

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 (peserta didik).

(Arsyad, 2009:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Kesimpulan pernyataan diatas yaitu 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 anak dalam bentuk fotografis, elektronik dan grafis dalam menangkap, memproses dan menyusun informasi berupa visual ataupun verbal (Arsyad, 2009:3). *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 anak.

Kesimpulannya yaitu media sebagai alat atau perantara dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan suatu pesan serta informasi baik berupa visual atau verbal dari guru kepada anak.

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 anak;
- 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 anak 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 (Asyad, 2009:15). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang dipilih oleh pendidik. Hamalik (Asyad, 2009:15) 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 anak”.

Media pembelajaran sangatlah membantu dalam kegiatan proses belajar karena dapat menjadi sebuah perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada anak. Selain sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pada kegiatan belajar, media juga dapat membantu anak dalam meningkatkan pemahaman, menciptakan pembelajaran yang menarik, serta memadatkan informasi. Adapun manfaat media (Permata Sari, 2017:15) sebagai berikut.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik;

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera;
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara anak 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, anak (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 media pembelajaran (Wina, 2012 dalam Permata Sari, 2017 : 19).

1. Bahasa sebagai media pembelajaran.

Pada awal kegiatan mengajar guru akan menyampaikan beberapa materi pembelajaran kepada anak. 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 anak.

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 anak. Sehingga *teaching aid* tidak hanya digunakan untuk

mempermudah guru menyampaikan pesan atau informasi saja tetapi juga dapat membantu anak 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 anak sebagai penerima informasi atau pesan. Komunikasi dalam proses pembelajaran dikatakan efektif apabila pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh anak 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 anak, baik kompetensi anak ataupun minat bakat serta gaya belajar setiap anak.

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. Masyarakat mulai memanfaatkan media ini sebagai hadiah atau kado ulang tahun, album photo dan hiasan kreatif lainnya sebelum dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran.

Peneliti memanfaatkan media *scrapbook* menjadi sebuah media pembelajaran beredisi nilai islami. Kelebihan dari media *scarpbook* yaitu berisi cerita dari suatu peristiwa yang dekat dengan anak, terdiri dari bahan yang aman, memiliki desain yang menarik, berisi tokoh cerita dengan nama sahabat nabo, dan karakter tokoh yang sangat lucu. Kelemahan dari media *scrapbook* yaitu gampang mudah tergores, gambar mudah rusak, dan biaya percetakan yang mahal.



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

2. NILAI-NILAI ISLAMI

a) Pengertian Nilai Islami

Hasan menyatakan 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. Kimball Young menyatakan bahwa “Nilai adalah suatu yang dianut oleh masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat” (Nurdin, 2014:35). Menurut Woods (Nurdin, 2014:36), “Nilai sebagai petunjuk umum yang telah berlangsung lama yang dapat mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari”. Menurut M.Z. Lawang (Nurdin, 2014:36), “Nilai sebagai gambaran mengenai apa yang diinginkan oleh seseorang, sebagai sesuatu yang pantas, berharga, dan mampu mempengaruhi perilaku sosial dari orang yang bernilai tersebut”.

Bersarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa 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 ukur 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 mengindera kejujuran itu. Sesuatu yang dapat kita indera adalah seseorang yang melakukan kejujuran itu.
2. Nilai memiliki sifat 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 tanggng 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.

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 menyimpannya 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 *scrapbook* 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 manusia kepada sifat Allah (*Al-Wakil*) (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 menjadi sebuah perwujudan terdapat 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) .”

Media *scrapbook* 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 dn menyelamatkan buku yang baru dipijamnya 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 atsau 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 kepda 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”.

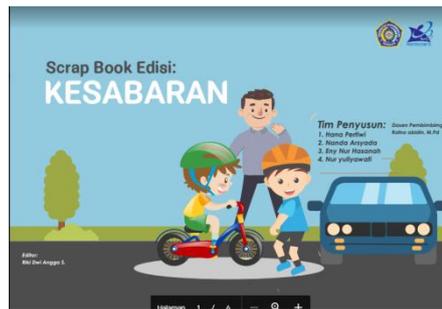
Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur’an :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetapkan 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.

Media *scrapbook* 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

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 (Santrock, 2007:243) menyatakan “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 (Susanto, 2011:24) menjelaskan 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 intelegensi. Struktur kognitif diistilahkan sebagai konsep skema.

Skema yang dimiliki oleh manusia akan terus berkembang seiring bertambahnya usia. Asimilasi dan akomodasi menjelaskan bagaimana anak dalam

menggunakan skema dalam proses beradaptasi. Asimilasi dan komodasi berlaku bagi 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 (<i>serialisasi</i>).
Operasional Formal	11 tahun hingga masa dewasa	Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis (<i>hipotetis-deduktif</i>).

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 bahwa “orang lain dan bahasa memegang peran penting dalam perkembangan kognitif anak”.

