

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran anak usia dini dituntut untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak termasuk salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan kreativitas (Elfiadi, 2016).

Capaian kemampuan kognitif pada anak usia dini meliputi kemampuan anak berpikir bagaimana anak memecahkan masalah secara sederhana, bagaimana anak berpikir secara logis, dan anak mampu menggunakan simbol-simbol dalam kehidupannya seperti lambang bilangan, abjad ataupun bangun geometri.

Perkembangan kognitif anak adalah salah satu faktor yang menjadi perhatian besar orang tua dalam pendidikan anak usia dini. Banyak orang tua yang menginginkan anaknya yang usia 5 sampai 6 tahun sudah pandai membaca, menulis dan berhitung. Mereka menuntut dengan alasan bahwa anak mereka sudah bisa calistung pada saat memasuki bangku Sekolah Dasar. Hal ini menjadi permasalahan bagi seorang guru PAUD dalam menerapkan konsep pembelajaran anak usia dini yang benar dimana pendidikan anak usia dini yang sesungguhnya hanyalah menjadi tempat memberikan stimulus agar anak siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Namun tuntutan orang tua yang cukup tinggi membuat guru dalam proses pembelajaran senantiasa memberikan buku cetak yang didalam buku cetak

itu Anak dituntut untuk bisa menebalkan huruf, melengkapi huruf, atau biasanya juga mewarnai gambar. Hal ini inilah penyebab menjadikan rendahnya kemampuan anak dalam berpikir kompleks, kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah menurut Mulyani dalam (Ulfa, 2019)

Perkembangan kognitif anak usia dini membutuhkan ada stimulus yang sesuai dengan lingkup perkembangan usia anak. Stimulus adalah kegiatan dilakukan untuk merangsang kemampuan kognitif anak baik dalam bentuk penglihatan bicara, pendengaran dan juga perabaan. Stimulus pada anak sejak dini dapat meningkatkan kemampuan sosial, emosional dan kognitif yang tak hanya berguna untuk anak masa kecilnya, namun mempunyai manfaat yang berkepanjangan di kemudian hari. Stimulus dalam pengembangan kognitif anak usia dini yaitu pemanfaatan media yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Yang kita ketahui karena dunia anak adalah dunia bermain sehingga dengan bermain mereka bisa belajar dan dalam satu proses pembelajaran bermain ini mereka bisa menggunakan media sebagai proses bermain dan belajar.

Berdasarkan hasil observasi anak dan wawancara guru wali kelas B2 di TKIT Insan Madani diketahui bahwa adalah implementasi di sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak usia dini masih belum berkembang sesuai dengan lingkup perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dari 14 anak, ada 4 orang anak dalam kategori belum berkembang (BB), 6 anak dalam kategori mulai berkembang (MB), 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 2 anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Setelah melakukan observasi dan wawancara kendala yang dialami oleh guru dalam perkembangan kognitif anak usia dini di TKIT Insan Madani adalah dimana dalam proses pembelajaran pengembangan kognitif guru lebih sering menggunakan media yang kebanyakan berupa lembar kerja dalam bentuk buku yang berupa bahan latihan-latihan lebih menekankan pada kemampuan akademik. Walaupun guru juga menggunakan beberapa media pembelajaran kognitif seperti kartu huruf atau kartu gambar, maze dan sebagainya. Namun hal ini tidak rutin dilakukan dan sebagian besar media yang digunakan adalah buku paket atau terkadang dengan metode caramah.

Ada beberapa media yang bisa mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya adalah *smart box*. Media *smart box* memiliki keunggulan dibanding dengan beberapa media pengembangan kognitif lainnya yaitu: 1) dalam satu media mampu mengajarkan anak lebih dari satu kegiatan pembelajaran seperti: pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan, abjad, ataupun bentuk geometri, 2) anak mampu memecahkan masalah sederhana yang ada pada *smart box*, 3) anak mampu berpikir logis yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran yang ada pada *smart box*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut kepada guru kelompok B2, ternyata belum pernah menggunakan media *smart box* dalam mengembangkan kognitif anak. Media *smart box* bisa menjadi salah satu alternatif solusi dalam proses pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak. Menurut (Harnanto, 2016), *smart box* merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat yang

digunakan untuk belajar, mampu meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dengan beberapa kelebihan *smart box* tersebut maka penulis mencoba mengembangkan *smart box* agar kedepannya mampu memberikan stimulus yang baik bagi anak-anak di TKIT Insan Madani kota Palopo dengan judul penelitian: “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Smart Box Pada Kelompok B2 Di TKIT Insan Madani Kota Palopo*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana peningkatan kemampuan kognitif melalui media *smart box* pada kelompok B2 di TKIT Insan Madani Kota Palopo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui media *smart box* pada kelompok B2 di TKIT Insan Madani Kota Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak didik dalam mengembangkan kognitifnya baik secara teoritis maupun praktis.

a. Secara teoritis

1. Dapat memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media *smart box*.

2. Dapat memberikan informasi secara teoritis kepada keilmuan terkhusus bidang pendidikan anak usia dini tentang pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.
- b. Secara Praktis
1. Bagi anak didik, memperoleh pengalaman belajar baru dan menyenangkan bagi anak mengenai pembelajaran menggunakan media *smart box* dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga berkembang sesuai dengan lingkup usianya.
 2. Bagi Lembaga, meningkatkan kualitas dan kuantitas terutama memberikan pelayanan pembelajaran secara optimal dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga berkembang sesuai dengan lingkup usianya.
 3. Bagi Pendidik, memberikan wawasan baru dan pengalaman baru melalui kegiatan penelitian yang dilakukan mahasiswa tentang peningkatan kemampuan kognitif melalui media *smart box*.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi pada peningkatan kemampuan kognitif melalui media *mart box* pada Kelompok B2 di TKIT Insan Madani Kota Palopo.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Kognitif

2.1.1 Pengertian kemampuan kognitif

Kognisi adalah proses dan produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan. Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan (Ulfa, 2019).

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Nurrahmawati et al., 2018)

Menurut Rahman yang dikutip oleh (Srianis et al., 2014), dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola, dan sebagainya.

Menurut Sujiono (Lestari et al., 2019), kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan

ukuran mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian kemampuan kognitif di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir atau kemampuan dalam memperhatikan, mengingat, melambangkan, , Pmerencanakan, menalar, memecahkan masalah, atau mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran serta mengenali konsep symbol angka dan abjad.

Piaget dalam Pratisti (2008), membagi skema yang digunakan untuk memahami dunia kognitif melalui empat periode utama yaitu sensorimotor, praoperasi, operasi konkret dan operasi formal. Berikut ini adalah tabel ringkasan tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget:

Tabel.2.1 Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Sensorimotor	Lahir- 2 tahun	Pembentukan konsep "keajekan objek dan kemajuan bertahap dari perilaku refleks ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan
Pra-operasi	2-7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek di dunia ini. pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat.
Operasi konkret	7-11 tahun	Perbaikan kemampuan berpikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin.

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Operasi formal	11 tahun-dewasa	Pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan fermentasi sistematis.

Sumber: Pratisti (2008)

2.1.2 Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Kemampuan Kognitif

Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Dianne (2010: 324) ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5 - 6 tahun di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan symbol
2. Mampu mengklasifikasikan
3. Memahami angka
4. Memahami huruf abjad

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional telah mengatur tentang lingkup perkembangan dan indikator pencapaian pada usia dini. Beberapa indikator pencapaian kemampuan anak usia 5-6 tahun yaitu:

Table 2.2 Lingkup Perkembangan Kognitif Dan Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Belajar dalam Pemecahan Masalah	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)
Berpikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran

Lingkup Perkembangan	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Berpikir Simbolik	1. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 3. Mengenali berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2013

2.1.3 Pentingnya kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Berdasarkan pendapat Piaget dalam (Ulfa, 2019: 28), bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran- penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) atau melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga anak pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

2.2 Media *Smart Box*

2.1.1 Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Briggs dalam Sadiman (2005:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar, buku, film, kaset dan bingkai adalah contoh-contoh benda digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pembawa pesan dan dari pengirim ke penerima pesan (Latif, 2014:154).

Menurut Dhieni dalam Komang et al. (2015: 4), bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya suatu tujuan.

Menurut Gerlach dan Erly dalam Eka Purnaminingsih et al. (2014: 4), menyatakan bahwa secara umum media meliputi orang, bahan kelapa peralatan atau kegiatan menciptakan kondisi mungkin karena memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap. Sudah menjelaskan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa media adalah sarana komunikasi atau alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan sehingga dapat

merangsang minat dan membangkitkan motivasi anak didik agar pembelajaran lebih menyenangkan serta mampu memberikan stimulus kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan lingkup usia perkembangan anak.

