

**PENGEMBANGAN *GAME MAKOBI* TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 1
KANTOR GUBERNUR PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**ELVIRA KHORI ULNI
NIM 2013/1300745**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengembangan *Game Makobi* terhadap Kemampuan Kognitif
di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang**

Nama : Elvira Khoru Ulmi

NIM/BP : 1300745/2013

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Januari 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I



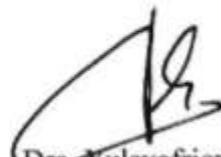
Dra. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II



Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Ketua Jurusan



Dra. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

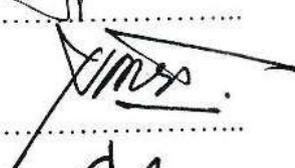
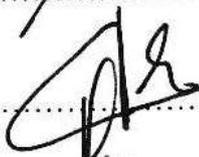
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

PENGEMBANGAN *GAME MAKOBI* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 1 KANTOR GUBERNUR PADANG

Nama : Elvira Khori Ulmi
NIM/BP : 1300745/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 25 Januari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Serli Marlina, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Syahrul Ismet, S.Ag. M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dr. Farida Mayar, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elvira Khori Ulni
NIM / BP : 1300745/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *Game Makobi* terhadap Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggungjawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Peneliti

Elvira Khori Ulni
NIM. 2013/1300745

ABSTRAK

Elvira Khoris Uli. 2017. Pengembangan *Game Makobi* terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui *game makobi* di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan kognitif anak masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan belum memanfaatkan teknologi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang dipakai diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall, yaitu dengan langkah: (1) Analisis kebutuhan; (2) Pengembangan produk awal; (3) Validasi oleh ahli; (4) Revisi produk pertama; (5) Uji coba lapangan kelompok kecil; (6) Revisi kedua; (7) Uji coba lapangan kelompok besar; (8) Revisi produk akhir; (9) Hasil akhir produk. Media yang dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebelum dilakukan uji coba. Subjek uji coba penelitian berjumlah 64 anak. 15 anak saat uji coba kelompok kecil dan 49 anak saat uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi. Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba lapangan dengan skor penilaian BSB-4; BSH-3; MB-2; dan BB-1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi materi dan media oleh ahli dinyatakan *game makobi* layak untuk diujicobakan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 100% dengan kategori BSH, dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil 24,5% dengan kategori BSB, 73,5% dengan kategori BSH, dan 2% dengan kategori MB.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan *Game Makobi* terhadap Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang”**. Shalawat beserta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan contoh dan tauladan bagi kita dalam menjalani kehidupan.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program SI pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsofriend, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan demi kelancaran pembuatan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Alwen Betri, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu dosen serta Staff Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang selalu memberi motivasi serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dorongan baik moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2013 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.

Semoga dengan bimbingan, bantuan dan motivasi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan ridhoi oleh Allah SWT. Amin Yarabbal Alamin. Peneliti menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti menerima saran, kritikan dan masukan yang sifatnya membangun dan bermanfaat bagi peneliti dan pembaca dimasa akan datang.

Padang, 25 Januari 2017



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	5
G. Definisi Istilah	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Konsep Anak Usia Dini	
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
c. Perkembangan Anak Usia Dini	9
2. Pendidikan Anak Usia Dini	
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	13
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	14
b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	16
d. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	17
4. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	19
b. Manfaat Media Pembelajaran	21
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	21
d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	23
e. <i>Game</i> sebagai Media Pembelajaran	24

f. Penggunaan Media Melalui Aplikasi <i>Microsoft PowerPoint</i>	25
5. Pengembangan <i>Game Makobi (Maze</i> Kursor Berlari) sebagai Media Pembelajaran	26
B. Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	39
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	48
B. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	74
B. Implikasi	75
C. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Prosedur Pengembangan <i>Game Makobi</i>	47
Gambar 2. Menu Utama Produk Awal.....	50
Gambar 3. Level 1 Produk Awal	51
Gambar 4. Level 2 Produk Awal	51
Gambar 5. Level 3 Produk Awal	52
Gambar 6. Level 4 Produk Awal	52
Gambar 7. Level 5 Produk Awal	53
Gambar 8. Level 6 Produk Awal	53
Gambar 9. Level 7 Produk Awal	54
Gambar 10. Level 8 Produk Awal	54
Gambar 11. Level 9 Produk Awal	55
Gambar 12. Level 10 Produk Awal	55
Gambar 13. Menu <i>Game Over</i> Produk Awal	56
Gambar 14. Menu Akhir Produk Awal	56
Gambar 15. Hasil Revisi Produk Awal	59
Gambar 16. Hasil Sebelum Revisi Kedua	62
Gambar 17. Hasil Sesudah Revisi Kedua	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi	42
Tabel 2. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media.....	43
Tabel 3. Instrumen Penilaian Uji Coba pada Anak	43
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Uji Coba pada Anak	44
Tabel 5. Persentase Keberhasilan Anak	46
Tabel 6. Hasil Penilaian Anak Kelompok B ₄	60
Tabel 7. Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B ₄	61
Tabel 8. Jumlah Anak Uji Coba Kelompok Besar	63
Tabel 9. Hasil Penilaian Anak Kelompok B ₁	63
Tabel 10. Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B ₁	64
Tabel 11. Hasil Penilaian Anak Kelompok B ₂	65
Tabel 12. Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B ₂	65
Tabel 13. Hasil Penilaian Anak Kelompok B ₃	66
Tabel 14. Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B ₃	67
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak.....	68
Tabel 16. Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak	68
Tabel 17. Persentase Kemampuan Kognitif Anak	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 4. Data Uji Coba Kelompok Kecil (Kelompok B ₄).....	93
Lampiran 5. Data Uji Coba Kelompok Besar (Kelompok B ₁).....	98
Lampiran 6. Data Uji Coba Kelompok Besar (Kelompok B ₂).....	103
Lampiran 7. Data Uji Coba Kelompok Besar (Kelompok B ₃).....	108
Lampiran 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan.....	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ayat 1 menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia 0-6 tahun. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, baik perkembangan nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional.

Potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Perkembangan kognitif yang dimiliki anak secara umum adalah pengetahuan umum dan sains dimana anak sudah mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain, mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas, mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda, mengenal

konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku, dan anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi.

Kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kognitif anak. Dalam pemecahan masalah sederhana anak mampu mengerjakan *maze* (mencari jejak) yang sederhana (tiga-empat jalan), menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh (7-10 keping), mencari lokasi tempat asal suara, memasang benda sesuai dengan pasangannya, menunjukkan sedikitnya 12 benda berikut fungsinya, membedakan konsep kasar-halus melalui panca indera. Untuk mencapai itu semua perlu stimulus dari lingkungan baik lingkungan masyarakat, keluarga, maupun lingkungan sekolah.

Di Taman Kanak-kanak sudah disusun suatu program pembelajaran mulai dari tahunan, semester, mingguan sampai dengan harian. Namun semua itu membutuhkan cara dan metode pelaksanaan yang tepat sehingga tujuan terhadap aspek perkembangan anak bisa tercapai secara optimal termasuk pengembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah sederhana. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru dalam mengembangkan kognitif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti di lapangan, peneliti menemukan kurangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana seperti kesulitan dalam menyusun kepingan *puzzle* dan menyelesaikan *maze*, dimana anak masih dibimbing oleh guru. Selain itu,

penerapan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, masih manual, dan tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

Melihat permasalahan di atas, maka peneliti mencoba membuat media pembelajaran yang bernama *game makobi* yang bisa digunakan dalam mengembangkan kognitif anak dengan mempertimbangkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak. Permainan ini dikemas semenarik mungkin dengan konsep belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar sehingga dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kognitifnya.

Penelitian mengenai penggunaan *game makobi* yang dapat mengembangkan kognitif anak penting untuk dikaji. Hal ini dimaksudkan agar pendidik maupun orang tua mendapatkan pengetahuan baru dalam membuat dan menggunakan *game* yang efektif untuk mengembangkan kognitif anak. Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “Pengembangan *Game Makobi* terhadap Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu: “bagaimana *game makobi* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang?”

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui *game makobi* di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *game makobi* berbasis *microsoft powerpoint* yang berisikan materi tentang permainan *maze* yang dikemas semenarik mungkin untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam pemecahan masalah sederhana.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran dan pengembangan media berbasis IT.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- b. Bagi guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif anak.

- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman, wawasan, dan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang perlunya mengembangkan kognitif anak melalui *game makobi*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: 1) belum adanya media pembelajaran berbasis IT yang berupa *game makobi* berbasis *powerpoint*, 2) tingginya minat anak terhadap permainan yang berbasis teknologi, 3) mengembangkan media pembelajaran yang inovatif terhadap kemampuan kognitif anak.

Keterbatasan *game makobi* ini hanya memuat permainan *maze* yang di kemas semenarik mungkin dengan menggunakan *microsoft powerpoint*.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. *Game makobi* merupakan permainan *maze* yang dikembangkan menggunakan *microsoft powerpoint* dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif.
2. *Microsoft powerpoint* adalah suatu perangkat lunak yang terdapat pada *microsoft* dan digunakan khusus untuk perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat.
3. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang

menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Sujiono (2007:4) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Suryana (2013:47) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Undang-undang Sisdiknas (2003) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentangan usia 0-6 tahun di mana pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi dengan pesat. Untuk itu perkembangan anak usia dini harus didukung oleh lingkungan sekitarnya, dimana stimulasi sangat penting agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik dan optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik yang memiliki karakteristik berbeda satu sama lain dan itu harus dapat dipahami oleh seorang pendidik dalam memberikan bimbingan pada anak usia dini. Oleh karena itu seorang pendidik harus memahami karakteristik masing-masing anak didiknya agar pelayanan dan bimbingan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak didik itu sendiri. Sujiono (2009: 7) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah egosentrisme, cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.

Kartono (1990: 109) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini diantaranya: 1) bersifat egosentris, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis.

Hartati (2005: 8-9) menjelaskan bahwa karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas maka karakteristik anak usia dini adalah bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka berfantasi dan berimajinasi, daya konsentrasi yang pendek, suka

berteman dan suka membuat relasi dengan manusia. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dari potensi yang berbeda pula yang dibawa sejak lahir. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh pendidik dan orang tua melalui rangsangan atau stimulus agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari kesuksesan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara bertahap dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa perkembangannya, anak membutuhkan stimulasi dari lingkungan untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan.

Hendrih dalam Ramli (2005: 67) menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini adalah bangsa dari keseluruhan perkembangan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan aspek kepribadian lainnya.

Bachir (2005: 2) menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan bereaksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Perkembangan psikis mempunyai peran yang sama dengan perkembangan fisik dalam kehidupan. Sedangkan Caplan dalam Ramli (2005: 67) menyatakan bahwa pada masa perkembangan anak berkembang ke arah kemandirian dan koordinasi yang kaku ke arah

keterampilan yang luas. Dari bahasa tubuh ke arah komunikasi verbal, dan dari kesalahan kepada diri sendiri berkembang ke arah perhatian pada orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan keseluruhan proses perubahan yang berkesinambungan baik dari segi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan aspek kepribadian lainnya.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Mulyasa (2012: 43) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam mengembangkan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Oleh karena itu dalam memberikan layanan pendidikan perlu dipahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain.

Trianto (2011: 24) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Fakhruddin (2010: 27) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dapat diberikan kepada anak sejak usia dini berupa stimulasi agar anak tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga mampu menjalankan setiap tugas-tugas perkembangannya sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Suryana (2013:49) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman pengetahuan yang berbeda-beda, program harus memberikan rangsangan, dorongan dan dukungan kepada anak dengan memperhatikan seluruh aspek minat dan kemampuan anak, serta harus melakukan penanaman pembiasaan yang baik terhadap anak usia dini sebagai pembentukan pribadi anak.

