

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
PASAMAN TIMUR**

SKRIPSI

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



Oleh

**WARDA HAIRATI
NIM : 2008/01443**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

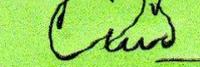
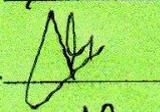
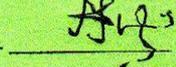
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Padang

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
PASAMAN TIMUR**

Nama : Warda Hairati
Nim : 2008 / 01443
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Januari 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. 
Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd	2. 
Anggota : Dra. Sri Hartati, M. Pd	3. 
Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
Anggota : Nurhafizah, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Warda Hairati. 2013. Efektivitas Media Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana aplikasi media terhadap perkembangan kognitif anak (2) mendiskripsikan startegi pemilihan metode pembelajaran, dan menganalisa fakto-faktor yang dihadapi guru di area pengembangan kognitif melalui media gambar di TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur.

Jenis penelittian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan apaadanya yang sesuai dengan yang ada di lapangan, penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur, Informan penelitian adalah kepala sekolah guru, dan Anak-anak di Tk Aisyiyah Rao Pasaman Timur, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Teknik Analisis data yaitu (1) mencatat hasil pengamatan yang telah peneliti peroleh dari dokumentasi, wawancara, dan observasi (2) mengklasifikasikan data yang telah diperoleh dari hasil dokumentasi, wawancaara dan observasi, (3) menganalisa data yang telah di peroleh dari hasil dokumentasi, wawancara dan observasi, (4) memberikan interpretasi terhadap data-data yang diperoleh dari waktu penelitian dengan cara memberikan penjelasan yang bersifat kualitatif, (5) menyimpulkan data-data yang telah dianalisa.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa media dan metode yang digunakan sesuai dengan tema, strategi yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penelitiucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi **“Efektivitas Media Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia Rasulullah SAW, sebagai manusia istimewa dan paling berjasa dalam mengantarkan seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu melalui ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran dan pengarahan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
2. Drs. Indra Jaya, M. Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dorongan, semangat, pemikiran, pengarahan dan berbagai kemudahan serta pelayanan yang optimal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak. Prof. Dr. Firman, M.S. kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga peneliti dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Rakimahwati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan berbagai kemudahan dan pelayanan yang optimal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak ibu,dan staf tata uasah jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada penulisan skripsi ini.
7. Guru TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur yang telah memeberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di Huta Nauli.
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta (Zakaria Nasution dan Tialus Lubis) yang telah memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Khusus buat Keluarga Besar Nasution di Pasaman Timur yang selalu memberikan kasih sayang dan perhatian sehingga skripsi ini terselesaikan.
10. Spesial buat Abang Tercinta (Syahrul) yang slalu memotivasi saya, dan mendukung saya untuk slalu berjuang.

11. Buat sahabat semasa kuliah (Rumiati, Fatmawati, Deslinetria, Riana Sapitri, Ana Pera Belan Sari, Dini Lestari Edison, Dona Komala Sari, Wulan Sari Vitaloka) khususnya PG-PAUD Reguler 08 yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, 23 Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Fokus Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Pertanyaan Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II.KAJIAN PUSTAKA	
A.Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
2. Media	11
a. Pengertian Media	11
b. Jenis Media	12
c. Tujuan Penggunaan Media	12
3. Media Gambar.....	13
a. Pengertian Media Gambar	13
b. Fungsi Media Gambar	14
c. Karakteristik Media Gambar	15
d. Manfaat Media Gambar	16
e. Kelebihan Media Gambar	17
f. Syarat-syarat Media Gambar	18
g. Penggunaan Media Gambar	19
4. Perkembangan Kognitif	22
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	22
b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	23
c. Aspek-aspek Perkembangan Anak	25
d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak	26
e. Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif Anak	27
1). Metode-metode bagi Anak Usia Dini	27

2). Media dalam Perkembangan Kognitif.....	29
a). Pengertian Media.....	29
b) Tujuan dan Fungsi Media dalam Perkembangan Kognitif.....	29
3). Karakteristik Media dalam Perkembangan Kognitif... ..	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Konseptual.....	36

BAB III.RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	39
B. Latar, Entri dan Kehadiran Peneliti.....	39
C. Informan/Responden	40
D. Instrumentasi.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
G. Teknik Pengabsahan Data.....	44

BAB IV. TEMUAN PENELITIAN

A. Data Penelitian	46
1. Temuan Umum.....	46
2. Temuan Khusus	57
B. Pembahasan.....	64

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	72
B. Implikasi	73
C. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA.....	75
----------------------------	-----------

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan 3.1	Kerangka Konseptual.....	38
Bagan 5.2	Struktur Organisasi TK Aisyah Rao Pasaman Timur.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 5.1 Siswa TK Aisyah Rao Pasaman Timur.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Pedoman Observasi
2. Rekapitulasi Hasil Observasi Efektivitas Media Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak
3. Kis – kisi Wawancara
 4. Catatan Hasil Wawancara
 5. Dokumentasi Penelitian
6. Matrik Triyagulasi Efektivitas Media Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak
 7. Catatan Lapangan
 8. Nama-nama Guru TK Aisyiyah
 9. Rancangan Kegiatan Harian (RKH)
 10. Surat Izin Penelitian dari Fakultas
 11. Surat Izin Penelitian dari UPTD Pasaman Timur
 12. Surat Balasan Penelitian dari TK Aisyiyah Rao

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4-6 tahun. TK juga merupakan suatu jembatan bagi anak usia dini yang akan melanjutkan ke sekolah dasar. Pada dasarnya anak sebagai generasi yang unggul tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya.