Adapun manfaat media dalam pembelajaran dalam Latif (2014: 165), antara lain:

- a. Informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, dan konkrit.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi anak

Pada umumnya ada 4 hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media yaitu dalam keadaan siap pakai, sesuai dengan usia anak, tidak terbuat dari bahan yang berbahaya, dan mudah dipahami oleh anak.

- a. Selalu dalam keadaan siap pakai

Media digunakan dalam keadaan siap pakai sehingga setiap saat bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran.

- b. Sesuai dengan usia anak

Media yang tidak sesuai dengan perkembangan anak menyebabkan kebingungan dan bila media itu digunakan menimbulkan kerancuan. Hal ini karena daya pikir anak terbatas. Jadi harus dibuat sesederhana mungkin yang disesuaikan dengan daya pikir anak

c. Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya

Bahan yang dipakai untuk media harus dipastikan tidak berbahaya (seperti benda tajam, benda yang menimbulkan alergi, dan lain sebagainya) bagi anak.

d. Mudah dipahami anak

Baik atau buruknya media tidak ditentukan oleh bagus dan kurang bagus bahan yang dipakai, namun lebih kepada kesesuaian antara media dengan materi yang disampaikan. Dengan media yang tepat, maka akan membantu anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memperkuat daya ingat anak, bahkan sampai akhir hayatnya

2.1.2 Pengertian *Smart Box*

Menurut Puspitasari dan Khotimah (2013:16) *smart box* adalah bentuknya balok yang memiliki dua sisi di dalamnya dan terdapat kartu di dalamnya. Kartu tersebut merupakan kartu bergambar dan kartu kata. Menurut Harnanto (2016:35) *smart box* merupakan suatu kotak kecil yang di dalamnya terdapat alat digunakan untuk belajar. Dari kedua paparan tersebut penulis dapat disimpulkan bahwa media kota pintar merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki bentuk persegi dengan dua bagian atau dua tempat didalamnya berisikan huruf dan gambar.

Media *smart box*, yang dirancang untuk membantu pembelajaran siswa, dikembangkan dan diterapkan oleh tim di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Media *smart box*, *Smart box* ini merupakan alat yang memuat gambar dan materi pembelajaran, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman materi sesuai standar kompetensi. Meskipun tidak disebutkan nama individu yang menemukan, pengembangan media *smart box* ini dikaitkan dengan upaya tim di universitas tersebut.

Smart box merupakan salah satu alat peraga buatan yang dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi anak TK. Alat peraga ini dapat dibuat dari berbagai bahan kardus bekas atau kertas duplex yang dibentuk balok atau kubus dimana didalamnya dapat diisi dengan berbagai benda misalnya gambar-gambar kartu angka, kartu huruf, dan sebagainya menggunakan kegiatan pembelajaran. Ukuran dan bentuknya dapat disesuaikan dengan tema yang diajarkan oleh guru. *smart box* dapat digunakan untuk berbagai macam bidang pengembangan di taman kanak-kanak, diantaranya untuk pembelajaran bidang kemampuan bahasa kognitif dan psikomotorik





Gambar 2.1: media smart box

2.3 Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget dalam Jannah (2013:86), menjelaskan bahwa bermain dengan objek di lingkungan merupakan cara anak dapat belajar, berinteraksi dengan berbagai macam objek, dan menggunakan objek itu untuk membantu memenuhi kebutuhannya dalam memahami situasi tersebut. Bermain dengan benda merupakan cara anak belajar. Pembelajaran anak usia dini dapat dirangsang menggunakan media dan media yang dapat digunakan salah satunya berupa benda-benda terdekat anak atau benda-benda yang sering dijumpai di lingkungan sekitarnya. Media *smart*

box dapat dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran peningkatan kognitif anak.

Adapun manfaat *smart box* menurut Harnanto (2016:35) adalah:

- a. Meningkatkan daya konsentrasi anak
- b. Meningkatkan kreativitas anak
- c. Meningkatkan hasil belajar anak.
- d. *Smart box* tidak hanya melatih kemampuan kognitif anak tetapi anak tapi juga aspek perkembangan lainnya bisa tercapai yaitu bahasa moral dan agama sosial emosional fisik motorik dan seni.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dilihat beberapa kelebihan dari media *smart box* dari media lainnya yaitu:

1. Media *smart box* merupakan salah satu benda konkrit yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kehadiran media yang bersifat konkret seperti kota pintar pada tahap anak berpikir simbolik merupakan alternatif yang baik dalam meningkatkan pemahaman anak belajar secara visual.
2. Alat peraga ini juga dapat digunakan untuk berbagai macam tema yang diajarkan. Guru tinggal menyediakan gambar-gambar yang dipasang sesuai dengan tema pada sesuai dengan tema pada kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
3. Alat peraga *smart box* dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengenal lambang bilangan, membilang dengan benda mengenal konsep bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda maupun mengetahui

hasil penambahan dan pengurangan dengan benda, mengenal konsep huruf mengenal, bentuk geometri mengenal warna dan sebagainya.

. Adapun langkah-langkah penggunaan media *smart box* dalam proses pembelajaran yaitu pertama guru melakukan apresiasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian guru mengenalkan media yang akan digunakan serta menjelaskan cara memainkannya.

Cara guru menggunakan media smart box adalah:

- a. Guru mengajak anak untuk bernyanyi
- b. Guru mengatur posisi duduk.
- c. Guru meminta setiap anak maju kedepan untuk menyesuaikan lambang bilangan.
- d. Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyesuaikan bentuk huruf
- e. Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyelesaikan bentuk geometri
- f. Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk mengelompokkan warna sesuai dengan warna yang telah ditentukan
- g. Guru meminta anak untuk menyelesaikan kegiatan maze pada smart box.

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan peneltian ini yaitu:

Tabel 2.3 Penelitian terdahulu yang relevan

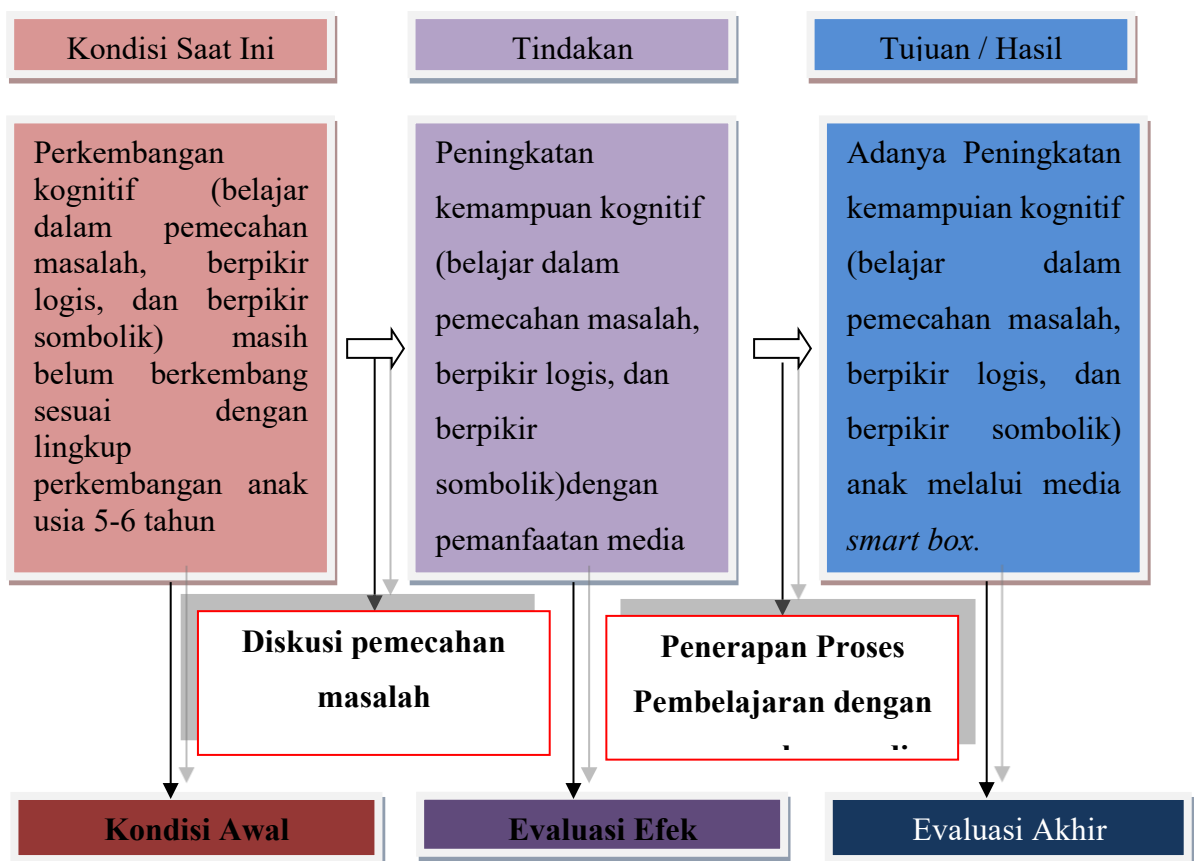
No	Penulis/ Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1	oleh Maria Ulfah (2019)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di PAUD	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu pada media yang digunakan, media kartu angka bergambar, sedangkan peneliti sekarang menggunakan media <i>smart box</i> . Persamaannya yaitu:
No	Penulis/ Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dan Persamaan
		Miftahul Ulum Pringsewu	melalui media kartu angka.	sama-sama menggunakan metode PTK dan indikator yang diamati yaitu perkembangan kognitif anak
2	Mujiati (2020)	Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Menggunakan Permainan <i>Smart box</i> Melalui Media Bagan Lepas Pada Kelompok A Raudhatul	Penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan bahasa anak pada Kelompok A Raudhatul Athfal Darussa'adah Palangka Raya	Perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu indikator pencapaian dimana penelitian terdahulu mengamati perkembangan kemampuan bahasa anak sedangkan peneliti sekarang meneliti perkembangan kemampuan kognitif anak.

