

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media *Smart Box*

1. Pengertian Media *Smart Box*

Media *Smart Box* adalah salah satu alat permainan edukatif yang dibuat untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Di dalamnya terdapat berbagai bentuk permainan yang dapat merangsang kemampuan berpikir, kreativitas, dan daya tangkap anak. Kotak ini dirancang secara khusus untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini agar proses belajar terasa lebih menarik.

Dalam penelitian ini, media *smart box* digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk membantu perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. Menurut Yulastari dan tim, *smart box* mampu membantu anak mengenal huruf, angka, bentuk geometri, ukuran, konsep ruang dan waktu, serta pola. Semua elemen tersebut dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan berwarna agar mampu menarik perhatian anak. (Yulastri, 2020: 14)

Smart box biasanya berbentuk kotak balok dengan beberapa sisi yang bisa dibuka. Di dalamnya terdapat berbagai alat peraga seperti kartu huruf, angka, dan

bentuk-bentuk geometri. Harnanto menjelaskan bahwa *smart box* merupakan alat pembelajaran sederhana yang mudah digunakan, baik di dalam kelas maupun di luar ruang. Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan menyenangkan. (Rahayuningsih, dkk, 2019: 13).

Rahayuningsih dan rekan-rekan juga menyebutkan bahwa *smart box* termasuk dalam jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar anak. Alat ini dianggap solusi efektif bagi guru dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai, menarik, dan terjangkau. Secara keseluruhan, *smart box* dalam penelitian ini adalah kotak pembelajaran berisi materi edukatif seperti huruf, angka, dan bentuk yang digunakan untuk membantu anak memahami konsep dasar melalui aktivitas bermain sambil belajar. . (Rahayuningsih, dkk, 2010: 90).

Secara keseluruhan, *smart box* dalam penelitian ini adalah kotak pembelajaran berisi materi edukatif seperti huruf, angka, dan bentuk yang digunakan untuk membantu anak memahami konsep dasar melalui aktivitas bermain sambil belajar..

2. Karakteristik Media *Smart Box*

Media *Smart Box* memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya sangat sesuai digunakan dalam

proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Salah satu ciri utamanya adalah bentuknya yang konkret, artinya alat ini dapat dilihat, disentuh, dan dimainkan secara langsung oleh anak. Ini sangat membantu anak usia dini yang masih belajar melalui pengalaman nyata.

Selain itu, *Smart Box* juga membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Misalnya, anak dapat belajar mengenal huruf, angka, atau bentuk geometri tanpa harus menggunakan alat bantu yang besar atau mahal. Karena media ini fleksibel dan bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas, maka sangat mendukung proses belajar anak di berbagai situasi.

Keunggulan lainnya, media ini sangat efektif untuk memperjelas konsep atau materi yang diajarkan. Anak-anak yang mungkin kesulitan memahami pelajaran lewat gambar di buku, akan lebih mudah menangkap makna jika mereka langsung memegang dan memainkan media ini. Selain itu, *smart box* juga tergolong alat yang murah dan mudah didapat, sehingga tidak membebani sekolah maupun guru.

Media *Smart Box* juga termasuk dalam kategori Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan dan dirancang

untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, sosial, dan terutama kognitif. (UPTD TK Negeri Pembina, 2023:2)

Secara keseluruhan, karakteristik *Media Smart Box* mencerminkan perpaduan antara alat belajar dan alat bermain, yang mampu menjembatani dunia imajinatif anak dengan materi pembelajaran secara konkret dan menyenangkan.

3. Manfaat *Smart Box*

Media Smart Box sebagai alat bantu pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

- a. Pertama, media ini dapat membantu merangsang perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara bersamaan. Karena bentuknya menarik dan bisa dimainkan langsung, anak-anak lebih tertarik dan fokus saat belajar.
- b. Kedua, *Smart Box* juga mampu menumbuhkan aktivitas dan kreativitas anak. Melalui permainan yang tersedia di dalam kotak, anak terlibat langsung dalam menyusun huruf, angka, atau bentuk, yang pada akhirnya merangsang daya pikir logis mereka. Aktivitas seperti menyusun huruf menjadi kata atau mencocokkan bentuk geometri mendorong anak untuk berpikir sistematis dan kreatif.

