan proses sebab-akibat suatu peristiwa oleh peserta didik berkembang secara bertahap dari setiap pertemuan, walaupun terkadang terdapat beberapa siswa yang kurang aktif terlibat saat kegiatan bercerita tersebut dikarenakan semangat belajarnya yang sedang tidak baik. Mencerminkan sikap sabar, amanah dan tanggung jawab, serta kejujuran berkembang secara bertahap melalui pembiasaan-pembiasaan yang terus dilakukan saat sedang berada di lingkungan sekolah. Pada perkembangan menunjukkan sikap jujur dalam mengakui kesalahannya masih ada beberapa peserta didik yang belum berani mengakui kesalahannya secara langsung dan menyadari segera tanpa bantuan guru dalam meminta maaf kepada temannya yang diganggu. Karena terdapat sifat egosentris yang ada pada diri peserta didik yang membuatnya merasa malu dalam mengakui kesalahannya. Hal yang dapat mempengaruhi lagi yaitu semangat peserta didik untuk belajar dan motivasi dalam melakukan sebuah pembiasaan menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh orang tua maupun guru, karena hal tersebut memiliki pengaruh dalam menentukan perkembangan peserta didik.

Proses akhir dalam penelitian ini yaitu *Post-test* yang dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang berada pada tahap pra-operasional dimana anak mulai mengenal gambaran-gambaran mental dalam mengenal dunianya (Jean piaget dalam Santrock, 2007:246) serta 4 kemampuan kognitif yang terstimulasi setelah diberi perlakuan (*Treatment*). Hasil *post-test* meningkat sangat baik dibandingkan dengan hasil *pre-test*. *Post-test* mendapat

hasil rata-rata 14.05. Dari 20 peserta didik yang terlibat dalam kelompok sampel penelitian. Berdasarkan hasil *post-test* yang meningkat memberikan hasil dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media *scrapbook* beredisi islami memengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Hasil analisis data diperoleh dari data hasil *pre-test* dan data hasil *post-test* yang kemudian dicari nilai selisih dari kedua tahapan penelitian tersebut, sehingga nilai yang dihasilkan yaitu sebuah nilai-nilai jenjang yang akan menentukan **H** hitung untuk digunakan dalam menguji hipotesis nihil (**H₀**). Hasil analisis data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan **Uji Wilcoxon Match Pairs Test** yang menghasilkan nilai **T₊** sebanyak **210** dan **T₋** hanya bernilai **0**. Hasil tersebut memiliki arti bahwasannya nilai selisih yang berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami **perkembangan** sedangkan untuk data **T₋** merupakan nilai selisih antara kedua proses pengambilan data mengalami **penurunan**. Menentukan nilai **T** hitung yaitu berdasarkan kedua nilai **T** dengan memilih nilai **T** yang terkecil dan pada penelitian ini nilai **T₋** bernilai **0**. Kemudian nilai **T₋** dibandingkan **T tabel** yang diambil dari **tabel kritis untuk Test Wilcoxon (Uji T)** yaitu dengan **N = 20** maka bernilai **52** dengan taraf kesalahan **5%** atau **0,05**. Hasil dari pengujian tersebut menyatakan bahwa “hipotesis nihil **ditolak**” dan juga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media *scrapbook* beredisi islami dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun”.

Faktor keberhasilan dari penelitian ini yaitu berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2009:15) bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pada kegiatan belajar serta melalui media dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menciptakan pembelajaran yang menarik dan memadatkan informasi. Media yang digunakan yaitu sebuah media *scrapbook* berisi nilai islami dan cerita bergambar yang dapat memotivasi siswa terutama dalam meningkatkan pemahamannya dalam menunjukkan proses sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa yang terjadi dan mencerminkan sikap sabar, bertanggung jawab

dan amanah, serta kejujuran yang sesuai dengan nilai islami yang dikuatkan melalui media *scrapbook*. Media ini memiliki desain yang menarik karena menggunakan desain grafis sehingga gambar terlihat bagus tanpa terpecah. Media *scrapbook* ini terbuat dari kertas *hardcover* yang kemudian diberi efek 3 dimensi dengan menempel gambar secara double. Gambar yang digunakan sebagai lapisan agar terlihat timbul yaitu menggunakan kertas *jasmine* yang ditempel diatas *doubletape* busa sehingga permukaan gambar lebih terlihat timbul. Media *scrapbook* ini dijilid dengan menggunakan jilid spiral. Media pembelajaran yang berisi gambar yang menarik dan dikemas bersama cerita yang terjadi di kehidupan sehari-hari bersama tokoh-tokoh cerita dengan menggunakan nama tokoh islami dapat menstimulasi aspek perkembangan anak pada tahap perkembangan praoperasional (Jean Piaget dalam Santrock, 2007:246). Tahap praoperasional dimana anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya yang termasuk kedalam pemikiran simbolik. Pemikiran simbolik tersebut dapat direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar yang ada pada media *scrapbook*.