		Athfal Darussa'adah Palangka Raya	melalui Media Bagan Lepas	Persamaannya yaitu: sama-sama menggunakan media <i>smart box</i> dalam penelitian
--	--	---	------------------------------	---

2.5 Kerangka Konseptual

Perkembangan kemampuan kognitif pada anak sangatlah penting. Untuk peran para tenaga pendidik sangat dibutuhkan untuk membantu memberikan stimulus anak dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Salah satu cara efektif dalam pembelajarannya yaitu media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media *smart box* ini akan mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya, lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena media tersebut berisi hal – hal yang dapat dilihat langsung oleh anak, sehingga timbullah pemahaman yang lebih mendalam dan luas. Media *smart box* juga memuat pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi anak, sehingga mereka lebih mudah untuk mengingat dan dapat menerapkannya pada situasi yang baru.

Kerangka berpikir penelitian yang menggambarkan keterkaitan antara variabel bebas dan terikat yang akan diteliti. Adapun kerangka berpikir penelitian ini adalah rendahnya perkembangan kognitif pada anak usia dini kemudian diberikan tindakan pembelajaran menggunakan media *smart box* dan dihasilkan perkembangan kognitif yang lebih tinggi di Kelompok B2 TKIT Insan Madani Kota Palopo.



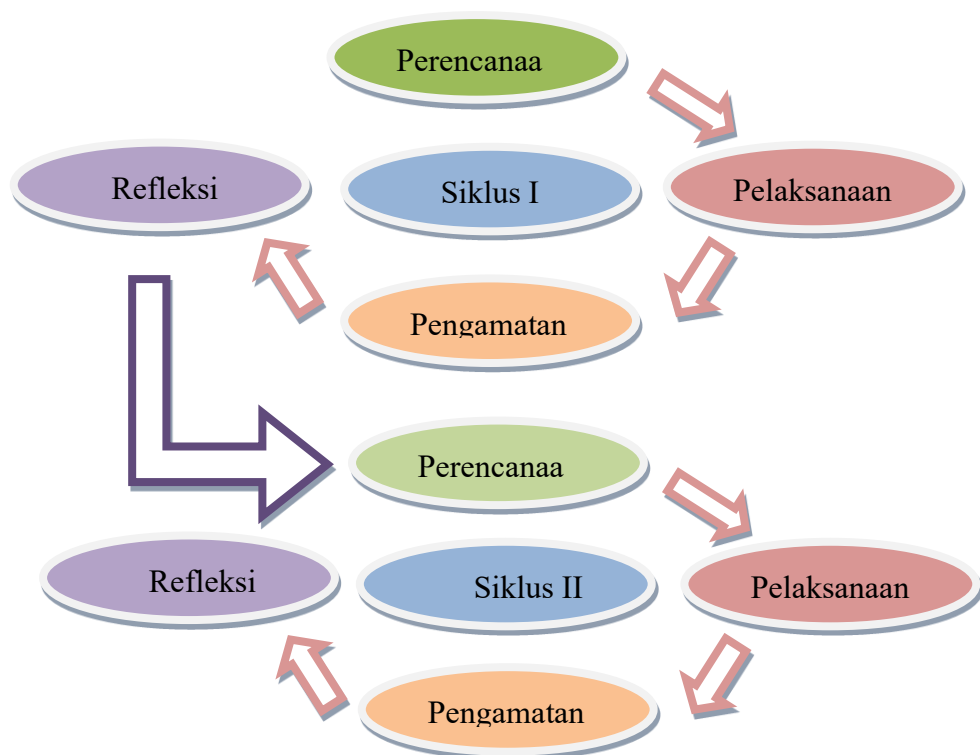
Gambar 2.2 skema bagan kerangka teori

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media *Smart box* Pada Kelompok B2 Di TKIT Insan Madani Kota Palopo” merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Model penelitian tindakan kelas kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2010:137) dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2010:

137)

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu menentukan keadaan awal dan menunjukkan kondisi awal proses mengajar dan aktivitas belajar siswa.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 TKIT Insan Madani Palopo, tahun jaaran 2022 dengan jumlah siswa 14 anak dengan usaia 5-6 tahun. Bidang pengembangan yang akan diteliti adalah kemampaun kognitif dengan menggunakan media *smart box*.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TKIT Insan Madani Palopo, yang beralamat di Jl. Iskamic CentreI, kelurahan Takkalala, Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo. Pemilihan tempat ini dilaksanakan di TK tersebut karena setelah peneliti melakukan observasi peneliti menemukan masalah yaitu kurangnya kemampuan kognitif pada anak usia dini.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian menurut Arikunto (2006:129) adalah subjek dari mana data dapat diperoleh, yang diklasifikasikan menjadi orang atau person, tempat atau place, dan simbol atau paper.

Sumber data dalam penelitian ini adalah dari mana data dapat diperoleh yaitu :

1. Sumber data primer adalah dimana peneliti memperoleh data secara langsung

yaitu semua siswa kelompok B2 di TKIT Insan Madani Palopo Jumlah siswa sebanyak 14 anak terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Peneliti memilih kelompok B2 dikarenakan kelompok B2 merupakan kelompok dengan usia yang akan memasuki sekolah dasar yaitu berada pada rentang usia 5-6 tahun dan banyak anak yang kemampuan kognitifnya masih kurang.

Tabel 3.1 Daftar Kelompok B2

No	Nama	L/P
1	Aldimas	L
2	Reshad Athaya	L
3	Khaerunnisa rustin	P
4	Alhafizh Waliullah Haswiro	L
5	Naura Izzatunnisa	P
6	Ahmad Alfattah Azzam	L
7	Fadhil Altaf Hamizan	L
8	Raissa Hardiyanti Malik	P
9	Andi Afif Affan	L
10	Dirga adiputra	L
11	Aisyah nur Aqila	P
12	Muh. Zayn Ibrahim	L
13	Muh. Abid Rajendra	L
14	Faiqah	P

2. Sumber data sekunder, dimana peneliti memperoleh data secara tidak langsung, data yang diperoleh dari data yang sudah ada dan mempunyai hubungan dengan masalah yang akan diteliti atau sumber data pelengkap.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut K. Yin pengumpulan data untuk studi kasus berupa dokumen, rekaman arsip, wawancara, observasi dan perangkat fisik. Untuk itu prosedur pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi (Pengamatan)

Metode observasi menurut Arikunto (2010:199) adalah metode penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan, antara lain kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek atau fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan seluruh alat indra. Selanjutnya metode observasi ini merupakan suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap fenomena-fenomena objek yang akan diteliti secara objektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar dapat diperoleh gambaran yang lebih konkrit dari kondisi lapangan yang ada, Sugianto (2009:179).

Hal-hal yang akan diobservasi adalah tentang bagaimana anak didik melakukan kegiatan permainan media *smart box*.. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang di isi dengan tanda cek list (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi terarah dan terukur sehingga hasil data yang di dapatkan mudah untuk diolah.