- c. Ketiga, media ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memuat nilai-nilai pendidikan. Anak belajar sambil bermain, dan dari aktivitas tersebut mereka menyerap konsep-konsep dasar seperti urutan, klasifikasi, serta pengenalan huruf dan angka. Dengan begitu, pembelajaran terasa lebih bermakna dan tidak membosankan.
- d. Selain itu, karena media ini menggunakan pendekatan bermain, anak lebih mudah memahami materi. Situasi belajar yang menyenangkan membuat mereka lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Langkah Bermain Media *Smart Box*
- Berikut adalah tahapan bermain media *Smart Box* yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu:
- a. Guru Menyiapkan *Smart Box* Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan kotak berisi kartu-kartu edukatif. Isi kotak meliputi:
- 1) Kartu huruf untuk menyusun kata sederhana.
 - 2) Angka 1–10 untuk mengenal bilangan.
 - 3) Gambar hewan untuk menstimulasi daya pikir tematik
 - 4) Menghubungkan warna.

- 5) Bentuk-bentuk geometri untuk membedakan bentuk.
- b. Anak Dibagi ke dalam Kelompok Kecil atau bermain secara bergantian. Pembagian ini memudahkan anak untuk berinteraksi secara bergiliran dan saling membantu saat bermain.
- c. Diskusi dan Refleksi Singkat Setelah semua anak mendapat giliran, guru mengajak anak mendiskusikan hasil kegiatan. Anak diberi kesempatan menjelaskan susunan huruf, urutan angka, atau ciri-ciri gambar yang mereka dapat. Penutup dengan Pujian atau Stiker Kegiatan diakhiri dengan pemberian apresiasi, seperti pujian atau stiker, agar anak merasa dihargai dan semakin termotivasi untuk belajar.

B. Kognitif Anak Usia Dini

1. Perkembangan kognitif anak usia dini.

Perkembangan kognitif adalah proses bertahap yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, mengamati, dan memecahkan masalah. Pada masa usia dini, khususnya antara 5 hingga 6 tahun, anak berada pada fase awal dalam membangun pemahaman terhadap dunia sekitarnya melalui interaksi, pengalaman langsung, dan aktivitas bermain yang bermakna. (A.N Andini, 2004: 199).

Perkembangan kognitif mencakup berbagai kemampuan seperti berpikir logis, mengelompokkan, membandingkan, mengingat, hingga membuat kesimpulan sederhana. Proses ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diberikan pada anak sejak dini. (Desmita, 2009:58)

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui serangkaian tahapan, dimulai dari tahap sensorimotor hingga tahap operasional formal. Anak usia 5–6 tahun termasuk dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol untuk mewakili benda atau ide, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis. Mereka cenderung melihat sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan belum mampu memahami perspektif orang lain.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak terjadi melalui proses yang dinamakan adaptasi, yaitu penyesuaian anak terhadap lingkungan dan tuntutan intelektual yang dihadapi. Adaptasi ini berlangsung melalui dua mekanisme utama, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika anak mencoba memahami pengalaman baru berdasarkan pengetahuan atau cara berpikir yang sudah ia miliki sebelumnya. Sementara itu, akomodasi terjadi ketika anak

menyesuaikan cara berpikirnya agar sesuai dengan pengalaman baru yang ia alami.

Dengan kata lain, anak akan mengubah struktur pengetahuannya untuk menyesuaikan diri dengan informasi atau situasi yang belum dikenalnya. Piaget juga menekankan bahwa anak bukanlah penerima informasi yang pasif. Justru, mereka aktif membangun sendiri pemahaman dan pengetahuannya tentang dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang ideal menurut Piaget adalah pembelajaran aktif, di mana guru tidak sekadar menyampaikan materi, melainkan menyediakan lingkungan, alat, dan arahan yang memungkinkan anak mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

Sementara itu, menurut teori Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil untuk membantu anak membangun pemahaman baru melalui Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dengan adanya bimbingan yang tepat, anak akan mampu menyelesaikan tugas yang sebelumnya belum bisa dilakukan sendiri. (Siti Aisyah, 2008:6)