Menurut Patmonodewo (2003: 69) menjelaskan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak harus bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya

cipta. Pendidikan Taman Kanak-kanak tidak merupakan persyaratan untuk memasuki sekolah dasar dan program kelompok A dan kelompok B bukan merupakan jenjang yang harus diikuti oleh setiap anak didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini yakni pendidikan prasekolah yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan daya cipta yang ada pada diri anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak, serta dekat dengan lingkungan anak, sehingga anak dapat mengaitkan pengalaman yang sudah ada dengan pengetahuan yang didapatkannya.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Suyanto (2005: 5) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Hasan (2009: 16-17) menyatakan bahwa ada dua tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu membentuk anak Indonesia yang berkualitas dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah.

Sujiono (2009: 42) secara khusus menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai adalah: 1) dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak; 2) dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini; 3) dapat memahami kecerdasan jamak; 4) dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia

dini; 5) dapat memahami pendekatan pembelajaran bagi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat diatas maka disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan berbagai rangsangan kepada anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena banyak manfaat yang dapat ditimbulkan dari proses pendidikan anak usia dini. Isjoni (2009: 12) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bermanfaat untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sujiono (2009: 40) menyatakan bahwa manfaat pendidikan bagi anak usia dini adalah: 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) mengembangkan sosialisasi anak; 4) mengenalkan aturan dan menanamkan disiplin.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bermanfaat dalam mempersiapkan anak dengan berbagai kematangan dengan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sehingga terbentuknya sikap dan perilaku sesuai dengan tahap perkembangannya serta menjadikan anak menjadi peserta

didik yang kreatif dan inovatif dalam pemecahan permasalahan yang dihadapinya.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Istilah kognitif sama pengertiannya dengan intelektual dan kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis sedang intelegensi lebih bersifat aktif.

Susanto (2011: 48) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

Gagne dalam Jamaris (2006: 18) mengemukakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan

perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, mengkaitkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berpikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat dilihat saat seseorang mengeluarkan ide-ide kreatif pada suatu kegiatan atau aktivitas kapan dan dimanapun dia berada.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak akan melangsungkan hidupnya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Djoehaeni (2012: 4) menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak bisa berkembang apabila dilakukan melalui kegiatan bermain dengan tujuan agar anak mampu dalam memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, dan sebagainya. Ramli (2005: 52) menyatakan

bahwa proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan yang dihadapi dalam hidupnya, baik dari persoalan yang kecil maupun yang besar sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sedangkan Patmonodewo (2003: 20) menyatakan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) menyatakan bahwa makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Susanto (2011: 59-60) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: 1) faktor hereditas; 2) faktor lingkungan; 3) faktor kematangan; 4) faktor pembentukan; 5) faktor minat dan bakat; 6) faktor kebebasan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak Taman Kanak-kanak, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

d. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Piaget dalam Suyanto (2005: 3) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam masa peralihan dari fase Pra-operasional ke fase Konkret operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Anak juga mulai mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung. Anak juga dapat membuat prediksi berdasarkan hubungan

sebab-akibat yang telah diketahuinya. Selain itu anak dapat mengidentifikasi masalah, membuat solusi, dan memperbaiki solusi.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Nurani (2008: 26) bahwa anak sudah memahami konsep makna berlawanan yaitu kosong/ penuh atau ringan/ berat, anak sudah dapat memahami konsep mengenai di dasar/ di puncak, di belakang/ di depan, di atas dan di bawah, secara konsep anak sudah memahami posisi anak berada. Anak sudah bisa paham tentang bangunan-bangunan geometri dimana anak mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar serta menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan. Anak suka bermain kotak atau gelang-gelang sesuai dengan ukuran dan benda yang memiliki warna bentuk yang sama.

Indikator kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada Kurikulum 2013 adalah anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi, menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya, mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain, mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru).

Anak mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda,

mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku, menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll), menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana, menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan, menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/ atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut, membuat dan mengikuti aturan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah sangat paham tentang beberapa konsep yaitu tentang letak/ posisi, tentang persamaan bentuk, warna dan ukuran, paham tentang konsep arah, dan anak sudah mampu memecahkan masalah sendiri. Dalam media *game makobi* ada beberapa indikator yang peneliti ambil dari Kurikulum 2013 yakni kemampuan anak dalam mengikuti perintah yang ada pada *game makobi*, kemampuan anak dalam menyebutkan konsep ke atas, ke bawah, ke kiri, dan ke kanan, kemampuan anak dalam menyelesaikan *game makobi* hingga selesai.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2010: 3) mengungkapkan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah”,

“perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Angkowo dan Kosasih (2007:10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sadiman (2006: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2010: 3) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Sanaky (2009: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sarana, alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan dapat memperlancar proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Arsyad (2010: 15) menyatakan bahwa manfaat media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata oleh guru dan dapat mempengaruhi untuk kemudahan anak dalam menerima pelajaran.

Rivai dan Sudjana (2009: 2) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: 1) proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, 2) materi pembelajaran menjadi lebih jelas, 3) metode pembelajaran lebih bervariasi, 4) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Daryanto (2011: 4) menyatakan bahwa media harus mempunyai manfaat sebagai berikut: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, 3) menimbulkan gairah belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat, 5) memberi rangsangan yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat bervariasi mulai dari yang bersifat sederhana sampai media yang rumit, mulai dari media murah sampai media mahal. Arsyad (2010: 29) mengelompokkan

media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat kelas, antara lain: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Rivai dan Sudjana (2009: 3-4) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Sanaky (2011: 50) mengklasifikasikan media menjadi media cetak, media pameran, rekaman audio, video dan VCD, komputer.

Wibawa dan Mukti (1992: 22) membagi media pembelajaran menjadi empat kelompok, diantaranya: 1) Media *audio: audio* (radio, *tape recorder*, piringan audio) dan *audio* semi gerak (rekaman tulisan jauh dan audio jauh); 2) Media *visual* : piktorial (foto, ilustrasi, *flashcard*), grafik (grafik, bagan, diagram), gambar proyeksi bergerak (film bisu); 3) Media *audio visual* : media *audio visual* diam (*slow scan* TV, TV diam), media audio visual gerak (film TV, televisi, *holografi*); dan 4) Media serbaneka: *boards* dan *display* (*black board*, *white board*, *magnetic board*), media tiga dimensi (realia, diorama, globe), komputer dan *simulator*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ada yang merupakan hasil teknologi cetak dan non cetak. Selain itu terdiri dari media dua dimensi, grafis, proyeksi, dan tiga dimensi baik manual maupun berbasis komputer.

d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tuntutan penggunaan teknologi canggih pun semakin meluas ke semua aspek kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, dunia pendidikan merupakan sasaran utama penggunaan media-media canggih baru yang merupakan hasil dari kemajuan IPTEK tersebut. Salah satu contohnya yaitu sekarang hampir di seluruh tingkat lembaga pendidikan di Indonesia telah memakai media-media pendidikan berbasis komputer, baik di sekolah yang berada di kota maupun di pedesaan.