2. Wawancara (interview)

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara) (Ulpi, 2020)

Sumber wawancara dalam penelitian ini adalah 2 orang tenaga pendidik di kelas B2 karena mereka dianggap paling mengetahui dan mengenal kemampuan kognitif anak di kelas B2.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak bisa didapatkan dengan teknik wawancara maupun teknik observasi. Teknik dokumentasi yang diperoleh adalah foto, gambar, bagan, struktur dan catatan – catatan yang diperoleh dari subjek peneliti. Menurut Moleong dokumen dapat digunakan sebagai sumber data dan dapat dimanfaatkan sebagai pembuktian, menafsirkan dan memaknai suatu peristiwa.¹¹ Dokumentasi penulis lakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari RPP guru, visi dan misi, proses pembelajaran yang dilakukan guru, keadaan peserta didik, sarana dan prasana yang ada di TKIT Insan Madani Palopo.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dengan menggunakan checklist. Checklist yaitu salah satu alat observasi yang ditujukan untuk memperoleh data yang ingin diamati oleh peneliti

di mana dalam pelaksanaan di lapangan tinggal memberi tanda check atau dicentang.

Lembar observasi berisikan daftar dari unsur unsur yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif. Subjek penelitian yang diobservasi yaitu anak-anak TKIT Insan Madani kelompok B2 usia 5-6 tahun Kota Palopo

Di bawah ini tabel lembar observasi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B

Aspek	Lingkup Perkembangan	Indikator	Rating Scale			
			BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	Belajar dalam Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik				
	Berfikir logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran				
	Berpikir simbolik	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
		Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan				

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2013

Keterangan :

Kriteria keberhasilan akan ditentukan dengan skor, yaitu :

Skor 4 : kemampuan berkembang sangat baik (BSB)

Skor 3 : kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH)

Skor 2 : kemampuan mulai berkembang (MB)

Skor 1 : kemampuan belum berkembang (BB)

Untuk melihat secara jelas mengenai perkembangan kognitif peneliti juga sudah menyiapkan rubrik penilaian. Rubrik penilaian ini adalah sebagai acuan peneliti dalam memperoleh data untuk perkembangan kognitif anak.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Kategori

No	Kategori	Skala/Skor	Kriteria Penilaian
1	BB	1	Bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
2	MB	2	Anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3	BSH	3	Anak sudah mulai melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
4	BSB	4	Anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Sumber : Lestari (2019:55)

Tabel 3.4 Rubrik penilaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani kota Palopo

No	Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian	skala	Kriteria Penilaian
1	Belajar dalam Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif	1	Apabila anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
			2	Apabila anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif
				dan menyelidik masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
			3	Apabila anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
			4	Apabila anak dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

No	Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian	skala	Kriteria Penilaian
2	Berpikir logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	1	Apabila anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
			2	Apabila anak dapat mengklasifikasikan benda
				berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
			3	Apabila anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
			4	Apabila anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

No	Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian	skala	Kriteria Penilaian
3	Berpikir Simbolik	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1	Apabila anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
			2	Apabila anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
				masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
			3	Apabila anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
			4	Apabila anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1	Apabila anak mampu Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bimbingan atau

No	Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian	skala	Kriteria Penilaian
				dicontohkan oleh guru
			2	Apabila anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
			3	Apabila anak mampu mencocokkan bilangan
				dengan lambang bilangan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
			4	Apabila anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan
		Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	1	Apabila anak mampu Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
			2	Apabila anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan

No	Lingkup perkembangan	Indikator Pencapaian	skala	Kriteria Penilaian
				konsonan masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
			3	Apabila anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
			4	Apabila anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

1. Dokumentasi

Penelitian yang menggunakan alat bantu observasi yang meliputi RPPM, RPPH dan foto anak saat proses pembelajaran menggunakan media otak pintar. RPPM dan RPPH berfungsi sebagai tanda bukti bahwa rencana kegiatan dilakukan pada waktu pembelajaran dapat dilihat. Dengan gambar media pembelajaran dapat dijadikan bukti bahwa metode kegiatan penelitian benar-

benar dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TKIT Insan Madani kota Palopo.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sanjaya (2009: 106), analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan. Untuk menguji indicator penilaian maka menentukan rata-rata dengan rumus Anas Sujiono (2018) dalam Hilda (2021: 19)

Yaitu sebagai berikut:

Rumus Menentukan Rata-rata

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M_x = Mean yang dicari

$\sum X$ = Jumlah dari skor perolehan

N = Jumlah Skor Maksimal

Adapun cara menghitung skala penilaian yaitu:

Diketahui:

Skor tinggi (St) = Jumlah Butir Instrumen X Skor tertinggi skala penilaian

$$St = 5 \times 4 = 20$$

Skor rendah (Sr) = Jumlah Butir Instrumen X Skor terendah skala penilaian

$$St = 5 \times 1 = 5$$

$$\text{Rentang} = St - Sr$$

$$\text{Rentang} = 20 - 5 = 15$$

Panjang kelas (interval) = Rentang / Jumlah Skala

$$\text{Panjang kelas (interval)} = 15 / 4 = 3,75$$

Penyelesaian:

Jadi interval panjang kelas sebesar 3,75

Merumuskan Interval dimulai dari skor rendah yaitu: 5

Tabel 3. 5 Interval Kategori

Interval	Kategori
5 – 8,75	Belum Berkembang (BB)
8,75 – 12,5	Mulai Berkembang (MB)
12,5 – 16,5	Berkembang Sesuai Harapan
16,5 - 20	Berkembang sangat Baik

Sumber : Anan Sujiono (2018: 65)

3.8 Validasi Data

Suatu penelitian termasuk PTK yang baik dan terpercaya adalah penelitian dilakukan dengan mengikuti kaidah-kaidah ilmiah dan metodologi sesuai dengan standar ilmiah. Validasi menunjuk pada derajat kepercayaan terhadap proses dan

hasil PTK (Wiri Atmadja, 2014:258). Seorang peneliti menggunakan validasi data dengan observasi dan pakar ahli.

3.9 Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas diasumsikan berhasil bila dilakukan tindakan perbaikan perkembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media *Smart box*.

Adapun rumus persentase Purwanto (2006: 102) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimum

Mills (2000) dalam Hilda (2021: 21) menyatakan bahwa standar keberhasilan dalam pembelajaran yaitu 71%. Suharsimi Arikunto (2005: 44) memberikan interval sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interval Persentase

No	Kriteria	Nilai
1.	Belum Berkembng (BB)	0%-25%
2	Mulai Berkembang (MB)	26%-50%
3	Berkembang Sesai Harapan (BSH)	51%-75%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76%-100%

Sumber : Suharsimi Arikunto (2005: 44)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

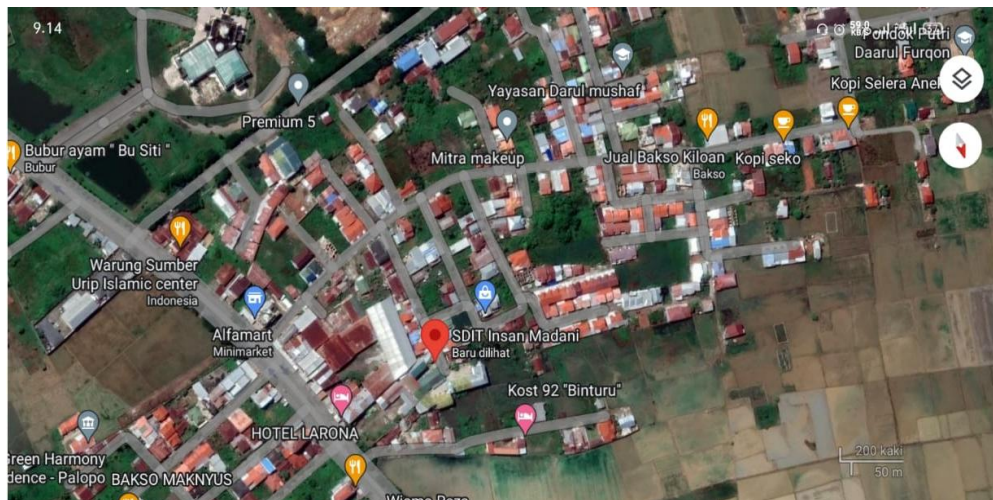
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKIT Insan Madani Kota Palopo yang beralamat di Jalan Islamic Center Km 4, RT/RW 01/01, Kelurahan Takalala, Kecamatan Wara Selatan, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan (kode pos 91921). Letak letak TK ini cukup strategis karena berada di wilayah yang padat penduduk dengan jalur kendaraan yang mudah dijangkau.