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 (Santrock, 2007:264) menyatakan “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 mempercayai 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

dilingkungan 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 pendampingn instruktur yang terampil. Batas bawah berada pada tingkat pemcahan 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 kea rah 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

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif (Susanto, 2011:59) sebagai berikut.

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 Lehrin, 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 (pengaruh 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 (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, 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 Auditory

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 indera 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 diatas 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 jga 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

Intelegensi 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 bersosialisai, 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. Kemampuan kognitif pada anak usia dini penting untuk terus dikembangkan, 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*)

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 dikuasai 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 anak, 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. Memeroleh unjuk kerja anak (*Eliciting Performance*)

Anak diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipejari bersama atau untuk menunjukkan penguasannya terhadap materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru pada kegiatan *morningstory*. Contohnya, dalam pertemuan berikutnya anak dapat mencontohkan suatu kegiatan yang mencerminkan nilai islami yang ada serta guru dapat memancing anak untuk bercerita tentang pengalaman mereka dirumah 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 Feedback*)

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 mentransfer 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 dapat mempermudah guru dalam menyampaikan dan menjelaskan pembelajaran pada anak 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 peneliti 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, klipng, 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 peneliti 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 melampaui 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, peneliti menggunakan *scrapbook* sebagai sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam sub tahapan pemikiran intuitif.

Sub tahapan pemikiran intuitif berada pada sub tahapan kedua dari pemikiran praoperasional. Pada tahapan pemikiran ini anak menggunakan pemikiran primitifnya untuk mendapat jawaban dari rasa keinginan tahunya 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.

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 peneliti rancang sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan sebab-akibat pada anak usia 5 hingga 6 tahun bertujuan untuk mensinambungkan 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 Anak 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 anak 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

Pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Pendidikan anak usia dini memiliki konsep pembelajaran yang menyenangkan karena dikenalkan melalui kegiatan bermain. Perasaan senang dan pemberian pengalaman secara langsung melalui pembiasaan hal baik yang dilakukan di sekolah dapat menstimulasi aspek perkembangan peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang digunakan untuk membantu serta memudahkan guru dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik.

Media pembelajaran *scrapbook* beredisi nilai islami untuk menstimulus aspek perkembangan kognitif dalam mengenal sebab-akibat dari suatu peristiwa pada anak usia dini. Mengamati dan mendengarkan kandungan dari cerita yang terdapat di dalam media *scrapbook* edisinya merupakan bentuk stimulasi aspek perkembangan kognitif pada peserta didik. Setelah itu, peserta didik diajak untuk menganalisa bersama guru terhadap proses sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa pada media *scrapbook*.

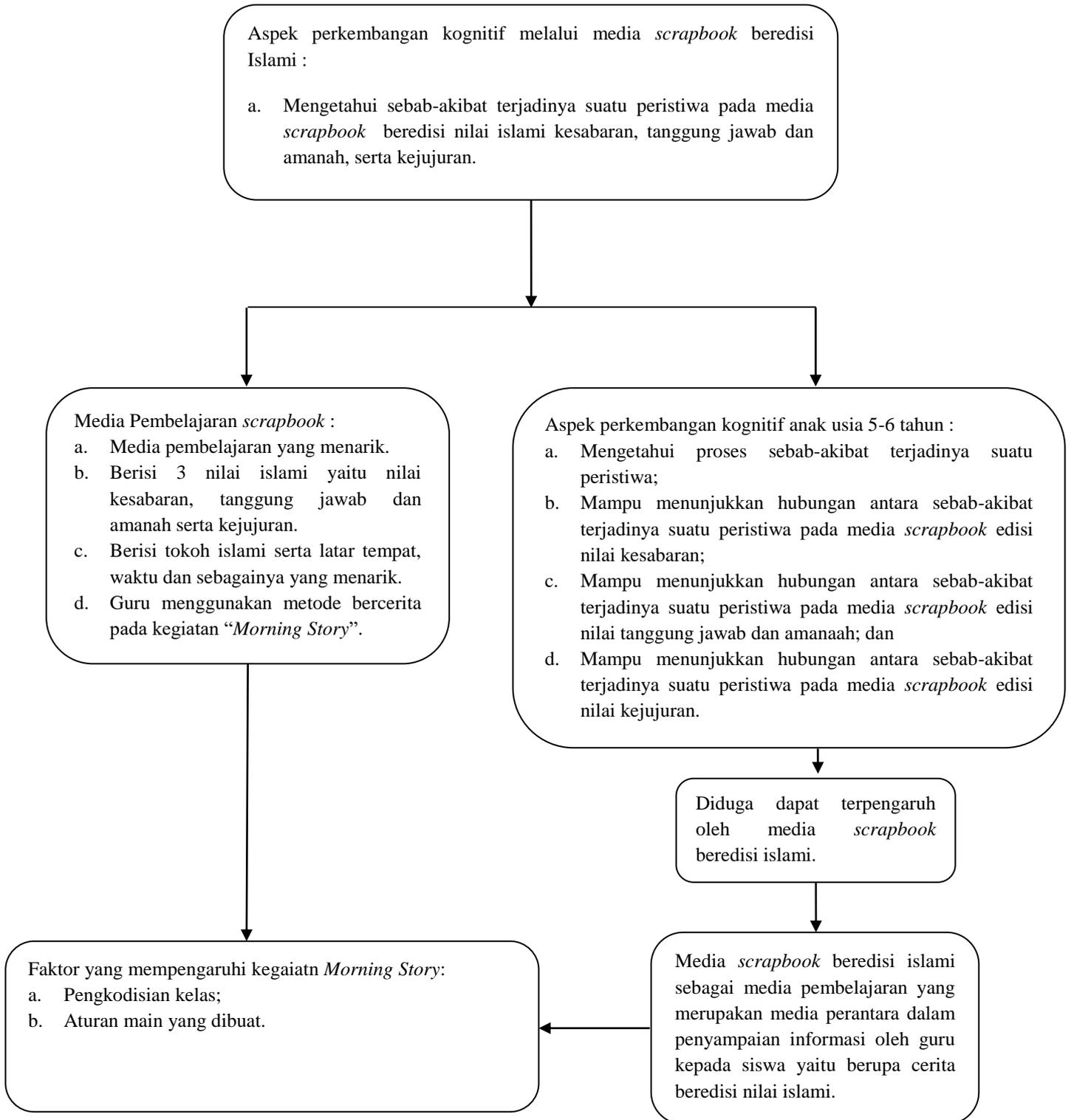
Perkembangan kognitif pada peserta didik akan semakin berkembang dengan adanya stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru maupun orang tua atau