Pada umumnya media *scrapbook* merupakan sebuah media berisi kumpulan-kumpulan gambar yang ditempelkan untuk menceritakan sesuatu atau juga dapat berupa album photo yang didalamnya berisi kumpulan-kumpulan photo. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media *scrapbook* menjadi sebuah media pembelajaran beredisi islami untuk membantu dalam perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah diuraikan pada bab IV, dan saran bagi pengguna hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan diskusi hasil penelitian pada bab IV, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan dalam penelitian. Maka pada bab V ini dirumuskan simpulan yang sesuai dengan penelitian mengenai Pengaruh Media *Scrapbook* Beredisi Islami dalam Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya, sebagai berikut :

1. Penggunaan media *scrapbook* beredisi islami berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Media *scrapbook* beredisi nilai islami memiliki sebuah pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang termasuk kedalam tahap pra-operasional. Media *scrapbook* beredisi nilai islami ini menjadi sebuah media pembelajaran yang berisi nilai islami serta sebagai perantara dalam proses kegiatan belajar anak terhadap hubungan sebab-akibat dan juga menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan nilai islami dalam kehidupan sehari-hari baik itu dilingkungan sekolah ataupun dirumah.
2. Media *scrapbook* ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan "*Morning Story*" yang biasanya hanya bercerita dari mulut ke mulut saja tetapi dengan adanya media *scrapbook* ini suasana yang tercipta lebih bervariasi karena memiliki edisi yang berbeda disetiap bukunya dan disertai desain latar tempat, waktu serta tokoh yang ada. Pada media ini salah satunya adalah dimana nama subjek tokoh didalam media tersebut mengambil dari nama sahabat nabi yaitu Ali dan Usman. Selain desain media yang menarik, cerita yang terdapat disetiap edisi *scrapbook* ini berdasarkan peristiwa sehari-hari yang terjadi disekitar lingkungan peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan penjelasannya, maka pada penelitian ini terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru TK

Guru TK dapat menggunakan *scrapbook* sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama dalam mengenalkan proses sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa dan mengenalkan nilai-nilai islami melalui sebuah media pembelajaran yang sangat menarik sehingga membuat kelas tidak menjadi monoton khususnya di Taman Kanak-Kanak. Media *scrapbook* beredisi Islami ini menjadi sebuah media pembelajaran yang secara signifikan mampu menstimulasi serta meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian tentang sebuah pengembangan dari media pembelajaran *scrapbook* yang sudah ada terutama untuk berbagai nilai islami lainnya yang bisa ditanamkan dan sesuai dengan tingkat kemampuan serta kompetensi dasar anak. pengembangan dalam bentuk cerita, karakter tokoh, ataupun desain bisa dimanfaatkan peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya agar terdapat sebuah pengembangan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik lagi. Begitupun dengan metode yang digunakan oleh guru agar dapat dikembangkan dan tidak hanya menggunakan metode bercerita saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Fadhillah, Aldila. 2017. *Pengaruh Permainan Eksplorasi Plastisin Fantasi dan Kreativitas Bentuk Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di TK Darmawanita Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri*. Surabaya : Skripsi Universitas Negeri Surabaya.
- Indrijati, Herdiani, dkk. 2016. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta : Kencana.
- Mufidati, Nidia. 2017. *Pengaruh Media Pick-Me Terhadap Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Khususnya Kemampuan dalam Bercerita di Kelompok A TK 'Aisyiyah 33 Surabaya*. Surabaya : Skripsi Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Gahlia Indonesia.
- Nurdiana, Indah. dan Murjainah. 2017. *The Relationship Between Using Scrapbook Media And Motivation In Learning Geography Of Seventh Grade Students In SMP NEGERI 41 PALEMBANG*. Jurnal Edutech : Tahun 16, Vol 16, No. 3, Oktober 2017.
- Nurdin, Muhammad. 2014. *PENDIDIKAN ANTI KORUPSI: Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Islami dalam Menumbuhkan Kesadaran Anti Korupsi di Sekolah*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Permata Sari, Liawati. 2017. *Pengembangan Media Scrapbook dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Tata Surya*. Bandar Lampung : Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung.
- Purwanto, M.Pd. 2008. *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF: Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Sudjana, Prof., Dr. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono, Prof., Dr. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan : Penerbit Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Dadan Dr. 2016. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana.
- Wardhani, Setyo Wahyu. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokkan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Medan : Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED, Vol 2, No. 2, 2018, p-ISSN: 2548 – 8856, e-ISSN: 2549 - 127X.