

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah mempunyai arti antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang ada pada sekolah atau sebagai satu sumber belajar yang digunakan.¹⁰

Leny Marlina Jones menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan sesuatu proses yang bertujuan untuk mengarahkan, membantu dan juga membimbing peserta didik agar mendapatkan pengalaman belajar.¹¹

Pembelajaran sendiri merupakan sebuah kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dalam hal mengajarkan sesuatu kepada peserta didik. Dengan kata lain bahwa pembelajaran adalah suatu gabungan dari kata belajar dan mengajar, pembelajaran merupakan bentuk penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar. Secara

¹⁰ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm.134

¹¹ Elsy Siska, Nasriah. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2023), Hlm. 3

psikologi pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seorang individu dalam memperoleh perubahan-perubahan secara menyeluruh yang didapatkan dari interaksi individu tersebut terhadap lingkungannya.¹²

Menurut Gagne' dan Briggs dalam buku media pembelajaran mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video recorder, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik agar peserta didik dapat belajar¹³

Pemilihan metode mengajar yang tepat sangat berpengaruh kepada eektivitas pengajaran. Dan ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor. Di antaranya : sifat dari tujuan yang hendak dicapai, keadaan peserta didik, bahan pengajaran dan situasi belajar mengajar. Guru hendaknya memperhatikan faktor-faktor tersebut ketika mengambil

¹² M Andi Setiawan. *Belajar Dan Pembelajaran*. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), Hlm.20

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2017), Hlm.4

keputusan tentang metode mana yang akan digunakannya. Untuk itu, perlu keahlian dan keterampilan yang tinggi untuk menyeimbangkan persyaratan yang satu dengan yang lain.¹⁴

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengan menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.¹⁵

Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.¹⁶ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian, perasaan, dan kemampuan anak

¹⁴ Al Fauzan Amin. *Metode Dan Model Pembelajaran Agama Islam*. (IAIN Bengkulu Press: Bengkulu, 2015). Hlm. 27

¹⁵ Fadillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2017), hlm. 196

¹⁶ Asmariyani, *Konsep Media Pembelajaran Paud*, Jurnal Al-Afkar, (Riau, 2015) Vol.5 No.1 hlm..4

sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan sebagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi adalah “rencana tindakan yang akan dilaksanakan sesuatu.” Tujuan pembelajaran ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengatur pelatihan.¹⁷

Proses pembelajaran yang dilakukan di paud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru dan anak serta memberikan rangsangan pendidikan dalam belajar mengajar untuk mengembangkan enam aspek perkembangannya. Pembelajaran anak usia dini itu mengutamakan belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada saat itu anak akan lebih suka karena dapat belajar sambil bermain, hal seperti itu dapat menyenangkan bagi anak dan anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan secara aktif

¹⁷Alimni, dkk. *Strategi Pembelajaran Tahfizh dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menghafal dan Menulis Al-Qur'an dengan Menggunakan Media Buku Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Bengkulu*. (JIM: : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 2023). Hlm. 125

serta dapat mengembangkan secara optimal. Untuk mengembangkan aspek perkembangan tersebut guru menggunakan media pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif untuk anak.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dan fundamental dalam memberikan stimulasi perkembangan bagi anak pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Hal ini dikarenakan PAUD merupakan pendidikan yang diselenggarakan pada awal tingkat masa usia dini atau disebut juga dengan masa emas anak, yang berperan penting dalam kehidupan anak di masa yang akan datang.¹⁸

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru bertugas sebagai pengelola pembelajaran di kelas. Guru akan menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak terlepas dari model pembelajaran yang diterapkan. Menurut Hamiyah dan Jauhar model pembelajaran merupakan cara penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.¹⁹

¹⁸ Alimni, dkk. *Menjadi calon guru PAUD yang professional melalui pendekatan kesejahteraan psikologis*. (jurnal studi islam, social, dan pendidikan: insan cendikia, 2023) volume 2 no. 1. Hlm. 27

¹⁹ Alfauzan Amin, Alimni. *Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog And Critical Thinking Dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. (Media Edukasi Indonesia: Banten, 2021). Hlm. 58

Alat permainan edukatif atau APE merupakan alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.²⁰

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini.

Secara khusus alat permainan edukatif wajib ditujukan untuk anak usia dini. Maksudnya, dari segi ukuran, bentuk, dan warna yang diterapkan pada alat permainan edukatif harus dekat dan mudah dijangkau oleh anak.

- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

APE dirancang untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan adalah aspek fisik, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya untuk melatih daya nalar anak. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik segi ukuran, dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan

²⁰ Yasbiati, Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. (Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2018). Hlm. 1

secara khusus sehingga jika anak salah mengerjakan dia akan segera menyadarinya dan membetulkannya.

- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau manfaat multiguna.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran serta dengan warna yang disukai anak. Balok-balok dapat disusun sesuai kehendak anak, baik berdasarkan ukuran maupun berdasarkan warna tertentu. Jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara, dan dapat melatih berbagai motoric halus, mengenal konsep warna, ukuran dan bentuk pada anak.

- 4) Aman bagi anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat, yang digunakan tidak beracun dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan alat bersudut makan sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE didesain secara sederhana

dan ringan sehingga mudah diba dan dijinjing oleh anak.

- 5) Dirancang untuk mendorong kreativitas dan baktivitas anak.

APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton tv atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau membangun balok-balok.

- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. Kementriaan pendidikan dan kebudayaan melalui subdirektorat pendidikan anak usia dini juga telah mengembangkan APE yang diantaranya adalah balok bangunan, papn kubus dan masih banyak lagi. Perkembangan PAUD menggembirakan karena lembaga pendidikan telah mampu mengembangkan APE yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing daerah. Sehingga alat permainan edukatif dapat memberikan stimulus untuk menghasilkan sesuatu yang disesuaikan dengan kondisi kehidupan didaerah masing-masing anak.²¹

²¹ Yasbiati, Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. (Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2018). Hlm. 2-3

Pada setiap sekolah baik di kota ataupun di daerah-daerah terkecil pasti menggunakan beberapa media, metode dan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Dimana media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajarn, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar.

Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan untuk memberikan atau menyampaikan serta menyalurkan informasi kepada seseorang.²²

Dimana media yang digunakan adalah seperti Alat Permainan Edukatif. Menurut Direktorat PAUD, Depdiknas berpendapat bahwa alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²³

²² Nunuk Suryani Dkk, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018), Hal. 4

²³ Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Alat Permainan Edukatif Untuk Kelompok Bermain*, (Jakarta: Depdiknas, 2014).

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Meningkatkan suatu perkembangan pada anak adalah salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang. Untuk mendapatkan perkembangan yang sesuai dan optimal maka dibutuhkan pembelajaran dan pengembangan dari sekolah. Di sekolah ada banyak cara yang akan diberikan guru kepada anak didiknya untuk membantu anak dalam perkembangannya.

Kegiatan pembelajaran yang diberikan dapat berupa media pembelajaran yang ada disekolah, mengenai media pembelajaran atau suatu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Adapun beberapa macam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:²⁴

1) Media audio

Media audio merupakan salah satu media pembelajaran yang mengandung sebuah pesan dalam bentuk pendengaran (auditif), dan hanya mengandalkan kemampuan mendengar saja, misalnya radio. Dalam pendidikan anak usia dini, media audio digunakan untuk memutar lagu dan juga memutar sebuah cerita anak. Media ini juga

²⁴ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), H. 75

memiliki tujuan untuk melatih perkembangan anak dalam hal menyimak dan merangsang perkembangan imajinas dan perkembangan bahasa.

2) Media visual

Media visual yaitu media yang menggunakan indera penglihatan saja. Dalam pendidikan anak usia dini, media visual ini menjadi media yang baik disituasi tertentu dibandingkan dengan media audio. Karena, untuk anak usia dini melihat gambar atau keadaan yang dapat mereka lihat sendiri menjadi salah satu pembelajaran yang baik untuk diterapkan. Media ini kirang pas jika pembelajaran diterapkan oleh anak yang memiliki gangguan khusus dalam penglihatan.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga gambar. Media ini menjadi media yang unggul dalam pembelajaran untuk anak usia dini dan juga baik diterapkan untuk meningkatkan perkembangan anak.²⁵

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam mengajar yang

²⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Ar-Ruzz Media: Jogjakarta, 2012), hlm. 211-212

dipengaruhi oleh berbagai unsur, seperti kondisi, dan lingkungan belajar yang telah diciptakan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi menjadi suatu intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media bisa tersampaikan kepada anak dan menjadi nyata sehingga pembelajaran tersebut dapat terjadi.²⁶

Bahan Pembelajaran merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Komponen ini memiliki bentuk pesan yang beragam, ada yang berbentuk fakta, konsep, prinsip/kaidah, prosedur, problema, dan sebagainya. Komponen ini berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁷

Manfaat untuk anak adalah dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan variasi belajar, anak dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis dan lain sebagainya. Dengan manfaat pembelajaran inilah akan dihasilkan rasa percaya diri oleh siswa karena kemampuannya mengetahui hal baru dengan jelas dan memiliki kepuasan dari dirinya dalam memperoleh hal baru yang anak miliki. Motivasi belajar yang tercipta dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2017), Hlm. 19-21