Sutopo (2003: 23) menyatakan bahwa komputer dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila macam-macam komponen (*teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto*) digabungkan secara interaktif. Darmawan (2011: 37) menyatakan bahwa dalam pembelajaran interaktif sering dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer

dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai pandangan nama-nama seperti *CAI (Computer Assistance Instruction)* dan *CBI (Computer Based Instruction)*. Dengan menggunakan komputer pendidik dapat mengembangkan desain, produksi, implementasi, bahkan evaluasi pembelajaran.

Darmawan (2011: 97-98) juga menjelaskan bahwa *CAI (Computer Assistance Instruction)* yaitu pembelajaran dengan bantuan komputer, komputer hanya alat bantu, sedangkan *CBI (Computer Based Instruction)* yaitu sistem pembelajaran yang berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah sebuah alat untuk mengolah tampilan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan berbagai aplikasi didalamnya.

e. *Game* sebagai Media Pembelajaran

Rusman (2009: 300) menyatakan bahwa *game* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer dimana *game* tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

Game adalah kata berbahasa Inggris berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Rusman (2009: 300) menyatakan bahwa tujuan *game* adalah untuk menyediakan pengalaman

belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan.

Cahyo (2011: 1) membagi *game* berdasarkan jenis penggolongannya yang berbeda-beda yaitu *action game* yang menekankan kepada tantangan fisik seperti *game fighting*, *adventure game* yang menekankan pada penjelajahan, *puzzle/maze game* yang menekankan pada pemecahan masalah termasuk logika, strategi, pengelatan pola, dan penyelesaian kata, *role playing game* yang menekankan pada tokoh dalam permainan, dan *simulation game* dengan permainan simulasi oleh pemain dalam permainannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer yang dilakukan dengan aturan tertentu dengan tujuan untuk menyediakan pengalaman belajar dan menambah kemampuan siswa, baik melalui *action game*, *adventure game*, *puzzle/maze game*, *role playing game*, ataupun *simulation game*.

f. Penggunaan Media Melalui Aplikasi *Microsoft Powerpoint*

Microsoft Powerpoint pada dasarnya merupakan media digital yang termasuk dalam salah satu media berbasis komputer. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *software* presentase yang dikenal di dunia pendidikan karena kemudahan penggunaannya.

Anggawirya (2011:7) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk

menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat. Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* kita dapat merancang presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video, dsb.

Microsoft Powerpoint banyak digunakan oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan *trainer* karena memiliki beberapa keuntungan seperti pengoperasionalan yang mudah, sederhananya tampilan ikon-ikon dan tidak harus mempelajari bahasa program komputer. Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan akan cukup menarik karena memiliki beberapa fasilitas seperti: 1) memasukkan teks, gambar, suara dan video, 2) membuat tampilan menarik, 3) membuat *hyperlink*.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Powerpoint* merupakan suatu perangkat lunak yang terdapat pada *Microsoft* dan digunakan khusus untuk perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat, salah satunya untuk media pembelajaran.

5. Pengembangan *Game Makobi (Maze Kursor Berlari)* sebagai Media Pembelajaran

Game makobi (maze kursor berlari) merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa permainan *maze* yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*. *Game makobi* dibuat dengan tujuan

untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan manfaat *game makobi* ini yaitu melatih anak untuk mengkonstruksi pengalaman belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam kegiatan belajar, memahami berbagai konsep ke atas, ke bawah, ke kanan, dan ke kiri, mengasah kemampuan kognitif anak untuk berpikir kritis, dan mempermudah pemahaman anak dalam menghubungkan dan memilih pilihan dengan benar.

Permainan *maze* untuk anak usia dini biasanya dibuat secara manual tanpa memanfaatkan teknologi yang ada. Berbeda dengan *game makobi*, permainan ini dibuat menggunakan *Microsoft Powerpoint* dan dikemas sesuai dengan kebutuhan serta usia anak. Permainan *maze* atau labirin adalah permainan *puzzle* yang memiliki jalur-jalur yang bercabang dan mengharuskan pemain untuk mencari rute yang benar dari jalur-jalur untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

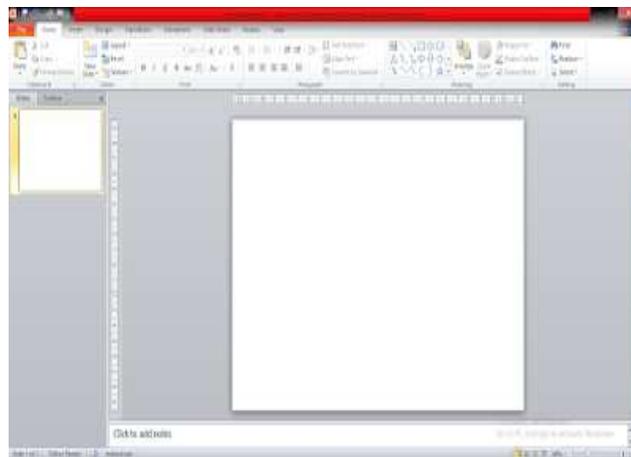
Saptorini dan Renata (2007: 60) menyatakan bahwa *maze game* merupakan bangunan pendidikan anak melalui permainan tantangan, yang secara prinsip mengenalkan nuansa petualangan demi melatih keterampilan anak dalam menghadapi variasi rintangan.