TKIT Insan Madani merupakan salah satu lembaga pendidikan yang diselenggarakan oleh Yayasan Nurul Islam. Yayasan ini juga telah mendirikan SDIT, SMP dan SMA IT Insan Madani kota Palopo yang terletak di lokasi berdekatan dengan TKIT Insan Madani.

Lembaga ini didirikan pada tanggal 21 Februari 2011 dengan bentuk layanan Pendidikan Kelompok Bermain yang berstatus swasta. Kemudian pada tahun 2016 berkembang menambah layanan Pendidikan Taman Kanak-Kanak dengan nomor SK Izin Operasional yaitu 421.9/129/Disdik/XI/2016. Sekolah ini juga telah memiliki sertifikasi B pada tahun 2019.

TKIT Insan Madani didirikan di atas tanah seluas 450 m², memiliki 2 gedung yang terdiri atas lima ruangan, yaitu 1 ruangan kepala sekolah, 4 ruangan kelas, dua toilet, dan satu halaman bermain.



Gambar 4.1 Lokasi TKIT Insan Madani

2. Data Guru TKIT Insan Madani Kota Palopo

Tabel 4.1 Data Guru dan staf TKIT Insan Madani Kota Palopo

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Sri Sudamin Daud, S.Pd	Kepala Sekolah	Non PNS
2	Nurul Hidayah, S.Pd	Administrasi	Non PNS
3	Rahmatia, M.Pd	Guru/Wali Kelas	Non PNS
4	Mirna, S.Pd	Guru/Wali Kelas	Non PNS
5	Surahmah, S.Pd	Guru/Wali Kelas	Non PNS
6	Andi Hamidah, S.Pd	Guru/Wali Kelas	Non PNS

3. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik di TKIT Insan Madani Kota Palopo pada Kelompok B2 usia 5 - 6 tahun yang terdiri dari 14 peserta didik .

Tabel 4.2 Data Peserta Didik TKIT Insan Madani Kota Palopo Kelas B2

No	Nama	Inisial	L/P	Usia
1	Aldimas	Ald	L	5
2	Reshad Athaya	RA	L	5
3	Khaerunnisa Rustin	KR	P	6
4	Alhafizh Waliullah Haswiro	AWH	L	6
5	Naura Izzatunnisa	NI	P	6
6	Ahmad Alfattah Azzam	AA1	L	5
7	Fadhil Altaf Hamizan	FAH	L	6
8	Raissa Hardiyanti Malik	RHM	P	6
9	Andi Afif Affan	AA2	L	5
10	Dirga Adiputra	DA	L	5
11	Aisyah Nur Aqila	ANA	P	6
12	Muh. Zayn Ibrahim	MZI	L	6
13	Muh. Abid Rajendra	MAR	L	6
14	Faiqah	Fqh	P	6

4.1.2 Tahap Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2022. Kondisi awal kemampuan kognitif peserta didik pada saat pra siklus dalam perkembangan kognitif ini diketahui peneliti dari hasil observasi yang telah dilakukan bersama guru pendamping. Berikut merupakan hasil observasi dan rekapitulasi siklus kemampuan kognitif pada anak pada peserta didik kelompok B2 sebelum melakukan tindakan.

Pada kegiatan pra siklus, peneliti melakukan proses kemampuan peserta didik menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif dan menyelidiki, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran menggunakan lambang bilangan untuk

menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang huruf.

Tabel 4.3 Hasil observasi Pra-Siklus Perkembangan Kognitif Kelas B2

No	Nama Anak	Indikator Penilaian					Skor	Kategori Penilaian
		Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan		
1	Ald	2	1	1	1	1	6	BB
2	RA	2	2	2	2	2	10	MB
3	KR	3	3	3	3	2	14	BSH
4	AWH	2	2	2	2	2	10	MB
5	NI	3	3	3	3	3	15	BSH
6	AA1	2	2	1	1	1	7	BB
7	FAH	3	3	3	3	2	14	MB
8	RHM	2	2	2	2	2	10	BSH
9	AA2	1	1	1	1	1	5	BB
10	DA	2	2	2	2	2	10	MB
11	ANA	2	2	2	2	1	9	MB
12	MZI	2	2	2	2	1	9	MB
13	MAR	1	2	1	1	1	6	BB
14	Fqh	1	1	1	1	1	5	BB
Jumlah		40	28	28	26	26	22	139
Persentase		71,4%	50	50	46,4%	46,4%	39,3 %	49,6%

Hasil pra siklus tersebut secara umum menunjukkan masih kurangnya kemampuan kognitif peserta didik yaitu menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif

dan menyelidiki 44,3%, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran 45%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 38,6%, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 38,6% dan mengenal berbagai macam lambang huruf 31,4%.

4.1.3 Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama hari Senin 6 Juni 2022, pertemuan kedua hari Selasa 7 Juni 2022, pertemuan ketiga hari Rabu 8 Juni 2022, dan pertemuan keempat hari Kamis 9 Juni 2022.

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan penelitian mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian diantaranya adalah:

- a. Mempersiapkan media *smart box* yang akan digunakan dalam pembelajaran pada hari kesehatan penelitian.
- b. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c. Mempersiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Siklus 1 pertemuan pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 6 Juni 2022 dengan tema “Negeraku”.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk mengenal dan mencocokkan lambang huruf. Dimana kegiatan ini untuk melihat pencapaian indikator kognitif

mengklasifikasikan berdasarkan warna dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah hadist dan surah pendek, berdoa, berdiskusi tentang lagu nasional/Indonesia raya, menyanyikan Indonesia Raya.

Pada kegiatan inti dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak anak menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf dari a sampai z menggunakan media *smart box*.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan warna dari masing-masing huruf yang ada di *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyelesaikan mencocokkan bentuk huruf dan mengelompokkan warna sesuai dengan warna yang telah ditentukan.
- 5) Setelah setiap anak mendapat giliran, anak diminta duduk melingkar dan bertanya jawaab tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadist yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan peenerapan SOP penutupan.

b. Siklus I Pertemuan kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus I dilakukan pada hari Selasa, 7 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah surah Quraissy, menyanyikan lagu asmaul husna, shalawat epada nabi, berdiskusi tentang hari merdeka.

Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang ada pada *smart box*.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama menyebutkan dan menghitung angka 1-20.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan angka yang ada pada *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk memasukkan bintang sesuai dengan lambang bilangan ke dalam kantung pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak mendapat giliran, anak diminta duduk melingkar dan bertanya jawaab tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadits yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan

c. Siklus I pertemuan ketiga

Pelaksanaan pertemuan ketiga pada siklus I dilakukan pada hari Rabu, 8 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah hadits dan surah pendek, berdoa, berdiskusi tentang Sejarah dan perjuangan Ibu Kartini, Menyanyikan lagu Ibu Kartini.

Pada kegiatan inti pertemuan ketiga ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran yang ada pada *smart box*.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama menyebutkan warna, bentuk dan ukuran bentuk geometri.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan warna, bentuk dan ukuran atau bentuk geometri yang ada pada *smart box*.

- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk mengurutkan dan memasukkan bentuk geometri ke dalam kantung yang sesuai pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak mendapat giliran, anak diminta duduk melingkar dan bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadist yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan.

d. Siklus I pertemuan keempat

Pelaksanaan pertemuan keempat pada siklus I dilakukan pada hari Kamis, 9 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah surah Quraissy, menyanyikan lagu asmaul husna, shalawat epada nabi, berdiskusi tentang hari merdeka.

Pada kegiatan inti pada pertemuan keempat ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk menyelesaikan kegiatan maze sebagai salah satu aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama mengamati gambar maze yang ada pada *smart box*.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan bagian-bagian di gambar maze pada *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyelesaikan maze pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak mendapat giliran, anak diminta duduk melingkar dan bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadits yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan

3. Pengamatan (Observasi)

Selama proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru, peneliti melakukan observasi/mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik seperti mengerjakan maze, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan menggunakan media *smart box* dan hasil dari pengamatan

tersebut dimasukkan ke dalam lembar observasi penilaian terhadap perkembangan kognitif anak.

