

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Aspek perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Dalam perkembangan kognitif, berpikir kritis merupakan hal yang penting, karena tanpa adanya kognitif, seorang anak akan sulit berpikir dan tidak akan mampu memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut Jean Piaget Kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia 5 – 6 tahun yaitu sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulis atau menyalinnya serta menghitungnya, sudah mengenal sebagian besar warna, mengenal bentuk, mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang sekolah, mengenal nama – nama hari dalam satu minggu pada usia akhir enam tahun anak sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung.¹

Media peta hewan dapat meningkatkan perkembangan kognitif, kognitif menurut piaget dimulai sejak anak lahir yang dinamakan tahapan sensori motor

¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 23.

dimana anak memahami objek disekitarnya melalui sensori dan mendapat pengalaman dari tubuh dan indranya sendiri. Lalu anak melalui tahap praoperasional dimana proses berfikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.²

Tujuan dari pengembangan kognitif anak, yaitu agar anak dapat mengeksplorasi dunia sekitar dengan panca indera yang dimiliki untuk melangsungkan hidupnya sesuai dengan kodrat yaitu menjadi manusia yang utuh.³ Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.⁴

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai

² Mulianah Khaironi, *Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B*, Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 04 No. 2, Desember 2020, Hal. 262.

³ Riska Hapsari, *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1, Mei 2020, Hlm. 20.

⁴ Heleni Filtri, *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April 2018, Hlm 171.

minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide dan belajar.⁵

Sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto dalam Asrori, menyatakan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide belajar.⁶

Dalam kamus bahasa indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.⁷ Ada tiga aktivitas yang merupakan proses dasar kognitif yang kerap kali dianggap sebagai pusat perkembangan manusia, ketiga aktivitas tersebut adalah penginderaan, persepsi, dan belajar.⁸

Jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 47.

⁶ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2020),h.41

⁷ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hlm. 579.

⁸ Aliah B. Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islami : Menyingkap Rentang Kehidupan Manusia dari Prakelahiran hingga Pascakematian*, (Jakarta : Rajawali Press, 2006), hlm 126.

tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari kata jamak *medium*, yang memiliki arti perantara.⁹ Selain itu, media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah – tengah. Maksudnya adalah sesuatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.¹⁰

Menurut Sadiman media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, media merupakan perantara atau penghubung, dalam dunia pendidikan media yang digunakan dikenal sebagai media pembelajaran, terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam proses belajar, penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.¹¹

Berdasarkan pemaparan pendapat diatas mengenai media dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara untuk menyalurkan isi atau materi

⁹ Suwarna, dkk, *Pengajaran Mikro; Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*, hlm. 127.

¹⁰ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm 1.

¹¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (PT. RajaGrafindo Persada : jakarta, 2007) hal.6

pembelajaran dalam bentuk apapun yang merangsang siswa untuk belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju peserta didik:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.

7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.¹²

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar, mengaktifkan respon anak, memberikan umpan balik dengan segera, dan dapat mengulang apa yang telah dipelajari.

c. Manfaat media pembelajaran

manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media

¹²Mulianah Khaironi. Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 04 No. 2, Desember 2020. Hal. 262

maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan

4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.¹³

Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran.

3. Permainan

a. Pengertian Bermain

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa.¹⁴ Kegiatan belajar di PAUD lebih banyak dilakukan dengan bermain. pada dasarnya, situasi PAUD di desain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kalau kita memasuki lingkungan PAUD akan disambut dengan suara riuh dan aktivitas anak yang

¹³Maya S, *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: C-Klik Media, 2020), hal 20

¹⁴ Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group dan Tman Knak – Kanak* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 253.

beragam. Menekankan bahwa bermain bagi anak berumur empat sampai tujuh tahun merupakan condition sine qua non, bila mau tumbuh secara sehat dan mental.¹⁵

Menurut Hurlock, “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.” Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.¹⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bermain ialah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.

b. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap kognitif yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi

¹⁵ Anita Yus, *penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak* (Jakarta: kencana prenada media group, 2011), hlm. 13.

¹⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *cerdas melalui bermain*, hlm. 1.

kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan – pengetahuan sistematis.¹⁷

Menurut Huffington, dengan permainan edukatif anak yang interaktif dan menarik, anak – anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, anak telah membuktikan dirinya sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak – anak secara holistik.¹⁸

Fungsi bermain terhadap sensoris motorik anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Pada bayi seyogianya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi pada bayi usia 3 sampai 10 bulan.