Microsoft Powerpoint pada umumnya digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, seperti kuliah, *training*, seminar, *workshop* dan lain-lain. Penyajian ini tidak menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *Powerpoint* atau bersifat satu arah. Namun *game makobi*

berbasis *Microsoft Powerpoint* ini dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat edukatif dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran berupa *game makobi* akan sangat membantu guru untuk menanamkan konsep tertentu kepada peserta didik dan bermanfaat bagi anak untuk memudahkan konsep pemecahan masalah sederhana dari materi pelajaran yang dipelajari. Membuat *game makobi* sangat mudah, karena sama seperti membuat persentasi biasa. Hanya saja dalam membuat *game makobi* harus sedikit lebih teliti dalam membuatnya. Adapun langkah-langkah pembuatan *game makobi* ini antara lain:

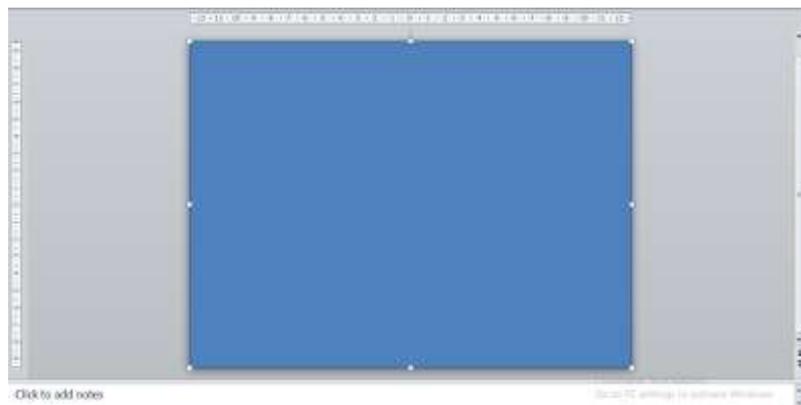
1. Pertama buka aplikasi *Microsoft Powerpoint*, bisa memakai versi apa saja.



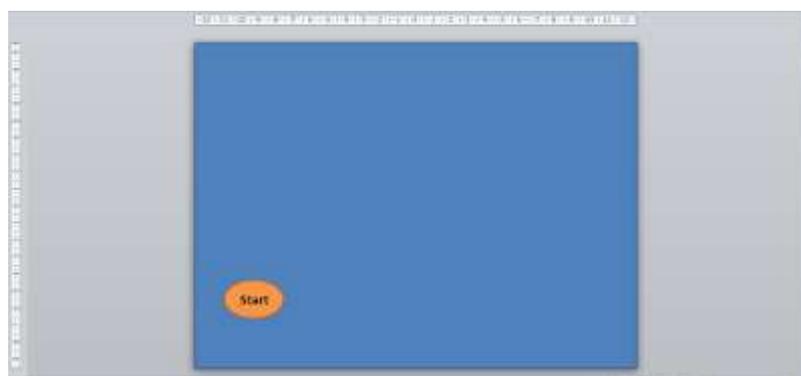
2. Kemudian pada menu *Insert* pilih *Shapes => Rectangle*



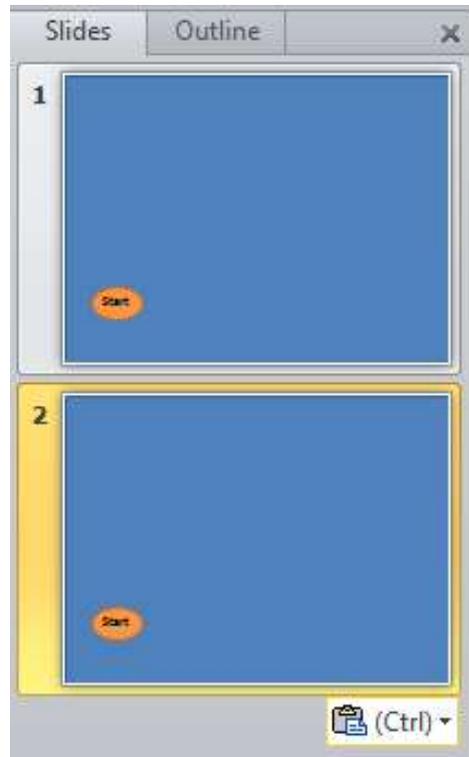
3. Setelah itu tempatkan *Shapes* sebagai *background* untuk menutupi seluruh slide seperti pada gambar di bawah ini.



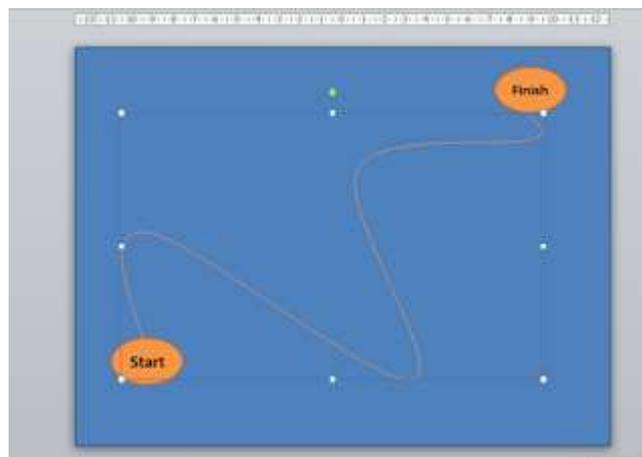
4. Langkah selanjutnya adalah membuat desain *game makobi*. Buat desain untuk “*Start*” terlebih dahulu dengan menggunakan *shapes* dan gunakan *text box* untuk menuliskan *Start*.



5. Setelah langkah diatas selesai, *copy-paste slide* tersebut.



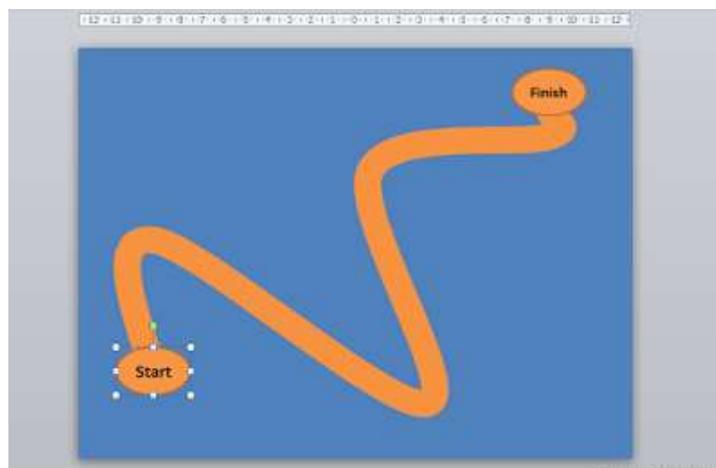
6. Kemudian buat desain untuk jalur dari *game makobi* pada *Slide* ke 2 dengan cara *Insert => Shapes => Lines*, atau jika ingin menggunakan jalur yang berkelok bisa gunakan *Shapes Curves*.