Mereka sangat memerlukan lingkungan yang baik bagi perkembangan yang memungkinkan mereka tumbuh dengan optimal. Pendidikan anak usia dini untuk anak dibawah usia 6 tahun merupakan program yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan seorang anak karena pendidikan yang diberikan saat ini sebagi modal dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Kegiatan di TK pada prinsipnya dilakukan dengan cara”bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Dengan melalui bermain anak dapat mengetahui dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak didik harus diperhatikan proses pembelajaran, teman bermain dan kematangan atau tahap-tahap perkembangan anak didik serta kebutuhan anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3 merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik

mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa / fisik motorik serta seni untuk siap memasuki Pendidikan Sekolah Dasar.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa:

“Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya proses peserta didik agar bertujuan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.”

TK sebagai salah satu bentuk pendidikan formal, menyediakan program bagi anak usia 4-6 tahun yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik memasuki jenjang pendidikan ketingkat yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan UU pendidikan No 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan usia dini adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki wawasan luas serta berdaya guna bagi masyarakat. Hal itu sejalan dengan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 bahwa “sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, berilmu, mandiri dan bertanggung jawab terhadap keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah bertujuan untuk mengantarkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku baik secara intelektual, moral maupun sosial agar peserta didik dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Proses pembelajaran di TK merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada peserta didik karena dengan adanya media gambar guru akan lebih mudah melaksanakan suatu pembelajaran pada peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media gambar karena dengan media gambar peserta didik akan lebih mudah mengerti pada waktu proses pembelajaran.

Media gambar dapat membantu guru untuk mengembangkan kognitif anak, perkembangan kognitif ini merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Guru sebagai pemberi pesan dalam proses komunikasi harus mampu mengajar, memotivasi dan merangsang peserta didik untuk dapat menerima informasi berupa materi pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu pengembangan dasar yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dimana

pengembangan keterampilan kognitif seperti bercerita kepada anak dan memperlihatkan gambar kepada anak karena dengan media gambar tersebut kognitif anak akan cepat berkembang sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik tidak hanya mengajar dengan monoton tetapi bervariasi dalam metode, strategi, pendekatan maupun media pembelajaran. Contoh media gambar yang di perlihatkan pada peserta didik harus bervariasi dan menarik seperti kartu huruf yang harus diberi warna sesuai dengan bentuk dan ukurannya dan guru menggunakan metode bercerita. Salah satu hal yang harus di kuasai guru dalam pembelajaran adalah penggunaan media karena dengan adanya media suasana pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik termotivasi dalam belajar. Hamalik (dalam Azhar, 2006: 15) menegaskan bahwa “penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam pembelajaran serta dapat mempertinggi hasil peserta didik”.

Kenyataan yang terjadi di lapangan sesuai dengan observasi, guru dalam memberikan pelajaran jarang menggunakan media gambar yang bervariasi, alasannya untuk membuat suatu media pembelajaran sangat menyita waktu. Di samping itu, guru juga kurang tepat dalam penggunaan media gambar baik dari segi kesesuaian isi gambar dengan materi, warna

gambar, maupun ukuran gambar. Padahal media gambar bertujuan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran.

Melihat begitu banyaknya manfaat media gambar dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur”.

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan kognitif Anak belum berkembang sesuai dengan tugas perkembangan kognitif itu sendiri.
2. Media yang kurang bervariasi untuk membantu perkembangan kognitif anak.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di kemukakan di atas, fokus masalah pada penelitian ini adalah efektifitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di taman kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas rumusan masalah dapat di jabarkan sebagai berikut:

Bagaimanakah Efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur.

E. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur?
2. Bagaimanakah perencanaan media yang dilakukan guru dalam pengembangan kognitif anak di Taman kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana Efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di Tama Kanak-kanak Aisyiyah Pasaman Timur.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di Taman Kanak-kanak, khususnya bagi pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Secara rinci manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi penulis sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkannya dengan penggunaan media lain serta dapat menerapkannya di Taman Kanak-kanak.
2. Bagi anak dapat mempermudah dan meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media gambar.

3. Bagi guru sebagai masukan pengetahuan dan pemahaman baik secara teoritis maupun praktis dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar, guru di harapkan untuk menerapkannya dalam pembelajaran.
4. Bagi sekolah sebagai masukan tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran terutama media gambar.

H. Defenisi Operasional

Guna menghindari kesalah pahaman akan arti judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu memberikan kejelasan serta maksud dari judul penelitiannya yaitu :

1. Media Gambar

Media gambar merupakan alat peraga yang penting dalam pembelajaran karena gambar dapat memberikan informasi yang diperlukan tentang benda atau masalah yang di gambarkan seperti halnya model, gambar berfungsi sebagai pengganti benda aslinya jika benda yang sebenarnya tidak mungkin didatangkan diruang belajar, maka biasanya digunakan gambar sebagai penggantinya karena gambar mudah didapat dan mudah membuatnya.

2. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir kognitif. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenal berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan, perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari

cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat di pergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang ada diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan pada peletakan kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan, emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan perkembangan anak usia dini. Anak-anak pada usia dibawah lima tahun memiliki intelegensi luar biasa, anak-anak memiliki rasa ingin tahu dan kemampuannya untuk menyerap informasi sangat tinggi. Rintangan Anak Usia Dini menurut Pasal 28 UU Depdiknas No. 20 / 2003 Ayat 1 adalah 0-6 tahun,

sementara menurut PAUD beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-6 tahun.

Ruang lingkup Pendidikan Anak Usia Dini adalah :

- a. *Infat* (0-1 tahun)
- b. *Toddei* (2-3 tahun)
- c. *Preshool / kindergarten children* (3-6 tahun)
- d. *Learly Primary School* (SD kelas awal), (6-8 tahun)

Jadi, Anak Usia Dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat, pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal yaitu sejak dalam kandungan, pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan terjadi saat anak dalam kandungan setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak tetapi hubungan antara sel syaraf otak terus berkembang. Begitu pesatnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan kecerdasan telah tercapai dan 80 % pada usia delapan tahun.