4. Media Peta Hewan

a. Definisi Media Peta Hewan

Peta hewan adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas

¹⁷ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD Panduan untuk pendidik, mahasiswa & pengelola pendidikan anak usia dini* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm 168.

¹⁸ Huffington & Gee, J.P, *Video game dan masa depan pembelajaran*. Phi Delta Kappan, h, 104-111.

dalam mencocokkan berbagai jenis hewan yang hendak disesuaikan dengan rencana dan daya imajinasi.¹⁹

Permainan peta hewan adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain peta hewan, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya, serta dapat mempengaruhi terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini. Dengan peta hewan, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreasinya masing-masing.

Bermain peta berdasarkan jenis tempat hidupnya adalah akan membuat anak berkemampuan sosial, sambil bermain ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya²⁰.

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif hal tersebut bisa dilakukan dengan memberikan permainan edukatif kepada anak yang dalam perkembangan kognitif (sosial emosional dan bahasa) dengan memberikan Alat permainan edukatif, seperti

¹⁹ Chica Haryani. *“Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.* (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014) h. 59

menggunakan alat permainan peta hewan berdasarkan jenis tempat hidupnya.

Bermain peta berdasarkan jenis tempat hidupnya adalah akan membuat anak berkemampuan sosial, sambil bermain ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya²¹.

Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan herbal pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks.²²

Permainan peta hewan merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak yang di mainkan dengan cara membongkar pasang mencocokkan peta hewan berdasarkan jenis tempat hidupnya berdasar pasanganya.

b. Bentuk-Bentuk Permainan peta hewan

Bagian pertama dari media pengelompokan hewan menurut habitatnya yaitu papan pengelompokan hewan. Papan pengelompokan hewan merupakan sebuah papan dilapisi dengan gambar habitat hewan atau tempat hidup hewan yang terdiri three tempat

²¹ 113 Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014, hal 76-146

²² Jurnal Obsesi : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2 No 1 (2018) Page 45 – 53

hidup yaitu air, darat, darat – air (batu atau tepi sungai). Papan pengelompokan hewan dilengkapi dengan replica hewan three dimensi. Replika hewan three demensi. Replika hewan three dimensi terdiri dari hewan yang memiliki tempat hidup di darat dan air. Replika hewan yang memiliki tempat hidup darat meliputi singa, serigala, gajah, rusa, harimau, capung, lalat, lebah, dan kumbang. Replika yang memiliki tempat hidup air meliputi udang, bintang laut, ikan pari lumba- lumba, hiu, dan gurita.

Bagian kedua dari media pengelompokan hewan menurut habitatnya yaitu kotak puzzle gambar habitat hewan dan gambar hewan. Puzzle gambar habitat hewan terdiri dari puzzle gambar laut sebagai image tempat hidup hewan laut, dan puzzle gambar tepi sungai sebagai symbol tempat hidup hewan di air. Sedangkan puzzle gambar hewan terdapat hewan yang memiliki hidup yang memiliki tempat hidup darat, hewan air, dan hewan yang memiliki tempat hidup darat – air. Salah satu cara menggunakan puzzle ini misalkan puzzle gambar habitat hewan darat yang kemudian puzzle gambar hewan darat disusun secara menurun menurut habitat hewan darat.

Bagian ketiga media pengelompokan hewan menurut habitatnya yaitu kartu kata habitat hewan.

Kartu kata habitat hewan terdiri dari kartu gambar, kartu nama habitat hewan, kartu nama hewan dan kartu jawaban. Kartu jawaban merupakan kartu pengendali kesalahan pada gambar. Kartu – kartu ini menggunakan hewan yang memiliki warna yang berbeda – beda pada bingkai kartu.

Untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan kognitif, motorik, sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.²³

c. Syarat Pembuatan peta hewan

Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif menurut Badru yakni syarat edukatif, syarat teknis, syarat estetika. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Syarat edukatif yakni pembuatan peta hewan disesuaikan dan dengan memperhatikan software kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
2. Syarat teknis yakni labirin dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, serta sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat. Sebaiknya labirin dibuat dengan

²³ Putri pandan wangi, *Panduan Mendongeng*, (tanggerang, Lintang Pustaka, 2006) hlm 35

menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun. Peta hewan yang baik

3. hendaknya awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara person, kelompok dan klasikal.
4. Syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

d. Karakteristik Media peta hewan

Peta hewan merupakan permainan yang sangat menarik. Tidak hanya menarik permainan labirin dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan dan kecakapan sosial anak. Karena cara bermainnya yang dapat menggugah rasa ingin tahu anak untuk menemukan jalan keluar secara bersama-sama. Adapun karakteristik media Peta Hewan sebagai berikut :

1. Merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menstimulus perkembangan, kecakapan dan kecerdasan anak; Media labirin

berukuran besar yang memungkinkan anak untuk memainkannya secara bersama-sama.

2. Merupakan media ramah lingkungan karena media ini terbuat dari bahan daur ulang kertas berupa kardus., sehingga aman untuk dimainkan oleh anak.
3. Media peta hewan ini sedikit berbeda dengan permainan binatang pada umumnya karena media peta hewan ini hanya bisa dimainkan dengan cara mencocokkan binatang dengan habitatnya. Permainan ini membutuhkan kerja sama tim untuk memainkannya, sehingga dapat mengembangkan kecakapan sosial anak.
4. Dapat digunakan kapan saja baik siang maupun malam hari.²⁴

Dilihat dari karakteristiknya dapat dipastikan bahwa media peta hewan merupakan media yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Media peta hewan juga diharapkan dapat menunjang pembelajaran disekolah dan membantu guru dalam mengembangkan kecakapan sosial anak. Selain ramah lingkungan, bahan-bahan untuk membuat peta hewan ini mudah didapat dengan harga yang murah, sehingga terjangkau oleh guru.

²⁴ Ali Nugraha, Heny Ratnawati, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak* (Jakarta: puspa swara, 2003), hlm. 34.

e. Alat dan bahan media peta hewan

1. Styrofoam 2
2. Stik eskrim
3. Lem
4. Gunting
5. Kardus
6. Gambar macam- macam hewan, sungai, hutan, dan langit

f. Cara pembuatan media peta hewan



1. Pertama siapkan styrofoam, lalu siapkan stik eskrim
2. Kedua, stik eskrim yang telah disediakan satu persatu ditancapkan ke pinggir Styrofoam membentuk pagar
3. Siapkan gambar hewan untuk satukan dgn kardus dan diberi lem.
4. Kemudian tempelkan gambar dengan stik eskrim.

5. Jika sudah kering tancapkan semua jenis hewan dan pohonnya.
6. Kemudian beri nama peta hewan pada bagian paling belakang
7. Buat enam kolom, tiga kolom untuk tempat hidup, dan 3 kolom untuk pembagian jenis makanannya.
8. Media peta hewan siap dimainkan.

g. Langkah – langkah bermain peta hewan.

1. Pembelajaran atau bermain dimulai dengan senyum, salam, dan sapa, anak menjawab salam yang diucapkan guru lalu anak berdoa sebelum memulai kegiatan. Anak menyebutkan hari, tanggal, bulan dan tahun, juga menyebutkan kegiatan yang sudah dilakukan kemarin.
2. Anak menyimak tema dan subtema, tujuan dan kegiatan pembelajaran, kemudian bersama melakukan is breking bernyanyi.
3. Kegiatan inti dimulai dengan anak mengamati penjelasan tentang media peta hewan melalui media yang sudah disiapkan guru.
4. Guru mengajak anak bermain alat permainan edukatif peta hewan, mulai memperkenalkan nama APE Peta Hewan. Peta hewan adalah alat permainan edukatif dengan berbagai jenis bintang, mulai hewan yang hidup di air, darat, dan hewan yang bisa hidup

di darat dan air, dan media yang mengenalkan hewan pemakan herbivora, karnivora, omnivora.