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah proses penting yang harus didukung dengan cara memberikan stimulasi yang sesuai. Media pembelajaran yang interaktif seperti Smart Box dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak secara menyenangkan dan bermakna.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi secara bertahap dan berurutan, mengikuti proses kematangan otak serta pengalaman belajar anak. Ia membagi tahapan ini menjadi empat fase utama, dan setiap tahapan memiliki ciri khas dalam cara anak berpikir serta memahami dunia sekitarnya.

a. Tahap Sensorimotor (0–2 tahun)

Pada tahap ini, bayi mulai mengenal dunia melalui gerakan tubuh dan pancaindra. Mereka belajar melalui aktivitas fisik seperti meraba, menggenggam, atau menggigit.

b. Tahap Praoperasional (2–7 tahun)

Anak-anak di usia ini, termasuk usia 5–6 tahun seperti dalam penelitian ini, mulai menggunakan simbol seperti kata-kata dan gambar untuk mewakili benda. Mereka sudah bisa berpikir, namun cara

berpikirnya masih bersifat intuitif dan ego.sentris, yaitu sulit memahami sudut pandang orang lain.

Pada tahap ini, anak suka meniru, bermain peran, dan mulai bisa menyusun cerita atau menjelaskan sesuatu secara sederhana. Namun, mereka masih kesulitan memahami konsep logika seperti jumlah tetap meskipun bentuk berubah, atau memahami sebab-akibat secara logis.

c. Tahap Operasional Konkret (7–11 tahun)

Di usia ini, anak sudah mulai bisa berpikir secara logis, tetapi hanya terhadap hal-hal yang konkret. Mereka bisa mengelompokkan benda, mengurutkan, serta memahami konsep konservasi (jumlah tetap sama meskipun bentuk berubah). Kemampuan berpikir mulai berkembang lebih sistematis.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir abstrak, memecahkan masalah secara logis, dan menyusun hipotesis. Mereka juga mulai bisa berpikir kritis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan masalah. (Jean piaget, 2002: 93-98)

Melihat tahapan perkembangan di atas, maka pada penelitian ini mengambil sampel anak usia dini berada pada tahapan praoperasional. Anak sudah mengenal

kegiatan mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek-objek, namun mereka belum mengetahui dasar mengenai prinsip-prinsip yang melandasinya. Perkembangan fisik anak pun sudah mulai melakukan berbagai bentuk gerak dasar yang dibutuhkannya seperti berjalan, berlari, melempar, dan menendang. Hal tersebut diperhatikan oleh guru agar memberikan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak secara optimal.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .

Perkembangan kognitif anak tidak hanya dipengaruhi oleh pertumbuhan usia dan kematangan otak, tetapi juga oleh berbagai faktor lainnya yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini bisa datang dari dalam diri anak maupun dari lingkungan di sekitarnya. Berikut adalah beberapa faktor utama yang berperan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini:

a. Faktor Keturunan (Hereditas)

Faktor genetik merupakan aspek bawaan yang diturunkan dari orang tua kepada anak. Potensi intelektual anak, termasuk gaya belajar, kemampuan mengingat, dan pola berpikir dasar, sebagian sudah terbentuk sejak lahir. Meski demikian, potensi ini masih perlu dikembangkan melalui pengalaman dan stimulasi yang tepat.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan menjadi penentu besar dalam perkembangan kognitif anak. Lingkungan yang kaya akan rangsangan edukatif, seperti komunikasi aktif dengan orang tua, penggunaan alat permainan edukatif, serta interaksi dengan teman sebaya, akan mendorong anak untuk berpikir dan belajar secara aktif. Sebaliknya, lingkungan yang pasif dan kurang rangsangan akan menghambat pertumbuhan intelektual anak.

c. Faktor Kematangan

Kematangan adalah kesiapan biologis anak dalam menerima dan mengolah informasi. Setiap anak mengalami perkembangan otak dan sistem saraf sesuai tahap usianya. Jika anak belum mencapai kematangan tertentu, ia akan kesulitan memahami konsep baru meskipun sudah diberikan stimulus. Oleh karena itu, kegiatan belajar perlu disesuaikan dengan tingkat kesiapan anak.