Ki Hajar Dewantara (1957) dalam peduli PAUD (2010) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa dan karsa. Teori Multiple Intelegencies (kecerdasan ganda) dari Gardner (1990) menyatakan ada delapan tipe kecerdasan, biasanya anak memiliki satu atau lebih kecerdasan tersebut, PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat memahami kebutuhan khusus dan kebutuhan individual anak, memang didasari faktor-faktor

pembatas yaitu faktor-faktor yang sulit atau tidak dapat di ubah dalam diri anak yaitu faktor-faktor genetis.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitaskan setiap anak dengan lingkungan belajar dan bimbingan belajar yang tepat agar anak dapat berkembang sesuai semestinya.

2. Media

a. Pengertian Media

Media merupakan seperangkat alat yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan ini, Mc. Luhan (dalam Depdikbud, 1991: 7) mengatakan bahwa “media merupakan saluran pesan yang dapat dipergunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang kepada orang lain”. Sriyono (1992 : 123) menengaskan bahwa “media merupakan alat bantu mengajar yang di pergunakan dan di manfaatkan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik”.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa media merupakan sarana komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga mempermudah pencapaian hasil belajar sesuai yang di harapkan.

b. Jenis Media

Media pembelajaran sangat beraneka ragam, pengklasifikasian media pembelajaran hingga sekarang belum ada pembakuan atau ketentuan secara umum atau khusus, semua jenis media bermanfaat dalam pembelajaran.

Sumiati (2007:160) mengatakan jenis pembelajaran dapat diklasifikasikan antara lain:

- 1) Media audio yaitu media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran atau telinga yang berupa : radio, tape recorder dan telepon.
- 2) Media visual yaitu media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera penglihatan atau mata yang berupa : gambar, komik, poster, grafik, bagan dan diagram.
- 3) Media audio visual yaitu media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera pendengaran dan indera penglihatan atau yang dapat di dengar dan di lihat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, jenis media pembelajaran berupa media audio yaitu media yang dapat di dengar, media visual yaitu media yang dapat di lihat dan media audio visual yaitu media yang dapat di dengar dan di lihat.

c. Tujuan Penggunaan Media

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang terpenting dilakukan oleh seorang guru dalam penyampaian materi yang bertujuan untuk memperjelas materi yang di ajarkan itu. Sebagaimana Arief (2008:91) menegaskan secara umum tujuan penggunaan media untuk memperjelas penyajian pesan yang akan di sampaikan guru kepada

peserta didik sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, untuk mengatasi keterbatasan ruang waktu, untuk mengatasi sifat pasif peserta didik serta dapat mengatasi masalah bagi guru yang mengalami kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Depdikbud (1991: 31) mengatakan bahwa “penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan dapat di gunakan sendiri oleh peserta didik dalam pembelajaran”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran agar peserta didik mengerti dan memahami pesan yang terkandung dalam media sehingga pembelajaran lebih menarik minat peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil pembelajaran.

3. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan suatu alat peraga yang di pakai guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dalam hal ini Mujadi (1995: 43) mengatakan bahwa:

Media gambar merupakan alat peraga yang penting dalam pembelajaran karena gambar dapat memberikan informasi yang di perlukan tentang benda atau masalah yang di gambarkan. Seperti halnya model, gambar berfungsi sebagai pengganti benda aslinya jika benda yang sebenarnya tidak mungkin didatangkan di ruang belajar, maka biasanya di gunakan gambar

sebagai penggantinya karena gambar mudah di dapat dan mudah membuatnya.

Arief (2008: 90) juga mengatakan bahwa “media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran”. Senada dengan ini Ahmad (1997: 76) mengatakam bahwa “gambar sangat penting di gunakan dalam memperjelas tujuan pembelajaran pada peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah di lihatnya atau suatu objek yang di gambarkan”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa media gambar adalah suatu media pendidikan yang dapat menginformasikan tentang isi pembelajaran secara komunikatif, yang bisa mengatasi ruang dan waktu jika tidak memungkinkan untuk menghadirkan benda aslinya ke dalam kelas sebab media gambar berisikan gambaran praktis tentang objek yang digambarkan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di sajikan bertujuan untuk memperjelas pembelajaran.

b. Fungsi Media Gambar

Media gambar memiliki multi fungsi dalam pembelajaran, media gambar paling sering di gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dalam pembelajaran tidak mungkin menghadirkan benda nyata atau benda yang sebenarnya ke dalam kelas. Menurut Basuki (1991/1992:28) media gambar berfungsi sebagai berikut : 1)

Mengembangkan imajinasi peserta didik, 2) Membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan ke dalam kelas, 3) mengembangkan kreativitas peserta didik.

Sejalan dengan ini Kemp dan Dayton (dalam Aristo, 2003:18) mengatakan fungsi media gambar sebagai berikut: 1) Dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit, 2) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) Membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, 4) Dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan tidak berbahaya ke dalam kelas, 5) Memberikan kesan mendalam pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, media gambar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu penguasaan peserta didik terhadap hal –hal yang abstrak, membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil pembelajaran serta meningkatkan kreativitas peserta didik.

c. Karakteristik Media Gambar

Media gambar mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan media lain. Menurut Ahmad (1997:77) beberapa karakteristik gambar sebagai berikut:

- 1) Berupa suatu gambar, 2) Menyampaikan suatu pesan,
- 3) Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian,
- 4) Menangkap perhatian orang yang melihatnya, 5) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya, 6) Menggunakan ide dan maksud melalui

fakta yang tampak, 7) Mudah di mengerti, 8) Tulisan harus ada keseimbangan, 9) Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar, 10) Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna yang maksimal.