Berikut adalah hasil dari observasi pelaksanaan siklus I:

Tabel 4.3 Hasil observasi Pelaksanaan Siklus I Perkembangan Kognitif menggunakan media *smart box* Kelas B2

No	Nama Anak	Indikator Penilaian					Skor	Kategori Penilaian
		Menun- juk-kan aktivitas yang bersifat eksplora tif dan menyeli dik	Mengklasif i-kasikan benda berdasarka n warna, bentuk, dan ukuran	Menggun a-kan lambang bilangan untuk menghitu ng	Mencocok- kan bilangan dengan lambang bilangan	Mengena l berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan		
1	Ald	2	2	2	2	2	10	MB
2	RA	3	3	2	2	2	15	BSH
3	KR	3	3	3	3	3	19	BSB
4	AWH	3	3	3	3	2	14	BSH
5	NI	4	4	3	3	3	19	BSB
6	AA1	3	3	2	2	2	12	MB
7	FAH	4	4	3	3	3	19	BSB
8	RHM	3	3	3	3	3	19	BSB
9	AA2	2	2	2	2	2	10	MB
10	DA	3	3	2	3	3	17	BSB
11	ANA	3	3	3	3	2	14	BSH
12	MZI	3	3	3	3	2	14	BSH
13	MAR	2	3	2	2	2	11	MB
14	Fqh	2	2	2	2	2	10	MB
Jumlah		40	40	41	35	36	33	203
Persentase		71,4%	71,4%	73,2%	62,5%	64,3%	58,9 %	72,5%

Berdasarkan dari data observasi pelaksanaan Siklus I di atas mengenai perkembangan kognitif anak menggunakan media *smart box* pada kelompok B2 di TKIT Insan Madani diperoleh 5 anak kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan sejumlah 5 anak berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Secara menyeluruh hasil pelaksanaan siklus 1 mendapat persentase 72,5% termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), telah mengalami peningkatan namun belum mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti dan guru berusaha merancang kembali atau merevisi rencana perbaikan berikutnya dalam peningkatan kemampuan membaca perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *smart box* agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan seleksi pada pemasangan muncul pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *smart box* B2. Berdasarkan hasil observasi dari pra-siklus ke siklus I dilihat dari data penelitian yang ada perkembangan anak mengalami peningkatan cukup baik dari bimbingan guru dari hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan siklus I melakukan kegiatan perkembangan kognitif menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik yaitu 71,4% , pada kegiatan anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran yaitu 73,2%, tak ada kegiatan anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung yaitu 62,5%, pada kegiatan

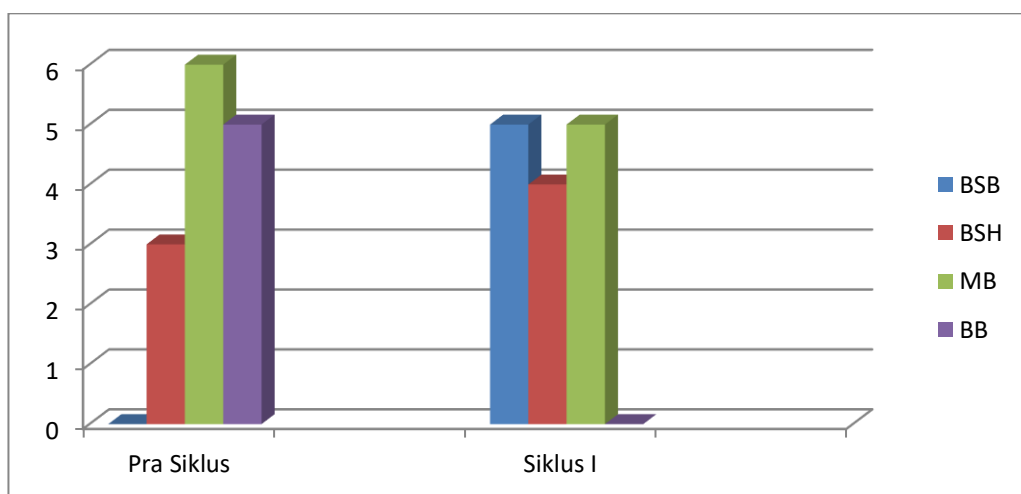
anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yaitu 64,3%, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan yaitu 58,9%.

Hasil siklus I persentase penilaiannya belum memenuhi kriteria sehingga menunjukkan bahwa keberhasilan anak ditindak lanjuti pada siklus II, maka dari itu dibutuhkan berupa solusi agar pembelajaran siklus berikutnya dapat berjalan dengan lancar dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *smart box*. Melalui pengamatan ada beberapa masalah yang ditemukan yang harus diperhatikan untuk tahap siklus selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Kondisi anak dan peneliti yang masih canggung sehingga beberapa anak masih malu-malu dalam berkomunikasi atau menjawab pertanyaan peneliti.
2. Kondisi beberapa anak yang aktif sehingga mengganggu ketenangan dan konsentrasi anak yang lain.
3. Pembinaan atau pengarahan anak dilakukan secara kelompok bukan per-individu.
4. Metode pembelajaran yang masih perlu perbaikan dalam menggunakan media *smart box*.
5. Guru melakukan evaluasi dan Tanya jawab secara kelompok.
6. Perlunya penambahan beberapa item pada media *smart box* agar anak bisa belajar lebih banyak lagi.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, peneliti dan guru melakukan diskusi bersama agar pembelajaran selanjutnya bisa berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun beberapa solusi yang diperoleh yaitu:

1. Guru/peneliti melakukan pengarahannya selain secara kelompok juga secara individu.
2. Guru/peneliti melakukan pendekatan kepada anak yang masih malu sebelum penelitian dimulai.
3. Guru/peneliti membuat kesepakatan bersama dengan anak agar tidak mengganggu temannya, jika ada yang mengganggu maka akan diberi teguran atau tindakan seperti pemisahan tempat duduk.
4. Guru bersama dengan wali kelas bekerja sama dalam melakukan evaluasi metode pembelajaran yang menarik dalam menggunakan media *smart box*.
5. Menambah beberapa item baru seperti gambar-gambar pada kotak *smart box* pada pelaksanaan siklus II.
6. Beberapa perbaikan yang dilakukan yaitu meningkatkan keterampilan mengajar dengan lebih baik media yang lebih menarik, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya atau melakukan tanya jawab untuk melihat tingkat kesulitan dan keberhasilan yang dilakukan yang dimiliki peserta didik.



Gambar 4.2 Hasil Siklus I

4.1.4 Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama hari Selasa 14 Juni 2022, pertemuan kedua hari Rabu 15 Juni 2022, pertemuan ketiga hari Kamis 16 Juni 2022, dan pertemuan keempat hari Jumat 17 Juni 2022.

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan penelitian mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian diantaranya adalah:

- a. Mempersiapkan media *smart box* yang akan digunakan dalam pembelajaran pada hari penelitian
- b. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c. Mempersiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Siklus I pertemuan pertama

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah hadist dan surah pendek, diskusi tentang “ Garuda Pancasila”.

Pada kegiatan inti dalam pertemuan pertama, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk mengenal dan mencocokkan lambang huruf. Di mana kegiatan ini untuk melihat pencapaian indikator kognitif mengklasifikasikan berdasarkan warna dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar, bernyanyi dan bertepuk bersama dalam menyebutkan lambang huruf.
- 2) Guru mengajak anak menyebutkan dan melafalkan huruf-huruf dari a sampai z menggunakan media *smart box*.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan warna dari masing-masing huruf yang ada di *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyelesaikan mencocokkan bentuk huruf dan mengelompokkan warna sesuai dengan warna yang telah ditentukan.
- 5) Setelah setiap anak maju ke depan guru meminta dua atau tiga anak maju ke depan untuk menyelesaikan kegiatan *smart box* menyesuaikan bentuk huruf untuk melihat apakah anak sudah bisa untuk melihat kegiatan anak dalam bekerja sama untuk menyelesaikan kegiatan eksploratif mengelompokkan warna dan huruf pada *smart box*.
- 6) Setelah melakukan kegiatan di atas, guru duduk peserta didik diminta dulu melingkar dan guru memegang *smart box* dan meminta peserta didik menyebutkan nama huruf atau warna secara bersama-sama atau secara bergilir.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadits yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan.

b. Siklus II Pertemuan kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus I dilakukan pada hari Rabu, 15 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah surah Quraishy, berdiskusi tentang nama dan tugas presiden dan wakil presiden serta tempat tinggalnya..

Pada kegiatan inti pertemuan kedua ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk menggunakan lambing bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan yang ada pada *smart box*.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama menyebutkan dan menghitung angka 1-20.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan angka yang ada pada *smart box*.

- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk memasukkan bintang sesuai dengan lambang bilangan ke dalam kantung pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak maju ke depan guru meminta dua atau tiga anak maju ke depan untuk menyelesaikan kegiatan memasukkan bintang sesuai dengan lambang bilangan ke dalam kantung pada *smart box*.
- 6) Melakukan kegiatan di atas, guru duduk peserta didik diminta dulu melingkar dan guru memegang *smart box* dan meminta peserta didik menghitung bintang sesuai dengan lambing bilang di *smart box* secara bersama-sama atau secara bergilir.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadist yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan

c. Siklus II pertemuan ketiga

Pelaksanaan pertemuan ketiga pada siklus I dilakukan pada hari Kamis, 16 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, berwudhu, shalat dhuha murojaah hadist dan surah pendek, berdoa, dan berdiskusi tentang baian-baian, nama-nama pulau Indonesia.