7. Lalu pertebal jalur yang dibuat dengan cara masuk ke menu *Format* => *Shape Outline* => *Weight* => *More Outline*



8. Pilih ketebalan dari garis sesuai dengan keinginan. Setelah selesai klik *Close*.



9. Selanjutnya membuat *Slide* baru. *Slide* ini akan menjadi *slide* untuk *Game Over*-nya, tambahkan *shape rectangle*, kemudian beri warna hitam untuk *shapes* tersebut.

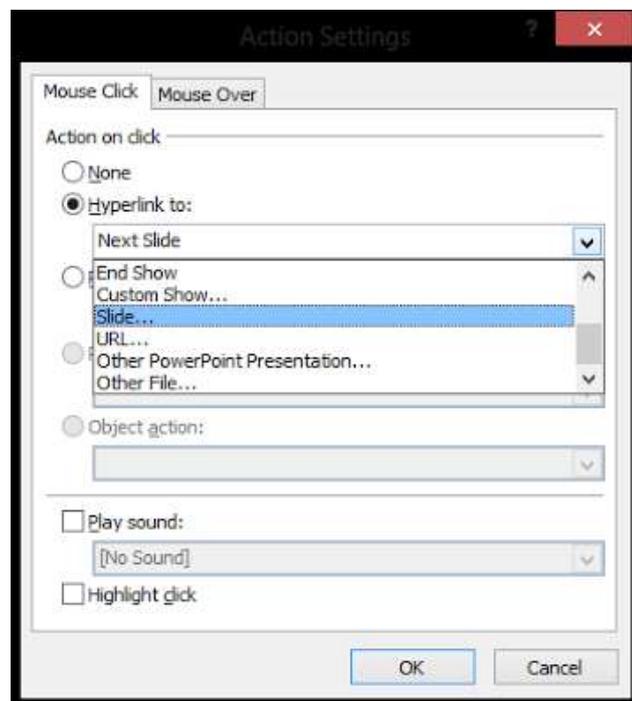


10. Masukkan *text Box* dengan cara pilih menu *Insert => Text Box*, selanjutnya tulis kata “GAME OVER” dan juga tambahkan *Shapes Rounded Rectangel* berukuran kecil di bawahnya yang bertuliskan “Coba Lagi”
11. Kemudian buat satu *slide* lagi. *Slide* ini akan digunakan ketika memenangkan permainan. Tambahkan *Shape Rectangle*, kemudian beri warna apapun untuk *shapes* tersebut. Kemudian tambahkan *Text Box* dengan cara masuk ke menu *Insert => Text Box*, tuliskan “Selamat Kamu Berhasil”. Kemudian tambahkan 2 buah *Rounded Rectangle Shape* di bawahnya, satu bertuliskan “Main Lagi” dan yang satunya bertuliskan “Keluar”.

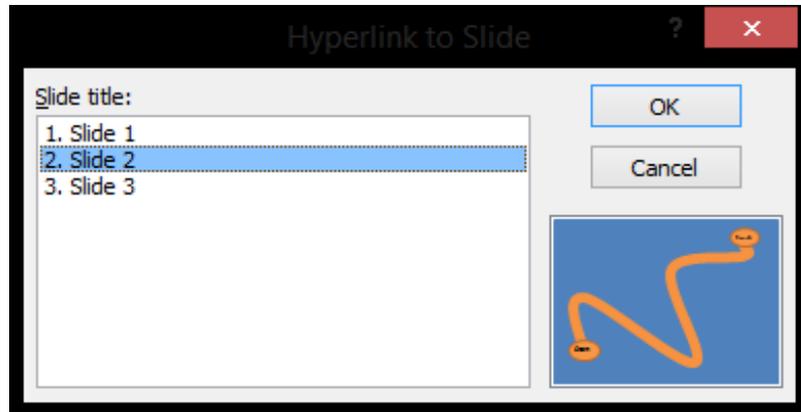
12. Langkah selanjutnya adalah menyambungkan *slide* satu ke *slide* yang lain. Dimulai dari *slide* 1. Klik pada *Shapes Start*. Setelah itu pilih menu *Insert => Action*.



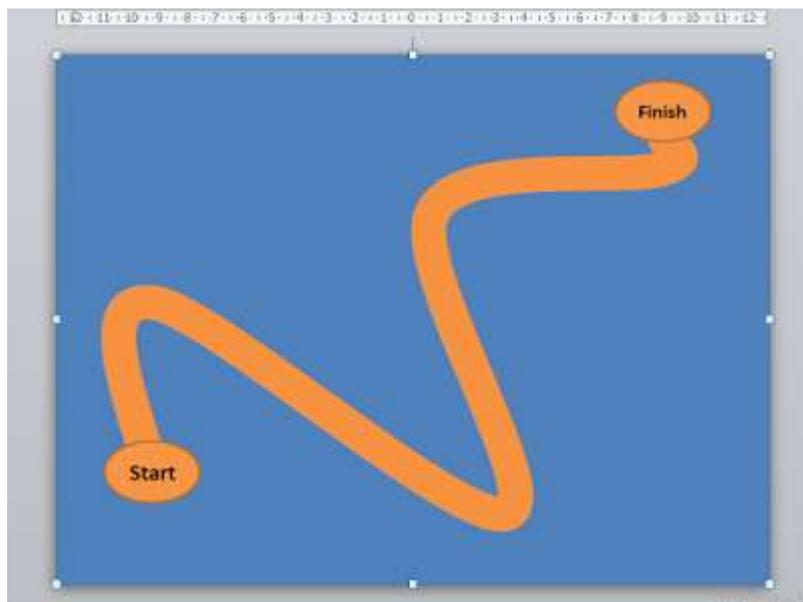
13. Pada jendela *Action* akan terdapat 2 tab yakni *Mouse Click* dan *Mouse Over*. *Mouse Click* berfungsi saat menekan tombol ini maka akan dialihkan ke *slide* yang kita tuju, sedangkan *Mouse Over* berfungsi pada saat kursor menyentuh tombol maka akan langsung dialihkan ke *slide* selanjutnya. Kemudian pilih tab *Mouse Click* dan beri tanda centang pada “*Hyperlink to :*” kemudian pilihlah “*Slide...*”