²⁷ Alfauzan Amin. *Model Pembelajaran Agama Islam Disekolah*. (Penerbit Samudra Biru: Yogyakarta, 2018). Hlm. 31

hal, salah satu diantaranya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran ini dapat berupa gambar, miniatur, buku, benda konkret yang memungkinkan untuk dibawa dan lainnya. Dengan manfaat media inilah menjadikan suasana kelas yang aktif, penuh dengan ide dan dapat menggali rasa ingin tahu lebih baik sehingga menimbulkan rasa kepuasan dalam memperolehnya.²⁸

Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan Ketika kegiatan. Pemilihan media disesuaikan tema yang telah ditentukan. Guru menceritakan ataupun menjelaskan tema dan sub tema pembelajaran. Guru memulai dengan pengalaman anak lalu didukung menggunakan media yang telah dipersiapkan. Melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensi secara optimal, baik potensi fisik maupun amental intelektual dan agama. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan jembatan bagi perkembangan tumbuh kembangnya.

Taksonomi merupakan cara pengkategorian, guru mengharapkan anak didiknya berhasil mempelajari sesuatu. Keberhasilan itu tentu harus diukur. Taksonomi

²⁸ Guslinda Dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018) H.11

bloom bermaksud mempermudah guru membuat klasifikasi apa saja yang harus dipelajari anak didiknya dalam waktu tertentu. Dalam pendidikan taksonomi dibuat untuk mengklasifikasi tujuan pendidikan. Dalam pendidikan dibagi menjadi beberapa domain, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁹

Pembelajaran pun menjadi bervariasi dan guru lebih kreatif menggunakan benda konkret sebagai kegiatan pembelajaran. Media yang dibuat guru disesuaikan dengan tema yang akan dipelajarinya. Materi dapat didukung menggunakan media pembelajaran maupun APE sebagai gambaran mengenai hal yang akan diketahuinya. Dalam hal ini guru dapat memfokuskan keingintahuan anak pada materi tersebut dan tercapainya kebermanfaatannya pembelajaran.

2. Pengertian Jalur Lintas Warna

a. Konsep Jalur Lintas Warna

Media Pembelajaran jalur lintas merupakan sebuah media permainan yang sengaja dibuat untuk anak usia dini, media permainan ini juga dibuat untuk memberikan nuansa yang berbeda saat proses belajar mengajar

²⁹ Alimni, Dkk. *Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Terpuji Melalui Media Video Kartun Nussa Dan Rara Pada Mata Pelajaran PAI Di Era New Normal*. (Jurnal Studi Islam, Sosial, Dan Pendidikan: Insan Cendikia, 2023) Volume 1 No. 2. Hlm. 2

berlangsung dalam media permainan ini juga bertujuan agar anak-anak semangat dalam belajar mengembangkan kemampuan kognitif.

Proses pembelajaran memiliki tiga aspek yang harus dicapai yaitu pembelajaran sikap/ afektif/ karakter, pengetahuan/ kognitif dan keterampilan atau psikomotor. Jadi capaian pembelajaran tidak hanya mengutamakan aspek pengetahuan. Aspek pengetahuan memang bukan berarti tidak penting, tapi lebih bermakna lagi jika guru dalam proses pembelajarannya memanfaatkan aspek pengetahuannya tersebut untuk juga sekaligus diciptakan sebagai sarana membangun pemahaman yang holistic (menyeluruh dan lengkap) siswa.³⁰

Media jalur lintas warna ini terbuat dari tripleks yang dimana pada tripleks tersebut dibuat lingkaran yang berbentuk jalur zigzag dan lurus dan didalam lingkaran itu dibuat panah lalu diwarnai. Media jalur lintas warna ini hanya menggunakan lima warna. Pada media jalur lintas warna ini juga menggunakan lima kotak berwarna yang terbuat dari triplek sebagai wadah kelereng dan satu kotak untuk di star dan juga menggunakan kelereng bewarna. Warna yang digunakan kotak dan kelereng sesuai dengan warna jalur lintas warna.lima warna yang

³⁰ Alimni. *Penerapan Pendekatan Deepdialogue And Critical Thingking (Dd&Ct) Untuk Meningkatkan Mutu Proses Dan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas Viii Smpn 20 Kota Bengkulu.* (An-Nizom: Iain Bengkulu, 2017). Hlm. 207

digunakan adalah satu warna hijau untuk jalur lintas lurus dan empat warna yakni merah, kuning, biru, orange untuk jalur lintas zigzag, jalur lintas warna yang lurus berada di tengah jalur zigzag.