Dari penjelasan di atas, karakteristik suatu media gambar bisa menyampaikan pesan dalam pembelajaran, memberikan kesan yang menarik perhatian bagi orang yang melihatnya, mudah dimengerti, mempunyai daya guna serta daya tarik karena adanya perpaduan warna yang menarik.

d. Manfaat Media Gambar

Subana (2007:322) mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut: 1) Menimbulkan daya tarik pada diri peserta didik, 2) Mempermudah pemahaman peserta didik, 3) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi, 4) Memperjelas bagian yang penting, 5) Dapat memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Sejalan dengan ini Basyiruddin (2002:12) mengemukakan manfaat media gambar dalam pembelajaran sebagai berikut: 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, 4) Membangkitkan keinginan dan minat peserta didik, 5) Membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Senada dengan ini Dale (dalam Azhar,2006:23) mengemukakan manfaat penggunaan media gambar dalam pembelajaran : 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, 2) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar peserta didik, 3) Membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik, 4) Melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai manfaat praktis dalam pembelajaran. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa media gambar sangat membantu dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, sudah sepantasnya guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran.

e. Kelebihan Media Gambar

Menurut Arief (2008:29) mengemukakan beberapa kelebihan media gambar sebagai berikut : 1) Gambar lebih realistis, 2) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, 5) Gambar mudah di dapat serta digunakan.

Sejalan dengan ini Azhar (2006:38) juga mengatakan kelebihan gambar sebagai berikut : 1) Peserta didik dapat belajar dan maju sesuai

dengan kecepatan masing-masing, 2) Meningkatkan pemikiran peserta didik, 3) Perpaduan warna dan gambar akan menambah daya tarik.

Senada dengan ini Subana (2007:324) mengatakan kelebihan media gambar yaitu : 1) Gambar mudah di peroleh pada buku, majalah, dan koran, 2) Dapat menerjemahkan ide-ide dalam bentuk nyata, 3) Gambar mudah di pakai karena tidak membutuhkan peralatan, 4) Gambar relatif mudah, 5) Gambar dapat di gunakan dalam berbagai disiplin ilmu.

Dari pendapat diatas, disimpulkan bahwa media gambar memiliki kelebihan mudah untuk mendapatkannya karena gambar mudah di peroleh dari berbagai sumber belajar seperti pada buku, majalah, dan koran dengan biaya terhadap suatu objek yang digambarkan karena dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata.

f. Syarat- Syarat Media Gambar

Menurut Arief (2008:31) syarat yang harus di penuhi oleh suatu gambar sehingga dapat dijadikan media dalam pembelajaran sebagai berikut: 1) Autentik, gambar harus melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya atau benda aslinya, 2) Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam suatu gambar, 3) Ukuran relatif , gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda yang sebenarnya.

Sejalan dengan ini Subana (2007:323) mengatakan agar tujuan penggunaan media gambar dapat terpai, gambar harus memenuhi syarat-syarat:

- 1) Bagus, jelas, menarik, dan mudah di pahami serta mudah di mengerti,
- 2) Cocok dengan materi pembelajaran,
- 3) Autentik, yaitu menggambarkan situasi yang sebenarnya,
- 4) Sesuai dengan tingkat umur peserta didik,
- 5) Menggunakan warna yang menarik,
- 6) Adanya kesesuaian antara ukuran gambar dengan objek yang sebenarnya,
- 7) Gambar yang di pilih hendaknya mengandung nilai dalam kehidupan social.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan, syarat suatu gambar harus memberikan gambaran situasi yang sebenarnya atau seperti melihat benda aslinya karena tidak mungkin menghadirkan semua benda nyata kedalam kelas sehingga penjelasan pembelajaran lebih kongrit dari pada materi diuraikan dengan kata-kata atau dengan ceramah saja.

g. Penggunaan Media Gambar

Menurut Sumiati (2007: 169) penggunaan media gambar dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal: 1) Sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, 2) Memberikan pengertian dan penjelasan tentang suatu konsep, 3) Mendorong kreativitas peserta didik, 4) Menjelaskan hal yang di gambarkan, 5) Menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik, 6) Warna dan kombinasinya menarik, 7) Mudah di gunakan, 8) Mengandung pesan positif.

Sejalan dengan ini Subana (2007:323) mengatakan dalam penggunaan media gambar harus memperhatikan hal-hal: 1) Pengetahuan yang hendak di capai peserta didik dalam gambar, 2) Peserta didik harus mengerti dalam mempelajari gambar itu, 3) Peserta didik dapat menilai suatu gambar, 4) Adanya hubungan antara gambar dengan materi pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media gambar hendaknya memperhatikan kesesuaian gambar dengan materi yang akan di ajarkan, gambar hendaknya mengandung pesan positif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga dalam penggunaannya media gambar bermakna serta besar artinya bagi peserta didik, pada akhirnya tercipta pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mempunyai langkah-langkah tersendiri. Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar menurut Basuki (1991/1992:79) sebagai berikut:1)Persiapan, dalam penggunaan media gambar yang harus dipersiapkan dengan baik yaitu : pelajari petunjuk penggunaan media gambar, persiapkan peralatan untuk menggunakan media gambar, tetapkan apakah media gambar di gunakan secara individu atau secara keseluruhan peserta didik, 2) Pelaksanaan, selama menggunakan media gambar hindari kejadian yang dapat mengganggu pembelajaran, misalnya peserta didik berebut ingin menyampaikan pesan yang terkandung dalam media, 3) Tindak lanjut, dalam penggunaan media gambar pada langkah ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman peserta didik terhadap materi atau pesan yang disampaikan melalui media gambar.