Pada kegiatan inti pertemuan ketiga ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran yang ada pada *smart box*.

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama menyebutkan warna, bentuk dan ukuran gambar atau bentuk geometri.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan warna, bentuk dan ukuran gambar atau bentuk geometri yang ada pada *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk mengurutkan dan memasukkan gambar atau bentuk geometri ke dalam kantung yang sesuai pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak maju ke depan, guru meminta dua atau tiga anak maju ke depan untuk mengurutkan dan memasukkan gambar atau bentuk geometri ke dalam kantung yang sesuai pada *smart box*.
- 6) Setelah melakukan kegiatan di atas, peserta didik duduk melingkar dan guru memegang *smart box* dan meminta peserta didik menyebutkan warna, bentuk dan ukuran gambar atau bentuk geometri di *smart box* secara bersama-sama atau secara bergilir.

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadist yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan penerapan SOP penutupan.

d. Siklus II pertemuan keempat

Pelaksanaan pertemuan keempat pada siklus I dilakukan pada hari Jumat, 17 Juni 2002 dengan tema “Tanah Airku”.

Kegiatan awal yaitu dimulai dengan berbaris, penerapan SOP Pembukaan, murojaah surah Quraissy, menyanyikan lagu asmaul husna, shalawat kepada nabi, berdiskusi tentang hari merdeka.

Pada kegiatan awal pertemuan inti keempat ini, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media *smart box* untuk menyelesaikan kegiatan maze sebagai salah satu aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Pada Dalam melakukan pembelajaran menggunakan *smart box* peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada pilihan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
- 2) Guru mengajak peserta didik bersama-sama gambar maze yang ada pada *smart box*.
- 3) Guru mengajak anak-anak mengenal dan menyebutkan bagian-bagian di gambar maze pada *smart box*.
- 4) Guru meminta setiap anak maju ke depan untuk menyelesaikan maze pada *smart box*.
- 5) Setelah setiap anak maju ke depan, guru meminta dua atau tiga anak maju ke depan untuk menyelesaikan maze yang sesuai pada *smart box*.

- 6) Setelah melakukan kegiatan di atas, peserta didik duduk melingkar dan guru memegang *smart box* dan meminta peserta didik menanyakan perasaan anak didik tentang kegiatan maze di *smart box* secara bersama-sama atau secara bergilir

Pada kegiatan penutup anak diajak merefleksi kegiatan sehari, menyampaikan satu hadist yang berisi pesan moral kepada ananda, menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Dan peenerapan SOP penutupan.

3. Pengamatan (Observasi)

Setelah diadakan pelaksanaan tindakan pada pertemuan siklus II selama proses pelaksanaan tindakan dilakukan guru peneliti melakukan observasi segala kegiatan dilakukan oleh anak dan hasil pengamatan tersebut dimasukkan ke dalam lembar observasi penilaian terhadap perkembangan kognitif anak.

Tabel 4.3 Hasil observasi Pelaksanaan Siklus II Perkembangan Kognitif menggunakan media *smart box* Kelas B2

No	Nama Anak	Indikator Penilaian					Skor	Kategori Penilaian
		Menun- j uk-kan aktivitas yang bersifat eksplora tif dan menyeli dik	Mengklasif i-kasikan benda berdasarka n warna, bentuk, dan ukuran	Menggun a-kan lambang bilangan untuk menghitu ng	Mencocok- kan bilangan dengan lambang bilangan	Mengena l berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan		
1	Ald	3	3	2	2	2	12	MB
2	RA	4	4	4	4	3	19	BSB
3	KR	4	4	4	4	4	20	BSB
4	AWH	4	4	3	3	3	17	BSB
5	NI	4	4	4	4	4	20	BSB

6	AA1	4	4	3	3	3	17	BSB
7	FAH	4	4	4	4	4	20	BSB
8	RHM	4	4	4	4	4	20	BSB
9	AA2	3	3	3	3	2	14	BSH
10	DA	4	4	4	4	3	19	BSB
11	ANA	4	4	3	3	3	17	BSB
12	MZI	4	4	4	4	3	19	BSB
13	MAR	3	3	3	3	2	14	BSH
14	Fqh	3	3	3	3	2	14	BSH
Jumlah		40	52	52	48	48	42	242
Persentase		71,4%	92,9%	92,9%	85,7%	85,7%	75%	86,4%

Berdasarkan dari data observasi pelaksanaan Siklus I di atas mengenai perkembangan kognitif anak menggunakan media *smart box* pada kelompok B2 di TKIT Insan Madani diperoleh 11 anak kategori Mulai Berkembang (MB), 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan sejumlah 10 anak berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

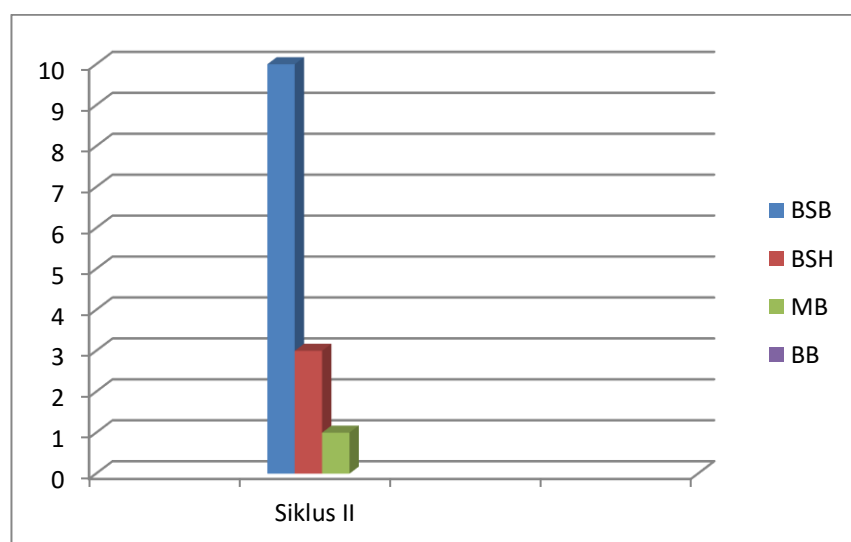
4. Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan seleksi pada pemasangan muncul pada kegiatan pembelajaran menggunakan media *smart box* B2.

Setelah dilakukan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada siklus II yaitu proses pembelajaran dalam kemampuan perkembangan kognitif anak dalam menggunakan media *smart box* sudah berkembang sangat baik dengan memperbaiki beberapa hal yang ada di siklus I dalam melakukan kegiatan perkembangan kognitif yang menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik yaitu 92,9% , pada kegiatan anak mampu mengklasifikasikan benda

berdasarkan warna bentuk dan ukuran yaitu 92,9%, tak ada kegiatan anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung yaitu 85,7%, pada kegiatan anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yaitu 85,7%, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan yaitu 76,8%.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan yang diharapkan, sehingga tindakan pemerintah berakhir pada siklus II.



Gambar 4.3 Hasil Siklus II

4.2 Pembahasan

Pembahasan yang peneliti lakukan dalam tahap ini yaitu menerangkan sejumlah informasi-informasi serta analisis data yang telah dilakukan dan dikaitkan dengan teori yang telah ada. Perencanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani pada Kelompok B2. Rencana pembelajaran dengan memanfaatkan media *smart box* untuk mengembangkan kemampuan kognitif

diantaranya yaitu: 1) menetapkan tujuan pembelajaran, 2) membuat RPPH sesuai dengan tema pembelajaran di sekolah, 3) merancang lembar observasi kegiatan pembelajaran anak menggunakan media *smart box*, 4) menyediakan media yang akan digunakan yakni *smart box*.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dimana menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik pada indikator pertama dimana penialain dilakukan ketika anak melakukan kegiatan maze dan melihat perbedaan warna dan ukuran pada benda di media *smart box*. Indikator ini mengalami peningkatan berkembang sesuai harapan yang dari 50% pada prasiklus menjadi 71,4% pada siklus kedua, kemudian dikategorikan berkembang sangat baik pada hasil pelaksanaan siklus II yaitu sebesar 92,9% . Pada siklus pertama masih banyak yang belum dapat melakukan kegiatan hal ini karena anak belum mampu melakukan kegiatan secara mandiri dalam menyelesaikan kegiatan eksploratif seperti mengerjakan maze memberikan perbedaan bentuk dan ukuran dalam kegiatan yang ada di *smart box*, namun setelah dilakukan penjelasan yang lebih konkret, pada siklus kedua anak sudah dapat memahami dan mengerjakan secara mandiri kegiatan yang menunjukkan aktivitas yang bersifat eksplorasi dan menyelidik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Zumaroh yang menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pribadi yang unik, berpikir konkret, ego sentris, senang berimajinasi, aktif, energik dan berjiwa petualang.