d. Faktor Pendidikan (Pembentukan)

Proses pembelajaran yang diterima anak, baik secara formal di sekolah maupun nonformal di rumah, berperan besar dalam membentuk struktur kognitifnya. Guru atau orang tua yang menyediakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan

akan mendorong anak untuk berpikir lebih luas dan kreatif. Kegiatan seperti membaca buku cerita, menjawab pertanyaan, dan bermain edukatif menjadi bagian dari proses pendidikan yang membentuk cara berpikir anak.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat membuat anak lebih fokus dan termotivasi saat belajar. Jika anak tertarik terhadap suatu kegiatan, ia akan berupaya memahami dan menguasainya. Bakat, di sisi lain, merupakan potensi alami yang membuat anak lebih cepat berkembang dalam bidang tertentu. Ketika minat dan bakat selaras, perkembangan kognitif anak akan tumbuh secara optimal.

f. Faktor Kesempatan dan Kebebasan Berpikir

Anak yang diberi kesempatan untuk bereksplorasi, bertanya, mencoba, dan mengekspresikan pendapatnya akan lebih berkembang secara kognitif dibanding anak yang hanya menerima informasi secara pasif. Oleh karena itu, kebebasan berpikir perlu difasilitasi dalam proses pembelajaran, tentunya dengan bimbingan dan arahan dari guru atau orang tua. (Siti Aisyah, 2008: 6-8).

4. Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

Didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini pada standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif peserta didik anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1

STPPA Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none">1. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan)2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel3. Menunjukkan sikap inisiatif dalam memilih tema permainan yang akan dimainkan4. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran Mengklasifikasikan benda

	berdasarkan warna dan bentuk
	5. Mengenal pola huruf dan angka
	6. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa peneliti yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

Tabel 1. 2
Penelitian Yang Relevan

N o	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
1	Umi Nurzara Tahun (2022)	Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Azhar 7	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest.	Variabel Bebas (Independen) : Penggunaan media permainan kotak pintar. Variabel Terikat (Dependen):	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media permainan kotak pintar terhadap

		Hajimena Lampung Selatan		Kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun.	kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.
2	Dianti Dewi Tahun (2023)	Pengaruh Media <i>Smart Box</i> terhadap Kemampuan Menulis Awal Anak Usia 5-6 Tahun di KB Mandiri Desa Lubuk Raman	Jenis Penelitian: Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain Penelitian: Pre-Eksperimental dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design.	Variabel Bebas (Independen) : Penggunaan media <i>smart box</i> . Variabel Terikat (Dependen): Kemampuan menulis awal pada anak usia 5-6 tahun.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>smart box</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis awal pada anak usia 5-6 tahun.
3	Ulvia Nisa Ansari (2024)	Meningkatkan kecerdasan logis matematis melalui	Penelitian tindakankelas (PTK) pendekatan kuantitatif	Variabel bebas: media <i>smart box</i> Variabel terkait: kecerdasan logis	Rata-rata awal pra-siklus 24,59(BB), siklus I meningkat menjadi

		media <i>smart box</i> pada anak usia 5-6 tahun		matematis anak usia 5-6 tahun	56,87(BSH), dan siklus II mencapai 78,12(BSB), media efektif meningkatkan kecerdasan logis matematis .
3	Hilda Fitri Tahun (2023)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media <i>Smart Box</i> untuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Khoir Padasuka	Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian: Menggunakan model Kemmis dan McTaggart	Variabel Bebas (Independen) : Penggunaan media <i>smart box</i> . Variabel Terikat (Dependen): Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>smart box</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal bentuk geometri.

4	Lia Ulya Hasannah dkk Tahun (2024)	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kotak Pintar Pada Kelompok A Di TK Dahlia Tanjung Priok	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. PTK dilakukan dalam beberapa siklus untuk mengamati perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.	Variabel independen (X): Media kotak pintar sebagai alat stimulasi pembelajaran. Variabel dependen (Y): Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berhitung.	Penelitian ini mengukur keberhasilan berdasarkan peningkatan skor dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) minimal $\geq 75\%$. Hasilnya menunjukkan peningkatan dari 33% (pra-siklus), 59% (siklus I), hingga 83% (siklus II).
---	------------------------------------	--	--	---	---

Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Adapun persamaan dan perbedaannya:

Tabel 1. 3
Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan.