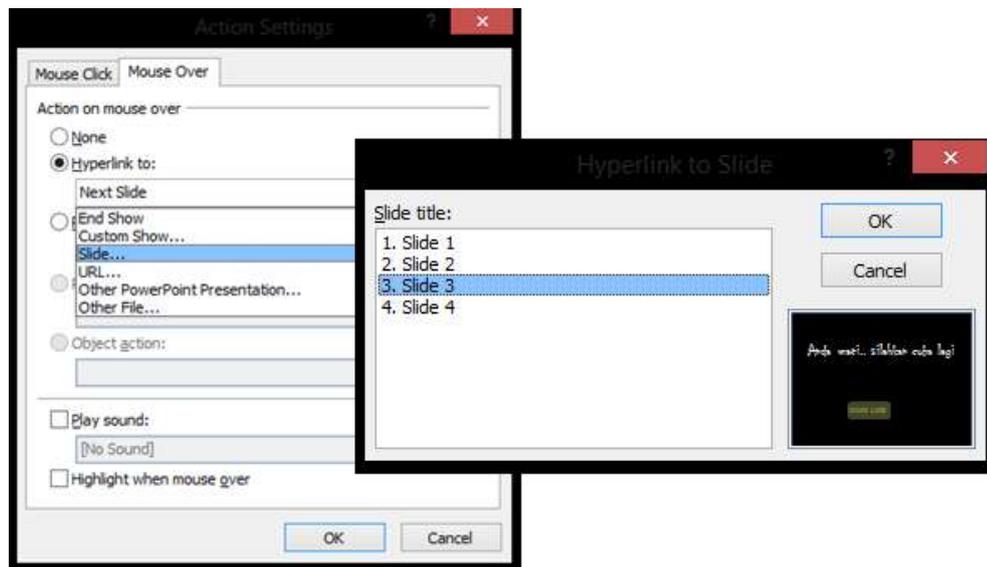


14. Pilih *Slide 2* kemudian klik OK

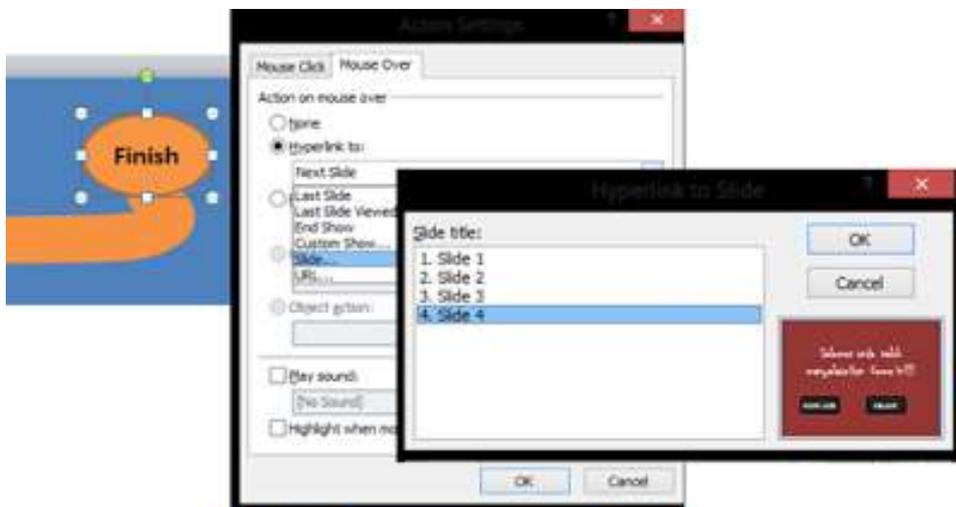


15. Beralih ke *slide 2*. Klik pada *background* yang menutupi seluruh *slide*, lalu pilih menu *Insert => Action*, pada menu *action* ini pilih *Tab Mouse Over =>* beri tanda pada “*Hyperlink to*” kemudian pilih “*Slide...*” maka akan muncul daftar dari *slide* yang telah dibuat tadi, pilih *slide* “*GAME OVER*” yang sudah dibuat tadi. Di dalam kasus ini adalah *Slide 3*, kemudian klik OK dan OK lagi.



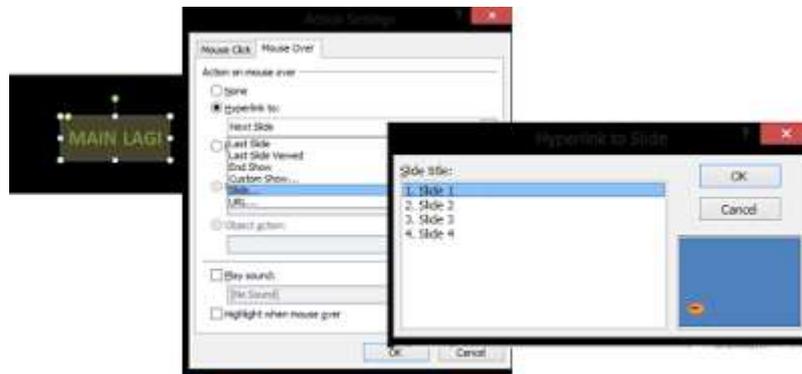


16. Selanjutnya klik pada *Shapes Finish*. Masuk ke menu *Insert* => *Action*, pada menu *Action* pilih *Tab Mouse Over*. Beri tanda pada “*Hyperlink to*” kemudian pilih “*Slide...*” pilihlah *Slide 4* dan klik OK.