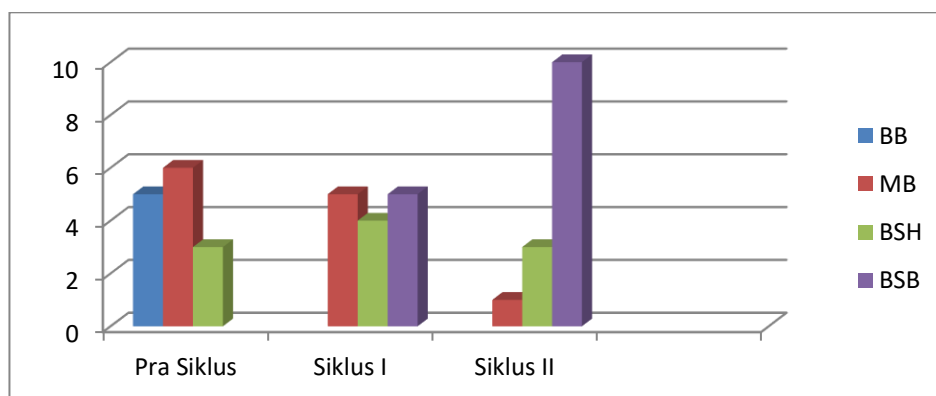
Peningkatan kemampuan kognitif pada anak tentang mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran menggunakan media *smart box* dapat kategorikan berkembang sesuai harapan di mana pada pra siklus ini sebesar 50% kemudian meningkat dengan kategori berkembang sesuai harapan pada siklus I sebesar 73,2%, selanjutnya berkembang sangat baik pada pelaksanaan siklus II sebesar 92,9%. Kemampuan anak di indikator ini setiap kali pertemuan mengalami peningkatan, ini dikarenakan anak sedikit demi sedikit sudah mulai memahami bagaimana cara mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran secara mandiri tanpa bimbingan guru dan bahkan bisa membantu temannya yang lain.

Peningkatan kemampuan kognitif anak pada indikator ketiga dan keempat yaitu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dan lambing bilangan di mana anak harus menghitung benda sesuai dengan angka yang ada pada *smart box* kemudian mencocokkan angka tersebut ke dalam dalam kantung bilangan yang sesuai. Kegiatan ini dikategorikan berkembang sesuai harapan pada siklus pertama di mana ada peningkatan sebesar 73,2% yang sebelumnya hanya 46,4% pada prasiklus, kemudian berkembang sangat baik pada hasil pelaksanaan siklus II menjadi 85,7%. Kemampuan indikator ini dari setiap pelaksanaan kegiatan mengalami peningkatan di mana awalnya anak sulit melakukan kegiatan secara mandiri karena beberapa faktor yang telah disebutkan sebelumnya namun setelah dilakukan perbaikan siklus II anak menjadi mampu melakukan kegiatan secara baik dengan bimbingan guru, atau bahkan secara tanpa arahan guru serta juga mampu membantu temannya dalam menyelesaikan kegiatan

ini, selain itu media *smart box* yang digunakan menarik perhatian anak, sehingga anak termotivasi untuk belajar. Hal ini didukung dalam jurnal oleh Dewi Kurnia yang menyatakan bahwa dengan media pembelajaran anak usia dini menjadi lebih menarik peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan.

Selanjutnya peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan pada indikator ke-5 menggunakan media *smart box* di mana anak diminta untuk menyelesaikan kegiatan mencocokkan huruf yang ada pada stik *smart box*. Kegiatan ini dikategorikan berkembang sesuai harapan pada siklus I di mana mengalami peningkatan dari 39,3% pada pra siklus menjadi 58,9%, berkembang sangat baik pada siklus II yaitu 75%. Kemampuan anak pada indikator ini mengalami peningkatan dikarenakan selain hal-hal yang disebutkan di atas juga karena pada media *smart box* ini anak menjadi aktif untuk melakukan kegiatan dan baik secara gerak maupun lisan untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan mengenal berbagai macam lambang huruf dan vokal secara mandiri baik dengan bantuan guru atau mandiri tanpa bantuan guru serta anak antusias dalam melakukan kegiatan ini karena media yang digunakan sangat menarik dan baru bagi anak-anak dan memberikan pengalaman baru dalam mempelajari abjad di TKIT Insan Madani pada Kelompok B2. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Dewi Kurnia bahwa media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karna anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran namun prinsipnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus mampu

menstimulus aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.



Gambar 4.4 Perbandingan Hasil Observasi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *smart box* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B2 di TKIT Insan Madani Kota Palopo tahun ajaran 2021-2022.

Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan kemampuan kognitif anak dilihat pada pra siklus penelitian kemampuan kognitif anak di kriteria Mulai Berkembang, di siklus I kemampuan kognitif anak berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 72,5%, dan pada siklus II kemampuan kognitif anak Berkembang Sangat Baik dengan presentase 86,8%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dilakukan bahan rekomendasi dengan hasil pertimbangan di lapangan maupun secara teoritis maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat menggunakan *media smart box* sebagai salah satu solusi peningkatan kemampuan kognitif pada anak.
2. Bagi sekolah hendaknya memfasilitasi pengadaan *media smart box* bagi seluruh wali kelas yang akan mengajarkan perkembangan kognitif pada anak

3. Peneliti selanjutnya dapat meneliti kemampuan kognitif anak dengan berbagai media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media *smart box*.

TINJAUAN PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2013). *Permendikbud No 137 Tahun 2013*. Jakarta: Depdiknas
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51–60.
- Erfha Nurrahmawati, E. H. (2018). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudhotul Ulum Kresnomulyo. *PAUD UIN Raden Intan Lampung*
- Fadillah, F., & Yuniarni, D. (n.d.). Pengembangan Potensi Kognitif Anak melalui Bermain Konstruksi dengan Lego di TK. KARTIKA V-49 Pontianak. *Neliti.Com*. <https://www.neliti.com/publications/214760/pengembangan-potensi-kognitif-anak-melalui-bermain-konstruksi-dengan-lego-di-tk>
- Hernanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Unissula*, 3(1), 33-42
- Hilda. (2021). Peningkatan Kemampuan Eksploratif Melalui Kegiatan Bermain Pada Kelompok B2 TK PGRI Salo Dua Kabupaten Enrekang. *Skripsi*. UPBJJ-Universitas Terbuka Makassar. Makassar.
- Jannah, L. A. (2013). *Kesalahan-Kesalahan Guru PAUD yang Sering Dianggap Sepele*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 261–266. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>
- Dewi Kurnia, (2017), Pentingnya Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *e-Journal Universitas Islam Negeri Raden Fatah (UIN Raden Fatah Palembang)*, Vol. 01 (01), 7-9
- Lestari, M. P. U. T., Risnita, R., & Yusria, Y. (2019). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Pada Sentra Bahan Alam Di Paud Permata Ibu Jambi*

[Http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/1546](http://Repository.Uinjambi.Ac.Id/Id/Eprint/1546)

- Latif, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Teori Dan Aplikasi*. Jakarta:Kencana
- Nuryanti, N. W. A., Wirya, I. N., & Asril, N. M. (2014). Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Ganesha*, 2(1), 1-11.
- Purnaminingsih, Ni, W. E., Wirya, I. N., & Asril, N. M. (2014). Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3. *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2,9.
- Puspitasari, K., & Khotimah, M. (2013). *Upaya meningkatkan Kemampuan Mengenal Lamhang Rilangan 1-20 melalui Media Kotak Pintar Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi I Balongbesuk Kec. Diweh Kb. jombang*.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.11.p11-18>
- Sadiman, A. S. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal Pg-Paud*, 2(1), 1-11.
- Ulfa, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu, *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019.
- Ulpi, W., & S, N. (2020). Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kota Paiopo. *Kiasikai: Journal Of Education, Language Teaching and Science*, 2(2), 64-78.
- Zumaroh Sitti, 2020, Pendekatan Pembelajaran PAUD, <http://ayoguruberbagi.kemendikbud.go.id/artikel/pendekatan-pembelajaran-paud/>, 1 Oktober 2022 (07.30)