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Umi Nurzahra (2022) “Pengaruh Media Permainan Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan”	1. keduanya membahas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak usia dini. 2. Kedua penelitian fokus pada media pembelajaran inovatif, yaitu "kotak pintar" dan "smart box". Meski nama dan spesifikasinya mungkin berbeda, konsep dasar keduanya adalah	1. Pengembangan Aspek Kognitif yang Lebih Luas Penelitian sebelumnya hanya fokus pada kemampuan mengenal huruf abjad (sebuah aspek dari literasi). Jika penelitian baru ini diperluas mencakup berbagai aspek kognitif seperti logika, pemecahan masalah, memori, atau kemampuan numeric 2. <i>Smart box</i> dirancang untuk memberikan

		<p>menggunakan alat bantu interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak.</p>	<p>stimulus yang lebih beragam dan mendalam.</p>
2	<p>Dianti Dewi, dkk (2023)</p> <p>“Pengaruh Media <i>Smart Box</i> Terhadap Kemampuan Menulis Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Mandiri Desa Lubuk Raman”</p>	<p>1. Subjek Penelitian: Kedua penelitian ini berfokus pada anak usia 5-6 tahun.</p> <p>2. Media yang Digunakan: Keduanya menggunakan media <i>smart box</i> sebagai alat bantu pembelajaran.</p> <p>3. Fokus pada Pengembangan Keterampilan: Penelitian di KB Mandiri menilai kemampuan menulis, sementara di TK IT Al-Qiswah</p>	<p>1. Penelitian di TK IT Al-Qiswah bisa jadi menambah dimensi baru dengan mengkaji lebih lanjut pengaruh media <i>smart box</i> tidak hanya terhadap keterampilan menulis, tetapi juga terhadap pengembangan aspek kognitif secara lebih luas, seperti kemampuan pemecahan masalah, logika, dan kreativitas anak.</p> <p>2. Diferensiasi dalam Lokasi dan</p>

		<p>dapat difokuskan pada pengembangan kognitif anak, yang juga berhubungan dengan kemampuan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung.</p>	<p>Konteks: Penelitian ini juga dapat memperkenalkan karakteristik unik dalam konteks pendidikan anak usia dini di Kota Bengkulu, yang mungkin memiliki perbedaan dalam kultur pendidikan dan sumber daya dibandingkan dengan di KB Mandiri Desa Lubuk Raman. Penelitian tersebut akan memperkaya wawasan mengenai aplikasi media <i>smart box</i> dalam konteks pendidikan anak usia dini dengan fokus yang lebih luas pada pengembangan kognitif, bukan hanya</p>
--	--	--	--

			keterampilan menulis awal.
3	Ulva Nisa Ansari (2024)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keduanya sama-sama menggunakan media <i>smart box</i> 2. Sama-sama meneliti anak usia 5-6 tahun 3. Bertujuan mengembangkan aspek kognitif anak usia dini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan kognitif secara umum 2. Menggunakan populasi dan sampel yang berbeda
4	Hilda Fitri Andriyani (2023) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media <i>Smart Box</i> Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Khoir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian ini berfokus pada anak usia 5-6 tahun. 2. Penggunaan Media <i>Smart Box</i>: Media <i>smart box</i> digunakan dalam kedua penelitian sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan atau kemampuan tertentu pada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus Materi yang Berbeda: Penelitian Hilda Fitri Andriyani fokus pada kemampuan mengenal bentuk geometri. 2. Penelitian ini lebih terfokus pada konsep ruang dan bentuk, yang menjadi dasar dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Sementara