Konsep Media pembelajaran jalur lintas warna ini adalah dimana anak di instruksikan untuk mengelompokkan dan menghitung jumlah kelereng berwarna yang anak ambil dari kotak star untuk dimasukkan ke dalam kotak berwarna dengan star berjalan melalui jalur lintas warna yang berbentuk zigzag dan lurus. Media permainan ini dimainkan secara bergantian oleh anak-anak. Disini anak akan dilatih dapat mengelompokkan dan menghitung kelereng berwarna dengan baik serta cara menyelesaikan permainan dan juga diharapkan dapat melatih konsentrasi dan keseimbangan badan anak dengan sempurna.

b. Cara menggunakan dan memainkan media jalur lintas warna

Cara menggunakan atau memainkan media pembelajaran jalur lintas warna:

- 1) Ambil media jalur lintas warna kemudian letakkan di tempat yang luas
- 2) Lalu ambil kotak yang berwarna kemudian susun kotak tersebut di depan masing-masing jalur lintas

warna, jangan lupa letaknya sesuai dengan warna jalur lintas

- 3) Setelah jalur lintas warna dan kotaknya disusun kemudian letakkan kotak yang berisi kelereng yang diwarnai di star permainan
- 4) Sebelum permainan dimulai guru terlebih dahulu mengenalkan warna-warna dalam jalur lintas warna tersebut dan memberi contoh cara bermainnya kepada anak-anak
- 5) Kemudian anak-anak memulai permainan yaitu anak-anak berdiri di star permainan dengan mengantri atau baris kebelakang
- 6) Setelah berdiri lalu anak mengambil kelereng berwarna yang ada di dalam kotak
- 7) Setelah anak mengambil kelereng di dalam kotak kemudian menggengam kelereng tersebut dan mulai berjalan mengatur langkahnya melalui jalur lintas warna tersebut
- 8) Contoh jika anak mengambil kelereng yang berwarna merah maka anak akan berjalan melalui jalur lintas warna merah zigzag
- 9) Setelah anak melewati jalur lintas zigzag warna tersebut kemudian anak memasukkan sambil menghitung jumlah kelereng berwarna yang anak

ambil ke dalam kotak yang berwarna merah yang terletak di depan jalur lintas warna zigzag

- 10) Setelah satu anak menyelesaikan permainan tersebut kemudian lanjut lagi giliran anak yang lain untuk bermain

c. Manfaat Media Jalur Lintas Warna

Manfaat media pembelajaran jalur lintas warna adalah untuk memberi wacana baru pada pembelajaran anak dengan penggunaan media ini dapat memotivasi anak untuk belajar sehingga anak tidak jenuh mengikuti pembelajaran. Di dalam media pembelajaran jalur lintas warna ini tidak hanya aspek kognitif saja yang dapat dikembangkan ada beberapa aspek juga yang dapat dikembangkan yakni. Manfaat jalur lintas warna dilihat dari berbagai aspek perkembangan anak:

- 1) Perkembangan agama dan moral

Sebelum memulai menggunakan media pembelajaran jalur lintas warna, anak-anak diharuskana untuk membaca doa terlebih dahulu agar dapat memahami media pembelajaran dengan baik.

- 2) Perkembangan kognitif

Anak diharapkan dapat mengenal berbagai macam warna dan juga angka. Serta dalam media

pembelajaran jalur lintas warna diajarkan dalam mengelompokkan, menghitung serta mengingat warna dan angka.

3) Perkembangan fisik motorik

Media pembelajaran jalur lintas warna juga membuat anak untuk berjalan dan melompati rute yang disediakan dan itu diharapkan dapat meningkatkan perkembangan fisik motoric anak. motorik kasar anak dapat menyeimbangkan gerak tubuhnya pada saat berjalan dan melangkah, motorik halus anak mengambil, menggengam dan meletakkan kelereng kedalam kotak dengan hal ini anak dapat menggunakan fungsi otot kecilnya

4) Perkembangan social emosional

Anak diajarkan untuk bersabar dalam menunggu giliran untuk dapat menggunakan media pembelajaran jalur lintas warna dan mengontrol emosinya

5) Perkembangan bahasa

Anak dapat menyebutkan macam-macam warna dengan kosa kata yang jelas dan fasih. Bahasa anak dapat menyebutkan warna, memahami dan mendengar aturan permainan

6) Perkembangan seni

Anak dapat melompat sesuai dengan yang dia inginkan dan bergaya sesuai dengan keinginannya.