Dadan (2009:11) menyatakan bahwa penggunaan media gambar memiliki beberapa langkah yaitu sebagai berikut: 1)Menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan, 2) Memberikan pengantar untuk menimbulkan perasaan ingin tahu dan perhatian peserta didik terhadap pesan pengajaran yang disalurkan melalui media gambar, 3) Merumuskan tujuan pembelajarn dengan menggunakan media gambar, 4) Memperagakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua peserta didik, 5) Menjelaskan materi pelajaran melalui media gambar yang telah disiapkan, 6) Menyimpulkan materi pelajaran, 7) Memberikan evaluasi kepada peserta didik untuk memperkaya penguasaan materi pembelajaran.

Senada dengan ini Efrizon (dalam Eniddarwanis, 2006:10) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media gambar sebagai berikut:1)Mempersiapkan bahan, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai, hal ini dilakukan sebelum penggunaan media gambar agar perhatian dan pikiran peserta didik terarah pada hal yang sama, 3) Menggunakan media gambar sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, 4) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada peseta didik, agar terciptanya komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik, 5) Meminta pendapat-pendapat pesrta didik, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dari perta didik, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dari peserta didik dan melatih perkembangan bahasa peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media gambar yang akan dilakukan dalam pembelajaran adalah sembilan langkah, langkah-langkah penggunaan media gambar yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 3) Memberikan pengantar untuk menimbulkan minat peserta didik, 4) Memperagakan gambar, 5) Meminta pendapat peserta didik, 6) Menjelaskan materi melalui media gambar, 7) Mengajukan pertanyaan, 8) Menyimpulkan materi, 9) Memberikan evaluasi.

4. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang menggambarkan bagaimana daya pikir seorang anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Jean piaget seorang ahli psikologis yang berasal dari Swiss (1896-1980) memandang bahwa perkembangan kognitif anak merupakan bagian dari usaha anak untuk memahami sesuatu dan bertindak dalam dunia mereka sendiri.

Jadi, yang menjadi dasar dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini berdasarkan pernyataan di atas adalah : 1). Perkembangan kognitif anak berpengaruh terhadap cara berpikir yang berkaitan dengan berpikir kreatif. 2). Anak berpikir sesuai

dengan imajinasinya sendiri. 3). Perkembangan kognitif anak berpengaruh terhadap perilaku atau tindakan yang dilakukannya.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Jean (dalam Suyanto, 2005 : 54-66), anak memiliki tahap perkembangan kognitif yaitu :

1). Sensorimotor (0 – 2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Piaget membagi tahap ini menjadi 4 tahap sebagai berikut :

a). Tahap refleks atau reflektive stage (lahir hingga usia 1 bulan)

Pada tahap ini gerak refleks sangat dominan. Anak secara refleks member respon terhadap rangsangan tertentu. Contohnya : saat bayi menyusui pada ibunya segera bayi tersebut belajar untuk menemukan puting susu ibunya sekalipun sibayi tidak menyentuh dan sibayi mengisap ketika merasa haus dan lapar.

b). Reaksi sirkuler Primer atau Primary circular reaction (usia 1 sampai 4 bulan)

Dalam tahap ini anak melakukan gerak refleks (primary) kemudian mengulang kembali (circular). Contoh : anak secara tidak sengaja memasukkan jempol tangannya ke mulut, hal ini kemudian di ulangnya sampai menjadi perilaku.

c). Reaksi sirkuler sekunder atau *secondary circular reaction*(usia 4 sampai 8 bulan)

Pada periode ini mulai menaruh perhatian tidak saja pada dirinya sendiri tapi juga menaruh perhatian kepada orang lain dan benda-benda yang ada di sekitarnya. Contoh : anak mulai memperhatikan wajah ibunya, suara ibunya dan memperhatikan botol susu.

d). Koordinasi skema sekunder atau *coordination of secondary schemata* (8- 12 bulan)

Anak menggunakan hasil pengalaman sebelumnya untuk bereaksi terhadap suatu rangsangan. Pada tahap ini anak mulai memperhatikan perilaku orang lain dan menirukannya. Contohnya : anak akan melambaikan tangan jika orang lain melambaikan tangan kepadanya.

2). *Preoperational* (2 – 7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai belajar mengenal simbol, mengucapkan beberapa kata. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis anak sudah mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu mendatang, ciri khas pada tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berpikirnya memusat sehingga perhatian anak hanya terpusat pada satu dimensi saja serta mengabaikan dimensi lainnya.

3). Kongret Operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit, ia dapat berpikir *reversible*. Yang di maksud berpikir secara *reversible* adalah anak dapat memahami suatu pernyataan, contoh : kalau anak memahami $2 + 3 = 5$.

4). Formal Operasional (11 – tahun ke atas)

Menurut Piaget tahap ini dicapai anak usia 11 sampai 15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Contohnya : anak dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan pikirannya.

c. Aspek-aspek Perkembangan Anak

1. Perkembangan fisik motorik

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus.

2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat di ramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, kebanyakan anak

memulai perkembangan bahasanya dari menangis untuk mengekspresikan responnya terhadap bermacam-macam stimuli.

4. Perkembangan sosial-emosional

Pada masa bayi ikatan sosial emosional bayi dan orang tua (kelekatan) 2 tahun pertama meliputi perkembangan tanda-tanda sosial dengan teman sebaya.usia 2 sampai 5 tahun secara bertahap belajar menjadi suatu kelompok sosial. Usia 8 tahun anak mengalami transisi dari TK ke kelas awal di SD.

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Jean (dalam Faizah,2008: 52) karakteristik perilaku anak dicirikan dengan kemampuan mengorganisir berpikir dengan logika. Anak memiliki kemampuan mengklasifikasikan tugas-tugas berpikir dengan tahapan memperluas prinsip konservasi, mulai berpikir secara transduktif dan berkurangnya sifat egosentris.