dari lingkungan sekitar anak. Terdapat kegiatan “*Morning Story*” yang dilakukan setiap harinya di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 04 Surabaya. Kegiatan bercerita ini dilakukan rutin yang dimulai dengan guru bercerita kepada peserta didik tentang kisah inspiratif yang dapat memotivasi serta memberikan contoh positif kepada peserta didik. Peserta didik mendapatkan kesempatan selanjutnya untuk bergantian dalam menceritakan suatu peristiwa yang ingin mereka ceritakan dan akan dianalisa secara bersama-sama untuk mengetahui proses sebab-akibat yang ada pada peristiwa tersebut. Media *scrapbook* beredisi nilai islami ini memiliki 3 nilai edisi yaitu edisi nilai kesabaran, nilai tanggung jawab dan amanah serta nilai kejujuran yang digunakan dalam kegiatan “*Morning Story*”.

Guru menggunakan media *scrapbook* sebagai media pembelajaran yang menarik pada kegiatan bercerita di setiap paginya. Media *scrapbook* beredisi nilai islami yang diterapkan dahulu yaitu edisi kesabaran. Edisi nilai kesabaran ini menceritakan tentang sepeda Ali yang rantainya putus sehingga Ali harus belajar bersabar menunggu sepedanya di *service* oleh ayah. Kemudian *treatment* selanjutnya yaitu menggunakan media *scrapbook* beredisi nilai tanggung jawab dan amanah. Pada edisi nilai tanggung jawab dan amanah menceritakan tentang Ali yang meminjam buku di perpustakaan. Ali diberikan sebuah tanggung jawab dan amanah dalam menjaga buku yang ia pinjam dan Ali berhasil untuk menjaga buku tersebut. *Treatment* yang terakhir yaitu menggunakan media *scrapbook* beredisi nilai islami kejujuran. Pada edisi nilai kejujuran ini menceritakan kisah Ali yang membeli beras di toko Fatimah. Saat perjalanan pulang beras yang dibawa Ali jatuh dari sepeda sehingga berasnya tumpah dan berserakan di jalan. Ali ketakutan dan akhirnya Ali tetap berkata jujur kepada ibunya tentang musibah yang terjadi di jalan.

Saat kegiatan *Morning Story* berlangsung, tidak semua peserta didik dapat duduk dengan tertib di dalam *circle time*. Peserta didik selalu bergembira saat media *scrapbook* di ceritakan pada kegiatan di pagi hari. Gambar yang menarik dan kisah cerita yang disampaikan membuat peserta didik merasa penasaran dan selalu ingin tahu apa yang terjadi dan nilai islami apa yang diterapkan. Kemampuan mengkondisikan kelas harus dimiliki oleh guru karena pada saat penerapan media *scrapbook* beredisi islami ini banyak peserta didik yang terus

maju kedepan untuk memegang media *scrapbook* secara langsung sehingga mengganggu kegiatan bercerita yang sedang berlangsung. Kelas dan peserta didik perlu untuk dikondisikan dan dibuat aturan main yang ditetapkan bersama dengan guru agar peserta didik dapat mengikuti aturan main yang ditetapkan bersama dengan guru agar peserta didik dapat mengikuti aturan main dan dapat mengikuti kegiatan bercerita dengan lebih tertib serta dapat menghargai guru saat sedang menyampaikan cerita dari media *scrapbook* beredisi islami.



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.”