3. Kemampuan Kognitif

a. Hakikat Kemampuan Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif merupakan sebuah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati tingkah laku sehingga memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Perkembangan kognitif adalah seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan, atau semua proses kognisi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.³¹

³¹ Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, *Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo*, Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini E Issn : 2622-5182, Pissn : 2622-5484, H 5

Menurut Piaget, konsep dasar perkembangan kognitif mengemukakan bahwa terjadinya proses perkembangan kognitif seseorang melalui unsur yang bersifat dinamis, yang artinya bahwa kondisi struktur mental seseorang tidak akan mengalami kestabilan saat setiap kali berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Berinteraksi berarti ia akan dihadapi dengan suatu pemecahan masalah.

Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Memperoleh keberhasilan dan menyelesaikan masalah, berarti ia mendapatkan pengalaman dan juga sebagai acuan dalam menghadapi masalah berikutnya. Piaget menekankan bahwa anak usia dini secara aktif dapat membangun dunia kognitif mereka sendiri.

Terdapat proses perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh piaget, meliputi skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan keseimbangan.³²

Piaget memandang bahwa proses berpikir merupakan aktivitas gradual dan fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Pertumbuhan intelektual adalah kualitatif bukan kuantitatif, yang dengan kata lain bahwa daya pikir dan juga kekuatan mental anak berbeda pula secara kualitatif. Menurut Piaget, pertumbuhan kapasitas mental memberikan kemampuan-kemampuan mental yang sebelumnya tidak ada. Terdapat 4 tahapan perkembangan yang dikemukakan oleh piaget, tahap *sensory-motor*, tahap *pre-operational*, tahap *concrete-operational*, tahap *formal-operational*.³³ anak dalam rentang usia 2-7 tahun masuk dalam tahapan praoperasional yang dijelaskan bahwa anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, dan hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, dan pikiran. Dengan

³² Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, (PT Refika Aditama: Bandung, 2011), Hlm. 139

³³ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Aswaja Pressindo: Yogyakarta, 2017), Hlm. 63

kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak yang pada intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi (1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.³⁴

Pemikiran-pemikiran simbolik yang di refleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini seperti

³⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Ri, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: 2014), Nomor. 137

egosentrisme dan sentralisasi.³⁵ Aspek utama dari kemampuan kognitif anak yaitu:

- 1) Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- 2) Kemampuan mengingat (*memory*)
- 3) Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
- 4) Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- 5) Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- 6) Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- 7) Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.³⁶

Terdapat ranah dalam perkembangan dan kemampuan kognitif anak usia dini:

- 1) Pendekatan behaviouris yang didalamnya mempelajari mengenai mekanika dasar pembelajaran. Dalam pendekatan ini dapat memberikan perhatian terhadap cara perilaku

³⁵ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Erlangga: Jakarta, 2015), hlm. 243

³⁶ Romlah. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. *Jurnal Al- Athfal*. Vol 1. No 1. 2018.H.3

yang berubah sebagai bentuk respon terhadap sebuah pengalaman.

- 2) Pendekatan psikometris yaitu pendekatan yang mengukur perbedaan kuantitatif dalam kemampuan kognitif dengan menggunakan sebuah tes.
- 3) Pendekatan Piagetian lebih memerhatikan sebuah perubahan dan juga langkah-langkah dalam kualitas fungsi kemampuan kognitif.

b. Karakteristik pengembangan kognitif

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. Pada fase perkembangan kognitif ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

Dalam teori belajar kognitif menjelaskan bahwa belajar dengan fokus pada perubahan-perubahan proses mental dan juga internal yang dipergunakan untuk memahami dunia luar atau eksternal. Proses tersebut dimulai dari hal-hal sederhana seperti mengenal angka dan

warna hingga hal yang lebih spesifik dan mendetail. Dengan hal ini teori kognitif menekankan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran aktif untuk mengembangkan pemahaman yang ada di individu tersebut mengenai topik yang mereka pelajari. Dari perspektif kognitif menjelaskan bahwa, belajar adalah sebuah perubahan dalam struktur mental seseorang yang memberikan kapasitas dalam menunjukkan perubahan perilaku.³⁷

Dijelaskan juga bahwa Karakter khusus anak usia dini mencakup sebagai berikut.

- 1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- 2) Suka memuji diri sendiri
- 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting
- 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya
- 5) Suka meremehkan orang lain
- 6) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- 7) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis

³⁷ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2013), Hlm. 76

- 8) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- 9) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasibelajarnya di sekolah

Dalam teori piaget, dijelaskan peranan penting guru untuk mengembangkan kognitif anak, diantaranya :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan dengan apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan. Agar anak dapat pemahaman yang utuh dan juga komprehensif
- 2) Melatih ingatan anak terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dia alami.
- 3) Agar anak dapat mengembangkan pikirannya sehingga dia mampu menghubungkan beberapa peristiwa yang dia alami.
- 4) Agar anak mampu memahami berbagai symbol yang ada disekitarnya.
- 5) Agar anak dapat mengembangkan penalarannya baik secara spontan dan juga secara ilmiah
- 6) Melatih anak untuk memecahkan persoalan yang ada dihidupnya sehingga membangun individu yang mandiri pada diri anak.

Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap sensor-motorik Pada tahap sensor-motorik (0-2 tahun), bayi bergerak pada tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.
- 2) Tahap Pra-operasional Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.
- 3) Tahap operasional konkret Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada saat ini anak dapat berpir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda kedalam bentuk-bentuk benda.
- 4) Tahap operasional formal Pada tahap operasional formal (11-dewasa), anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikirannya lebih idealistik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahap sensorimotor anak masih menggunakan panca inderanya, tahap praopersioanal anak dapat berpikir secara simbolis, pada tahap operasioanal konkret anak mulai dapat memberikan

kesimpulan dan mempertimbangkan pada dua aspek dan pada tahap operasional formal pada usia 11 tahun anak mulai dapat berpikir secara abstrak.

Terdapat beberapa cara yang efektif dilakukan untuk mengembangkan kognitif anak, diantaranya:

- 1) Praktek langsung adalah suatu cara penilaian yang diberikan pada anak dengan cara praktek langsung. Tujuannya agar bisa menilai kemampuan secara langsung pada anak dan mengetahui apakah anak mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami peserta didik. Tahapnya adalah: (1) berikan penjelasan pada anak tentang pembelajaran yang nantinya anak akan mempraktekkan secara langsung satu persatu ke depan, dan (2) berikan penilaian secara langsung pada anak dengan cara memberikan bintang, yang paling bagus dapat bintang tiga, dan lain sebagainya
- 2) Simulasi. Metode ini dapat digunakan oleh anak dengan tujuan agar anak mendapatkan keterampilan tertentu yang bersifat profesional dan juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Simulasi menurut pusat bahasa merupakan suatu metode yang berbasis pelatihan yang didalamnya terdapat suatu kegiatan

memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan sesungguhnya. Dengan kata lain simulasi merupakan bentuk replikasi, maka anak dapat meniru apa yang di berikan dengan baik dan anak dapat mempelajarinya dan menerapkannya dikehidupan sehari-hari.³⁸

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif

1) Faktor Genetik (Hereditas)

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer mengatakan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan dikatakan pula, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke mengatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih atau belum ada noda sedikit pun. Teori ini dikenal dengan sebutan tabularasa. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat locke,

³⁸ Husnul Bahri. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletakan Dasar Pendidikan Karakter*. (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019), Hlm. 39

taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.³⁹

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala sesuatu yang berada di luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan ada dua jenis yaitu pembentukan sengaja melalui sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

5) Faktor minat dan bakat

Minat merupakan perbuatan seseorang yang dapat mendorong seseorang kepada tujuan yang ingin dia capai dengan berbuat lebih baik lagi dan lebih giat lagi. Sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan yang sudah ada di dalam diri seseorang dan perlu dikembangkan dan dilatih agar lebih matang.

6) Faktor kebebasan

Faktor kebebasan merupakan kebebasan seseorang

³⁹ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, (PT Refika Aditama: Bandung, 2011), Hlm. 45

dalam berpikir dan juga memecahkan masalah serta kebebasan seseorang memilih masalah yang dia butuhkan.⁴⁰

d. Pola dan indikator perkembangan kognitif anak usia

5-6 tahun

1) Pola perkembangan kognitif anak

Tabel 2.1

Perkembangan kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengurutkan objek dalam urutan yang tepat • Dapat menggolongkan objek • Menjadi tertarik dalam mengenal lambang bilangan • Mengetahui warna
-----------------------	--

2) Indikator perkembangan kognitif anak

Tabel 2.2

No	Indikator Perkembangan Kognitif
1.	Mengenal berbagai macam warna
2.	Mengenal angka 1-10
3.	Mengelompokkan angka berdasarkan warna
4.	Menyusun simbol berdasarkan strategi ⁴¹

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Kencana Prenada Group:Jakarta, 2011), hlm. 60

⁴¹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Ri, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: 2014), Nomor. 137.