Menurut Jean (dalam Faizah,2008: 117) seseorang anak memperoleh pengetahuan bukan hanya melalui informasi dari lingkungan atau dengan meniru kegiatan oranglain melainkan juga dalam proses bermain, bermain adalah landasan paku terjadinya proses :

- 1). Asimilasi yaitu proses mengumpulkan informasi menjadi rumah pengetahuan dan mereka gunakan dengan cara menyenangkan tanpa dipengaruhi sebelumnya.

- 2). Akomodasi yaitu proses menyesuaikan pengetahuan-pengetahuan yang di peroleh dan mengaitkan dengan berbagai pengalaman sebelumnya.
- 3). Skema merupakan pengetahuan-pengetahuan baru yang terus-menerus dikumpulkan untuk memperkuat rumah pengetahuan yang telah ada sebelumnya melalui asimilasi.
- 4). Disequilibrium, saat pengetahuan yang di peroleh di hubungkan dengan sebelumnya mendapat kendala, maka kondisi ini dinamakan “ketidakseimbangan“ atau “disequilibrium“.
- 5). Equilibrium, saat anak sering mencoba melakukan penyesuaian (akomodasi) untuk membentuk sebuah gagasan baru meraih tingkatan pemahamannya yang baru, maka terjadilah keseimbangan.

e. Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif Anak

1). Metode-metode Bagi Anak Usia Dini

a). Metode bermain Anak TK

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih di tekankan pada caranya daripada hasil yang di peroleh dari kegiatan itu.

b). Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak

dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

c). Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa guru diuntut mendemonstrasikan sesuatu harus jelas, alat peraga harus di persiapkan terlebih dahulu agar pada saat mendemonstrasikan sesuatu tidak terhambat atau terganggu.

d). Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah metode dengan cara tanya jawab, guru member pertanyaan terbuka sehingga anak dapat menjawab beberapa kemungkinan berdasarkan pengalaman anak.

e). Metode percobaan atau eksperimen

Metode percobaan atau eksperiment adalah suatu cara anak melakukan berbagai percobaan yang dapat di lakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator.

f). Metode karya Wisata

Metode karya wisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek sekitar anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2). Media Dalam Perkembangan Kognitif

a). Pengertian Media

Menurut Gagne (dalam Sujiono,2005:83) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs (dalamSujiono,1979:83) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.Namun bagi kita sebagai guru, media bersal dari bahasa latin yang artinya “antara” pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara dalam penyampaian informasi dari suatu sumber kepada penerima, guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak karena media sala satu yang dapat mengembangkan kognitif anak.

b). Tujuan dan Fungsi Media Dalam Pengembangan Kognitif

Media saat ini berfungsi sebagai alat bantu mengajar melainkan juga mampu berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan intruksional yang diperlukan anak. Oleh karena itu, fungsi guru saat ini lebih mengarah kepada proses memberikan bimbingan kepada anak sebagai individu yang belajar.Menurut Briggs (dalam Sujiono,1979: 82) “kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengelola perolehan belajarnya, dapat menemukan macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika,

matematikanya dan kemampuan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti”.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengajar di Taman Kanak-kanak adalah untuk anak bermain sambil belajar dengan. Suasana bermain yang penuh tawa dan gerak dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk permainan dan kegiatan-kegiatan kreatif, yang menggunakan pendekatan reaktif edukatif bisa menghadirkan suasana yang kondusif untuk menggerakkan keakraban anak-anak dengan alam sekitarnya. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif anak juga harus mampu mengimbangi aspek lainnya. Keseimbangan antar perkembangan aspek lainnya dengan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak.

Beberapa fungsi dan tujuan media dalam perkembangan kognitif anak menurut Brigges (dalam Sujiono,2005:82) adalah sebagai berikut: 1) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat, 2) Bereksperimen, 3) Menyelidiki atau meneliti, 4) Alat bantu, 5) Mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, 6) Alat peraga untuk memperjelas sesuatu, 7) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas, 8) Melaksanakan tugas yang diberikan, 9) Melatih kepekaan berpikir, 10) Digunakan

sebagai alat permainan, 11) Keperluan anak dalam melakukan tugas yang di berikan guru seperti kertas lipat atau menggunting, kertas HVS atau buku gambar untuk menggambar.

3). Karakteristik Media Dalam Perkembangan Kognitif

Media yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan, dan bisa membantu guru menghubungkan satu hal dengan hal lainnya. Perangkaian kemampuan kognitif yang telah diberikan biasa dijadikan tolak ukur keberhasilan media tersebut :

a). Kelebihan

(1). Motivasi

Media mampu memenuhi kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dan bermain anak sehingga media mampu membantu anak mengerjakan tugas yang harus diselesaikan secara menyenangkan, Oleh karena itu media pembelajaran ini mampu memancing minat atau motivasi anak maka pengalaman belajar yang akan mereka alami harus relevan dan berarti bagi mereka.

(2). Perbedaan Individual

Media bisa digunakan oleh berbagai anak yang memiliki berbagai faktor seperti kemampuan intelektual, kepribadian dan cara belajar kognitif mempengaruhi kesiapan individu dan kemampuan untuk terlibat belajar dan bermain.

(3). Tujuan Belajar

Media mampu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dan bermain dengan cara memberitahu anak tentang apa yang bisa ia harapkan dari proses belajarnya atau bermainnya.

(4). Organisasi Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu anak untuk dapat mensentesa dan mengintegrasikan pengetahuan dengan lebih baik.

(5). Persiapan Sebelum Belajar dan Bermain

Media mampu membantu anak agar mereka mempunyai pengetahuan dan pengalaman belajar dan bermain yang sesuai dengan materi pelajaran dan permainan yang akan diterimanya.