	Padasuka”	<p>anak-anak.</p> <p>3. Tujuan Peningkatan Kemampuan Kognitif: Penelitian Hilda Fitri Andriyani fokus pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, sedangkan di TK IT Al-Qiswah fokus pada pengembangan aspek kognitif yang lebih luas. Namun, keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar anak usia dini menggunakan pendekatan berbasis media digital.</p> <p>4. Pendekatan</p>	<p>itu, di TK IT Al-Qiswah, penelitian mungkin lebih menyeluruh dengan memperhatikan berbagai aspek kognitif lainnya (seperti keterampilan bahasa, logika, dan kreativitas).</p> <p>3. Konsep Geometri Spesifik vs. Kognitif Umum: Penelitian Hilda memberikan wawasan baru tentang bagaimana media <i>smart box</i> dapat digunakan untuk pengembangan materi geometri, yang mungkin belum banyak diteliti. Sedangkan penelitian di TK IT Al-Qiswah bisa mencakup lebih</p>
--	-----------	---	--

		<p>Siklus untuk Evaluasi: Penelitian Hilda menggunakan pendekatan siklus (pra-siklus dan siklus I), yang menunjukkan adanya evaluasi berkelanjutan, serupa dengan cara pendekatan berbasis hasil yang kemungkinan juga diterapkan di TK IT Al-Qiswah untuk mengukur perkembangan kognitif anak.</p>	<p>banyak aspek kognitif, termasuk pemecahan masalah, pengenalan huruf, dan pembelajaran bahasa.</p> <p>4. Metodologi yang Lebih Terstruktur: Penelitian Hilda mengadopsi siklus penelitian yang lebih terstruktur dengan pembagian pra-siklus dan siklus I yang menunjukkan adanya evaluasi sistematis terhadap efektivitas media smart box. Jika penelitian di TK IT Al-Qiswah belum menggunakan metode yang serupa, maka ini menjadi kontribusi baru dalam</p>
--	--	---	---

			<p>memperkenalkan evaluasi berbasis siklus untuk mengukur pengaruh media dalam perkembangan kognitif secara menyeluruh.</p> <p>5. Implementasi di Konteks yang Berbeda: Penelitian Hilda dilakukan di Ra Nurul Khoir Padasuka, sementara di TK IT Al-Qiswah berada di Kota Bengkulu. Hal ini menciptakan konteks yang berbeda dalam penerapan media smart box.</p>
5	Ulya Hasanah dkk (2024) “Meningkatkan	1. Fokus pada kemampuan kognitif anak usia dini kedua penelitian yang	1. Lokasi dan subjek berbeda penelitian yang akan dilakukan di TK IT Al-Qiswah

	<p>Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Kotak Pintar Pada Kelompok A Di TK Dahlia Tanjung Priok”</p>	<p>sama-sama bertujuan untuk meningkatkan atau menganalisis perkembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media smart box</p> <p>2. Media yang digunakan dalam kedua penelitian adalah kotak pintar (smart box)</p> <p>3. Teknik pengumpulan data metode observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk mengukur dampak media kotak pintar terhadap perkembangan kognitif anak</p>	<p>dengan anak usia 5-6 tahun (Kelompok B). Penelitian sebelumnya di TK Dahlia, Tanjung Priok dengan anak usia 4-5 tahun (Kelompok A).</p> <p>2. Desain atau isi kotak pintar berbeda Jika kotak pintar dalam penelitian ynag akan dilakukan memiliki fitur baru atau dikembangkan dengan materi tambahan.</p>
--	---	--	--