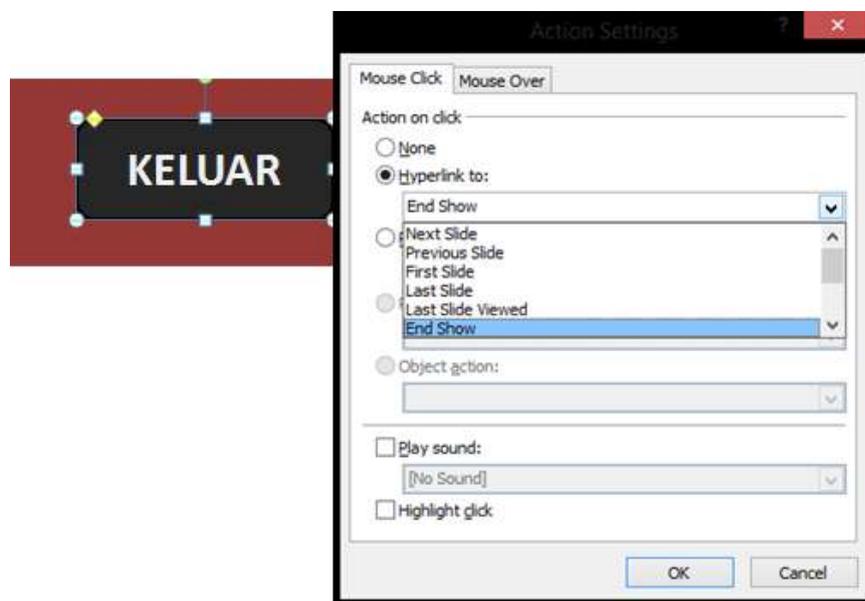


17. Beralih ke *Slide 3*. Pada *Slide 3* klik pada *Shape* “*MAIN LAGI*”. Kemudian pilih menu *Insert* => *Action*. Pada menu *Action* pilih tab *Mouse Click* dan beri tanda pada “*Hyperlink to*” kemudian pilih

“Slide...” pilihlah *Slide 1* dan klik OK. Lakukan hal yang sama untuk *shape* “COBA LAGI” yang terdapat di *slide 4*.



18. Beralih ke *Slide 4*. Klik pada *Shape* “KELUAR”, Kemudian pilih menu *Insert => Action*. Pada menu *Action* pilih tab *Mouse Click* dan beri tanda pada “*Hyperlink to*” kemudian pilih “*End Show*” klik OK



Langkah-langkah permainan *game makobi* adalah sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan alat permainan yang akan digunakan.
- b. Guru memperkenalkan media yang digunakan.
- c. Guru menjelaskan tentang *game makobi* dan cara penggunaannya.
- d. Guru mempersilahkan anak untuk mencobakan *game makobi* secara bergantian.
- e. Guru mengamati kemampuan tiap anak saat melakukan permainan *game makobi* dan mencatat hasil pencapaian perkembangan anak.
- f. Guru memberikan reward bagi anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat.
- g. Guru memberikan motivasi pada anak yang pasif dan belum mampu menyelesaikan permainan *game makobi*.

B. Penelitian yang Relevan

1. Lianawati (2013) melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial melalui Alat Permainan Edukatif “*Maze*” pada Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Persamaan penelitian ini terletak pada alat permainan yang digunakan yaitu *maze*. Perbedaannya adalah penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dan bentuk *maze* yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif “*Maze*” berpengaruh terhadap peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Kelompok B TK Mardi Siwi Batang Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Zahratul Qalbi (2014) melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan “*Maze*” terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru. Persamaan penelitian ini adalah alat permainan yang digunakan yaitu *maze*. Perbedaannya adalah pada variabel terikatnya yaitu kemampuan bercerita dan bentuk permainan *maze* yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan “*Maze*” berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Padang Baru.
3. Octavia Sinta Wahyuningrum (2008) yang melakukan penelitian tentang Pengembangan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Konsep Penambahan Bagi Anak Usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Pangudi Luhur Yogyakarta. Persamaan penelitian ini adalah pada jenis penelitiannya yaitu penelitian pengembangan (R & D). Penelitian ini menunjukkan bahwa CD Interaktif dapat mengenalkan konsep penambahan bagi anak usia 4-5 tahun.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *game makobi* dengan memperhatikan aspek materi dan aspek media sehingga layak untuk digunakan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Materi disesuaikan dengan karakteristik anak, mudah digunakan dalam pembelajaran, dan sesuai dengan kurikulum. Tampilan harus menarik dan memudahkan anak dalam memahami materi, sedangkan penggunaan harus memudahkan anak dalam menggunakan media. Ahli materi dan ahli media memberi saran dan menyatakan bahwa media *game makobi* layak untuk diujicobakan.

Uji coba media *game makobi* dilakukan terhadap anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 100% dengan kategori BSH, namun berdasarkan butir item penilaian pada item 8 terdapat 15 anak atau seluruh anak berada pada kategori MB sehingga diperlukan revisi kedua yakni dengan memperbesar jalur/jalan *maze* dari 60pt menjadi 100pt.

Uji coba kelompok besar diperoleh hasil 24,5% anak dengan kategori BSB, 73,5% dengan kategori BSH, dan 2% dengan kategori MB. Maka disimpulkan bahwa rata-rata anak berada pada kategori BSH dan sudah memenuhi rata-rata minimum yang ingin dicapai.

B. Implikasi

Berdasarkan pada simpulan di atas, ada beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran khususnya pada pengembangan kemampuan kognitif. Kedua, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan kognitif salah satunya adalah *game makobi* yang dibuat melalui aplikasi *powerpoint*. *Game* ini merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena setiap anak dapat mengoperasikan *game makobi* secara mandiri sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan kemampuan kognitif anak.

C. Saran

Beberapa hal yang menjadi saran dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah hendaknya memberikan sosialisasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.
 - b. Memberikan peluang bagi guru untuk membuat media berupa *game makobi*.
 - c. Memperbanyak latihan kepada guru di sekolah agar mampu merancang dan mengembangkan media berupa *game makobi* atau media pembelajaran berbasis IT lainnya.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan proses dan hasil belajar anak.
- b. Guru hendaknya melatih kemampuan dalam menggunakan teknologi sehingga mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, salah satunya berupa *game makobi*.