5. Guru menjelaskan terlebih dahulu bagian dari peta hewan, warna yang terdapat pada APE, berhitung bersama, membaca tulisan.
6. Saat permainan dimulai anak secara bergantian bermain dengan mencocokkan binatang sesuai tempat hidupnya, mencocokkan hewan pemakan tumbuhan, daging, dan pemakan segala.
7. Guru mengajak anak mengerjakan secara bersama – sama dalam berfikir mencocokkan binatang berdasarkan jenis tempat hidupnya, dan menancapkan binatang sesuai kebutuhan makanannya, kemudian guru memberikan kesempatan anak satu – satu memainkan peta hewan. Sementara anak yang lain menunggu gilirannya.
8. Terakhir kegiatan penutup, dengan tanya jawab tentang binatang, menanyakan perasaannya selama hari ini dan berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya, kemudian anak menyimak pesan tentang cara merawat binatang, cara menjaga kesehatannya dengan makanan yang mengandung protein seperti daging ayam, ikan dan bersyukur

kepada Allah karena sudah menciptakan binatang yang halal untuk dapat dimanfaatkan oleh manusia

9. Berdoa setelah selesai belajar serta menjawab salam dari guru.

h. Manfaat Media Peta Hewan

Bermain dengan media peta hewan memiliki manfaat yakni :

1. Berkreasi dengan peta hewan dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
2. Anak dapat mengenal lebih banyak binatang dari sebelumnya, mulai dari hewan berkaki 2, hewan berkaki 4, dan hewan yang bisa terbang, anak juga dapat membedakan hewan yang hidup didarat, diair dan hewan dapat hidup didarat dan air, anak dapat mengetahui makanan hewan terbagi menjadi 3 bagian yaitu hewan pemakan herbivora, karnivora, dan omnivora.
3. Keragaman, Kelenturan dan kelembutan bahan peta hewan melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
4. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menancapkan binatang dengan mencocokkan tempat hidupnya dengan lembut dan hati-hati.²⁵

²⁵ Chica Haryani. "Penerapan Metode Bermain, . h. 60

i. Kelebihan dan Kekurangan dari Peta Hewan

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.

Bermain peta hewan sangat menyenangkan. Balita bisa memegang, menancapkan, atau mencocokkan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

B. Penelitian Terdahulu

- a. Skripsi Yeni Suhartini, dengan Judul Meningkatkan Kecerdasan natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Upaya meningkatkan kecerdasan herbal anak usia dini melalui pengenalan hewan di TK Pelita Kota Bandung mencapai sixty five%. Perkembangan tersebut merupakan peningkatan kecerdasan anak pada tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB).

Persamaan dari penelitian yeni suhartini dengan peneliti sama-sama meneliti media pengenalan hewan atau

yang sering disebut dengan peta hewan dan media peta hewan sama-sama untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Perbedaanya, media peta hewan selain meningkatkan aspek perkembangan kognitif juga dapat meningkatkan aspek perkembangan motorik, serta dapat mendekatkan anak terhadap pengetahuan ilmu pengetahuan alam.

- b. Skripsi Siti Nurbaya, dengan judul mengembangkan kemampuan membaca melalui media papan habitat pada anak kelompok B Ra kusuma mulia al-istiqomah kecamatan kunjang kabupaten Kediri. Persamaan dari penelitian Siti Nurbaya dengan peneliti adalah media Papan Habitat sama dengan media peta hewan karena dapat melatih koordinasi mata dan tangan; kesabaran; mengembangkan pengetahuan anak; melatih memusatkan perhatiannya; dan melatih motorik.

Sedangkan perbedaannya, pada media Papan Habitat ini hanya memberikan satu materi membaca, sedangkan media peta hewan berbasis peta, dimana mengenalkan habitatnya, makananya di dunia serta memberikan kesempatan pada anak melalui rintangan yang diberikan pendidik.

- c. Nurzaki (2021) dengan judul peningkatan pengenalan habitat melalui permainan dadu bergambar binatang di taman kanak-kanak (tk) semen. Berdasarkan hasil

penilaian, pengolahan dan analisis facts yang telah dilaksanakan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan : Permainan dadu bergambar binatang dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengenalan habitat di TK Semen Padang. Pada permainan dadu bergambar binatang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kognitif anak.

Persamaan dari penelitian perimaa dengan peneliti adalah media peta hewan layak digunakan untuk menstimulasi keterampilan sensori motorik anak. Sedangkan, Perbedaannya ape dadu bergambar binatang ini difokuskan pada dua sisi (Madasi) sedangkan peta hewan terfokuskan pada peta hewan dan pengetahuan alam.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori penelitian yang disajikan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media permainan peta hewan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Sandi Indah Lestari.

Ha : Terdapat pengaruh media permainan peta hewan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Sandi Indah Lestari bengkulu.

H0 : Tidak terdapat pengaruh media permainan peta hewan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Sandi Indah Lestari bengkulu