(6). Emosi

Belajar yang melibatkan kegembiraan emosi, emosi dan perasaan pribadi, disamping intelektual akan sangat mempengaruhi anak dan berkesan lebih lama. Media pembelajaran mampu menjadi alat yang sangat kuat dalam membangkitkan respon emosional seperti simpatik, mencintai dan gembira.

(7). Partisipasi

Media mampu membangun tingkat partisipasi anak dengan cara melibatkan mental atau fisik selama pembelajaran dan permainan berlangsung.

(8). Umpan Balik

Media mampu meningkatkan prestasi belajar anak jika anak secara periodik diberitahu kemajuannya dengan belajar, pengetahuan tentang keberhasilan belajar, penampilan yang baik atau perbaikan yang diperlukan akan meningkatkan motivasi belajar anak.

(9). *Reinforcement* (Penguatan)

Media mampu meningkatkan reinforcement anak, motivasi, membangkitkan rasa percaya diri dan akan mempengaruhi perilaku positif.

(10). Latihan dan Pengulangan

Media mampu memperpanjang ingatan anak terhadap pengetahuan dan keterampilan baru jika media tersebut dilengkapi dengan latihan dan pengulangan, pengulangan perlu diberikan pada anak agar pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari menjadi bagian dari kemampuan intelektualnya.

(11). Aplikasi

Media pembelajaran dapat membantu menggeneralisasi materi pembelajaran dan permainan yang diberikan kepada anak untuk mengaplikasikannya.

b) Keterbatasan

- (1) Setiap media untuk para anak TK masih membutuhkan penjelasan dari gurunya.
- (2) Persiapan dan perencanaan harus dilakukan sebaik mungkin sebelum media digunakan agar perhatian anak tidak jauh dari media yang akan digunakan.
- (3) Pengoperasian media yang menggunakan listrik tentu akan menyalahi syarat-syarat media untuk anak TK.
- (4) Sebagian besar media yang tidak menggunakan listrik adalah media diam sehingga cenderung membosankan anak tingkat TK.
- (5) Jika materi yang disajikan biasanya terlalu banyak menyebabkan anak bosan mengikutinya.
- (6). Memerlukan perawatan yang agak susah karena biasanya bahan pembuatan media bukan listrik mudah rusak dan sulit menyimpannya.
- (7). Waktu pembuatan media nonlistrik cenderung lama dan biasanya hanya bisa dibuat dengan cara manual serta hasilnya tidak tahan lama.

- (8) Tidak dapat direproduksi dalam waktu cepat dan cenderung tidak bisa persis sama satu dengan yang lainnya.
- (9) Relatif kurang memiliki efek dinamis.

B. Penelitian yang Relevan

Penelusuran terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang merupakan hal yang penting, guna menghindari penelitian yang sama dengan penelitian orang lain. Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian yakni:

Yulfita (2012), telah melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Putar Tematik Di TK Bhayangkari 1 Padang Kecamatan Padang Utara”, menemukan bahwa terjadinya peningkatan kognitif anak dapat dikembangkan melalui Media Papan Flanel Putar Tematik.

Elwita (2009), telah melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk meningkatkan hasil belajar ips dikelas IV SD Negeri 15 koto lalang kecamatan lubuk kilang kota padang “. Menemukan bahwa terjadinya peningkatan belajar anak dengan menggunakan media gambar.

Manfaat yang bisa peneliti dapatkan dari penelitian diatas adalah sebagai bahan perbandingan bagi peneliti dalam

melaksanakan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Kerangka Konseptual

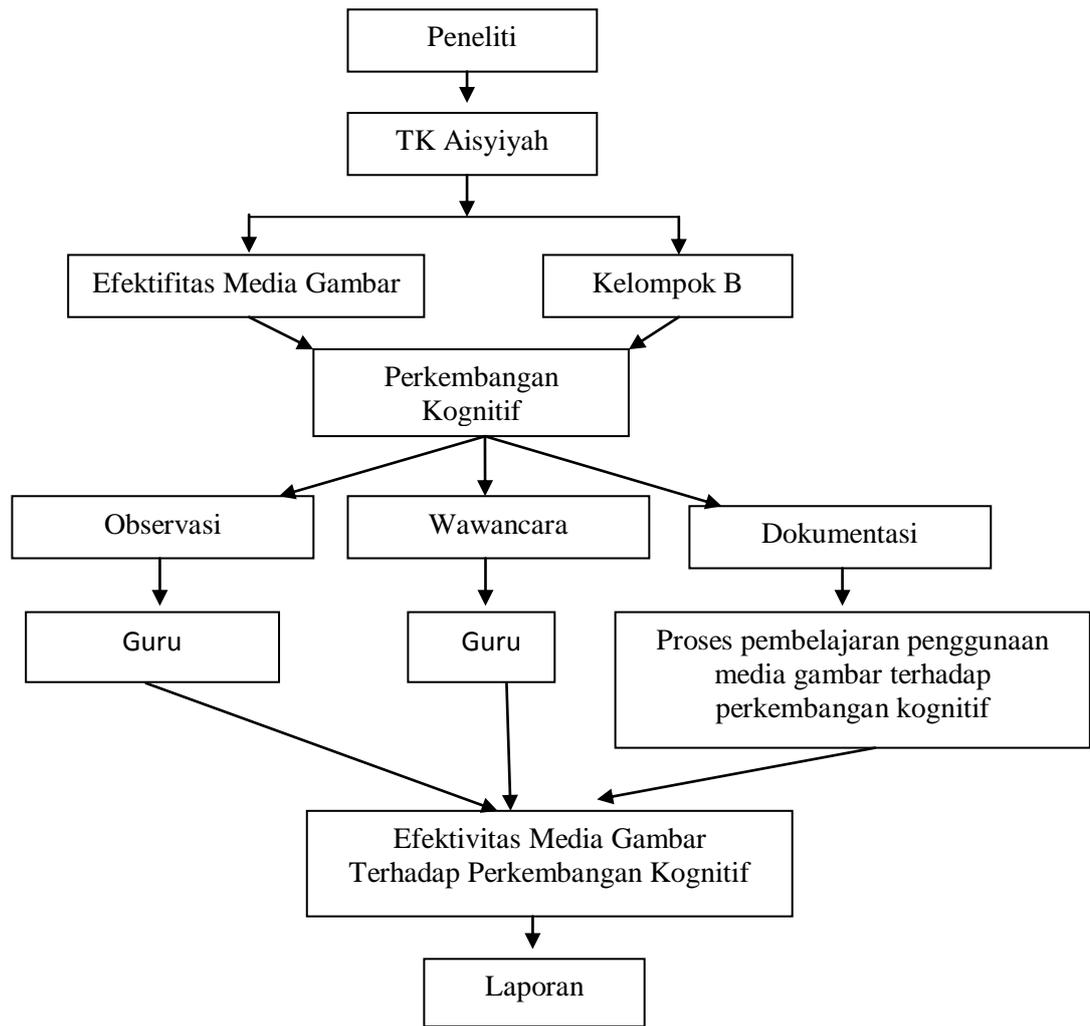
Pembelajaran akan bermakna bagi peserta didik apabila guru mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran merupakan proses pendewasaan kematangan berpikir peserta didik yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru mampu menggunakan strategi, pendekatan maupun media pembelajaran.