B. Penelitian Terdahulu

1. Ratna Pangastuti,dkk. Dengan jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo” untuk mengetahui proses pembelajaran serta upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media papan pintar pada anak kelompok TK A Di RA Al Qodir kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses awal uji lapangan sudah memiliki respon baik dari siswa. Karena dari hasil uji coba ini memperoleh nilai 20 dari jumlah total 25. Hingga jumlah skor tersebut jika di presentasikan mendapatkan hasil 75%. Dalam hal ini bisa dikategorikan berkembang sesuai harapan. Dapat dikatakan penggunaan media ini layak di gunakan.⁴² Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengangkat masalah mengenai kemampuan kognitif anak dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Dengan perbedaan yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam jurnal diatas adalah media papan pintar sedangkan pada penelitian ini media jalur lintas warna.
2. Irnawati Revina “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Papan Seluncur

⁴² Ratna Pangastuti,Dkk.“Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Ra Al-Qodir Taman Sidoarjo”(Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Atthufulah,2020), Vol.1 No.1

Kelereng Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Padang” Hasil Analisis Data Menunjukkan Bahwa Dengan Menggunakan Permainan Papan Seluncur Kelereng Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak, Ini Terlihat Dari Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Meningkat Dari Siklus I Ke Siklus II. Permainan Papan Seluncur Kelereng Bisa Diterapkan Kepada Anak Usia Dini Di Tk Fadhilah Amal 3 Padang.⁴³

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengangkat masalah mengenai kemampuan kognitif anak, karena dalam kemampuan kognitif. Mengenal konsep angka adalah salah satu dari perkembangan kognitif anak yang harus dikembangkan dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Dengan perbedaan yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam jurnal diatas adalah media papan seluncur sedangkan pada penelitian ini media jalur lintas warna.

3. Mufaizuddin dengan mengangkat judul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Bilangan Kelompok B di Taman kanak-Kanak Pembina Bangkinang Kota.” Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kartu bilangan dapat meningkatkan

⁴³ Irnawati Revina “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Melalui Permainan Papan Seluncur Kelereng Di Taman Kanak-Kanak Fadhilah Padang”(Jurnal Pesona PAUD)vol.1 no.1

kemampuankecerdasan logika matematika di kelompok B TK Pembina Bangkinan Kota.⁴⁴

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengangkat masalah mengenai kemampuan kognitif anak, karena dalam kemampuan kognitif. Mengenal konsep angka adalah salah satu dari perkembangan kognitif anak yang harus dikembangkan dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Dengan perbedaan yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam jurnal diatas adalah media kartu bilangan sedangkan pada penelitian ini media jalur lintas warna.

4. Ismawati dan Mas'udah dengan judul “meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui metode eksperimen di kelompok bermain permata bunda desa kalen kecamatan dlangu kabupaten Mojokerto. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yang harus dilalui yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok bermain permatan bunda desan kalen kecamatan dlenggu kabupaten Mojokerto.⁴⁵

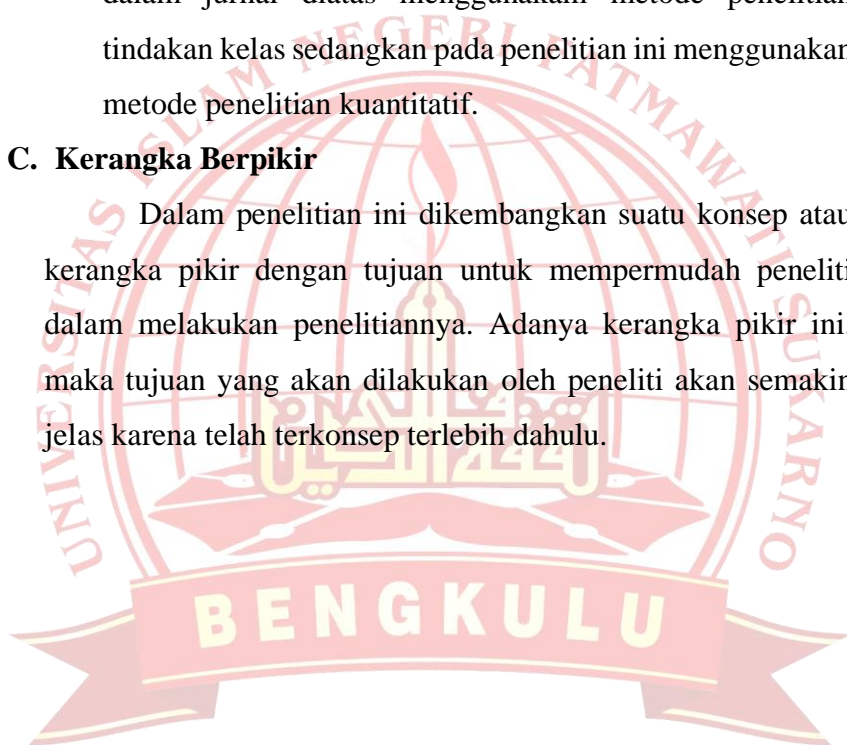
⁴⁴ Mufaizuddin “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Bilangan Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pembina Bangkinang Kota.”