D. Kerangka Berpikir

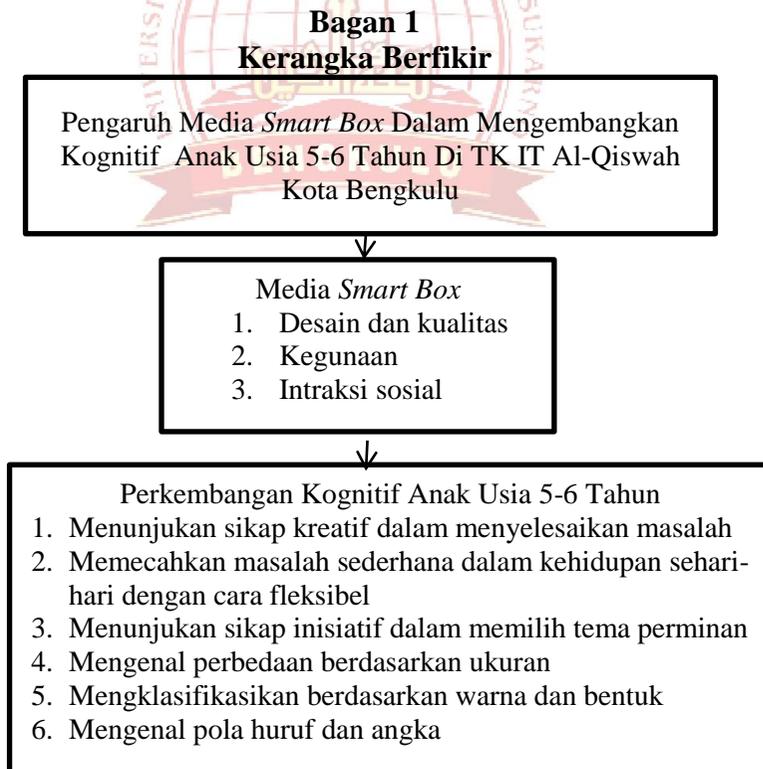
Kerangka berpikir merupakan susunan pemikiran yang sistematis untuk menjelaskan hubungan antara teori-teori yang digunakan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun untuk menggambarkan bagaimana penggunaan media *Smart Box* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu masa di mana mereka mulai mampu menggunakan simbol-simbol seperti huruf dan angka untuk memahami lingkungannya. Namun, kemampuan berpikir logis mereka masih terbatas, sehingga membutuhkan bantuan media konkret dan menarik agar proses belajar lebih mudah dipahami. Media *Smart Box* dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut, karena berisi alat permainan edukatif yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal, mengelompokkan, dan menyusun informasi sederhana.

Sementara itu, Vygotsky berpendapat bahwa kemampuan kognitif anak berkembang melalui interaksi sosial. Anak akan lebih mudah belajar ketika mendapat bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih paham. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam membimbing anak menggunakan *Smart Box*, sehingga proses

berpikir anak dapat berkembang melalui pengalaman langsung dan arahan yang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa Smart Box memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara aktif dan bermakna sesuai dengan tahapan perkembangannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



E. Asumsi

1. Media Pembelajaran Interaktif: Diasumsikan bahwa *smart box* menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan fitur-fitur seperti suara, animasi, dan permainan, media ini dapat meningkatkan perhatian dan minat anak dalam belajar.
2. Meningkatkan Keterlibatan Anak: Diasumsikan bahwa penggunaan *smart box* dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak selama proses belajar. Anak-anak yang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan.
3. Dukungan terhadap Pembelajaran Mandiri: Diasumsikan bahwa *smart box* memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan. Hal ini dapat mendorong mereka untuk mengeksplorasi dan belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif.
4. Pengembangan Kemampuan Kognitif: Diasumsikan bahwa melalui penggunaan *smart box*, anak-anak akan mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitif mereka, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan. Aktivitas yang disediakan dalam *smart box* dirancang untuk merangsang pemikiran dan kreativitas.

5. Peran Guru dalam Memfasilitasi Pembelajaran:
Diasumsikan bahwa peran guru sangat penting dalam memfasilitasi penggunaan *smart box*. Dengan panduan dan bimbingan yang tepat, guru dapat membantu anak-anak memaksimalkan pengalaman belajar mereka melalui media ini.
6. Lingkungan Pembelajaran yang Mendukung: Diasumsikan bahwa lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung, termasuk dukungan dari orang tua dan komunitas sekolah, akan memperkuat dampak positif penggunaan *smart box* dalam perkembangan kognitif anak.

Setiap asumsi di atas dapat diukur dan diuji melalui metode penelitian yang tepat, seperti observasi, wawancara, atau pengukuran perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media *smart box*. Ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa besar pengaruh media ini dalam konteks pembelajaran di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

F. Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis ini, jika H_0 ditolak dan terima H_a maka adanya pengaruh yang signifikan sebaliknya jika H_0 diterima dan H_a ditolak maka tidak adanya pengaruh yang signifikan. Perumusan Hipotesis adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh media *smart box* dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

Ha : Ada pengaruh pengaruh media *smart box* dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu.