Untuk terciptanya pembelajaran menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak guru dapat menggunakan media gambar karena dengan media gambar tersebut salah satu aspek anak akan berkembang yaitu aspek kognitif anak akan berkembang dan dengan menggunakan media gambar akan meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Media gambar memiliki kelebihan mudah di dapatkan melalui berbagai buku, harga relatif murah dan terjangkau, gambar bisa di desain seindah mungkin sesuai dengan yang diinginkan, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu karena tidak memungkinkan untuk menghadirkan semua benda aslinya kedalam kelas.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar harus mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, setelah itu

menyampaikan tujuan pembelajaran, sebelum menggunakan gambar guru harus memberikan pengantar untuk menimbulkan minat peserta didik dalam belajar. Setelah itu guru memperagakan gambar sesuai dengan materi, kemudian meminta kepada peserta didik terhadap gambar yang telah ditayangkan. Setelah menjelaskan materi, mengajukan pertanyaan untuk melatih daya ingat peserta didik terhadap materi yang baru saja di sampaikan guru kemudian guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pelajaran kemudian guru memberikan evaluasi.



Bagan3.1

Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian tentang efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur, maka dapat disimpulkan bahwa telah terlaksana dengan baik, namun belum sempurna sebagaimana mestinya terutaman yang berkenaan dengan.

1. Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang digunakan guru disesuaikan dengan tema dan subtema serta indicator pembelajaran guna untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu perlu membuat rancangan kegiatan harian (RKH) dan (RKM), yang berisi indicator, kegiatan pembelajaran, Alat dan sumber belajar, serta Evaluasi pembelajaran.
3. Media yang digunakan guru disesuaikan dengan tema dan subtema yang akan di ajarkan pada anak. Adapun media yang digunakan harus bervariasi dan menarik.
4. Dengan adanya media gambar perkembangan kognitif anak akan cepat berkembang.

B. Implikasi

Hasil temuan penelitian tentang bagaimana efektivitas media gambar terhadap perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur bahwa pemilihan materi dan media gambar yang digunakan oleh guru tidak terlepas dari tema dan subtema. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah: 1. Sebelum melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu guru merancang (RKH). Penggunaan media gambar harus menarik dan bervariasi untuk terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.2. Diharapkan kepada guru dan kepala TK Aisyiyah Rao Pasaman Timur untuk menambah media gambar lebih banyak karna dengan adanya media perkembangan kognitif anak akan berkembang. 3. Bagi guru, sebaiknya guru lebih fleksibel menggunakan media gambar sehingga kognitif anak cepat berkembang.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan di atas dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah, sebaiknya pihak sekolah lebih meningkatkan mutu sekolah dengan meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengembangkan kognitif anak.
2. Bagi peneliti, dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di kelompok B, dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang

pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak serta meneliti bidang lain yang terkait untuk perkembangan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Basuki, Wibawa. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Basyiruddin, Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Delia Citra Utama.
- Bungin, Burhan. 2008. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana.
- Dadan, Wahidin. 2008. *Penggunaan Media Gambar*. Tersedia dalam [http://makalahkumakalahmu.wordpress.com/booklet/penggunaan media gambar](http://makalahkumakalahmu.wordpress.com/booklet/penggunaan%20media%20gambar).(online). Diakses 12 Maret 2009.
- Depdikbud. 1991. *Materi Pokok Media Pengajaran*. Jakarta : Dikti.
- _____. 2003. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Enidarwanis, Wati. 2006. *Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPS melalui Media Visual Dikelas VI SD*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Fauziah, DU. 2008. *Keindahan Belajar dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta : Cindy Grafika.
- Hamalik, Arshad. 1997. *Media Pengajaran Jakarta* : PT Raja Grafindo.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J . 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Mujadi. 1995. *Materi Pokok Desain dan Alat Peraga*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar – dasar pembelajaran*. Bandung . Sinar Baru Algensindo.
- Sriyono. 1992. *Tekhnik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subana. 2007. *Berbagai Pendekatan, Metode, Tekhnik dan Media Pengajaran*. Bandung : Pustaka Setia.