⁴⁵ Ismawati Dan Mas'udah “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Di Kelompok Bermain Permata Bunda Desa Kalen Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto.

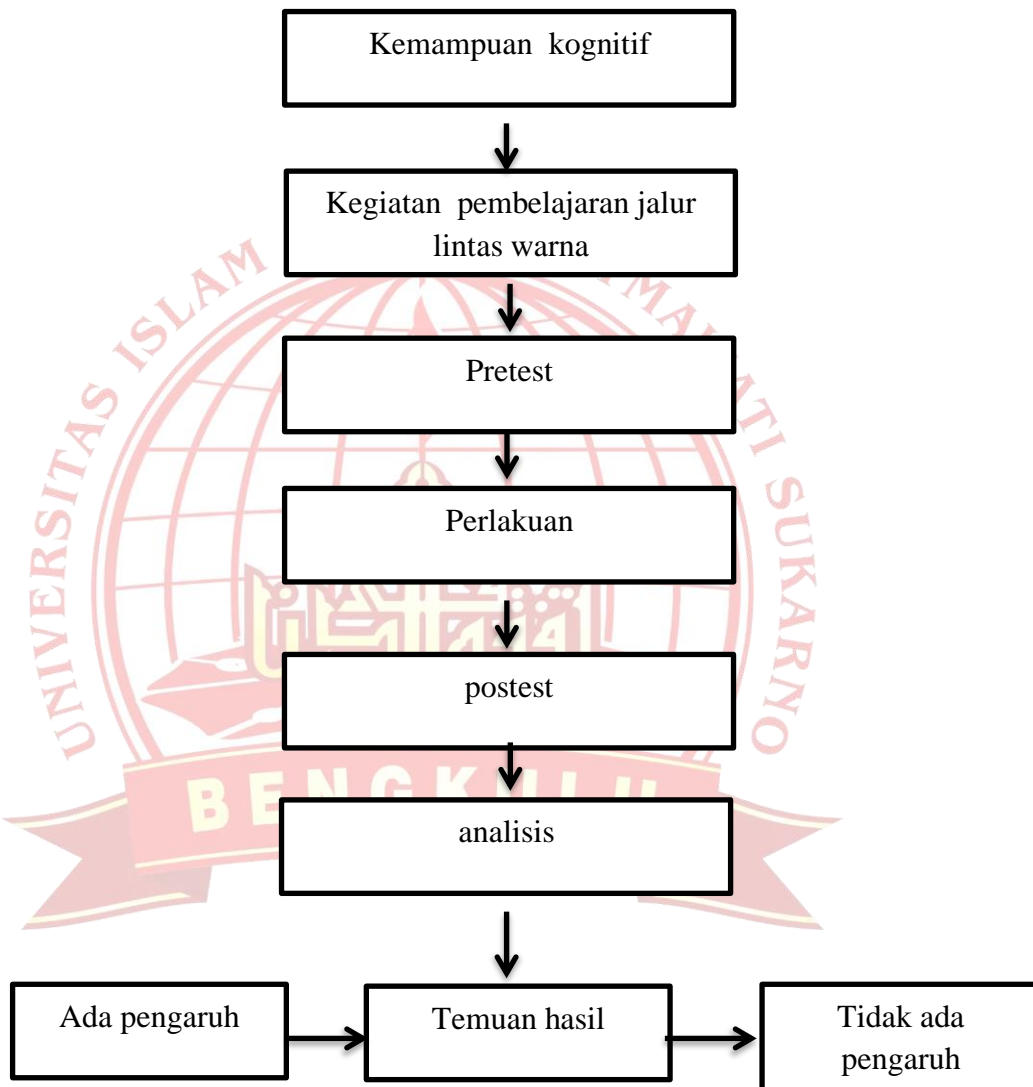
Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengangkat masalah mengenai kemampuan kognitif anak, karena dalam kemampuan kognitif. Mengenal konsep warna adalah salah satu dari perkembangan kognitif anak yang harus dikembangkan. Dengan perbedaan yaitu metode dalam jurnal diatas menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini dikembangkan suatu konsep atau kerangka pikir dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitiannya. Adanya kerangka pikir ini, maka tujuan yang akan dilakukan oleh peneliti akan semakin jelas karena telah terkonsep terlebih dahulu.



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian Berdasarkan kajian teori penelitian yang disajikan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran jalur lintas warna terhadap kemampuan kognitif anak di TK Pati Kedaton Desa Tabalagan Bengkulu Tengah

Ho : Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran jalur lintas warna terhadap kemampuan kognitif anak di TK Pati Kedaton Desa Tabalagan Bengkulu Tengah

