

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. media pembelajaran digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Menurut Susilana & Riyana, (2016:9) Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 2) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 3) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 4) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kusuma, (2023;28) Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang penting dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran secara umum adalah .

- a. Memilih media yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku teks, presentasi, gambar, video, game edukasi, dan media interaktif.
- b. Memperhatikan karakteristik peserta didik seperti usia, kemampuan, minat, dan kebutuhan belajar mereka.
- c. Memperhatikan ketersediaan fasilitas: Ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, perlu mempertimbangkan ketersediaan fasilitas seperti perangkat teknologi dan akses internet yang dibutuhkan.
- d. Menerapkan prinsip pembelajaran yang efektif seperti prinsip belajar aktif, pengalaman belajar yang bervariasi, dan penggunaan umpan balik.
- e. Mengintegrasikan media pembelajaran dengan metode pengajaran lain seperti diskusi, tanya jawab, dan latihan praktik agar tercipta pengalaman belajar yang lebih lengkap.
- f. Menyediakan panduan penggunaan media pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, agar mereka dapat memanfaatkannya secara optimal.
- g. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran: Setelah menggunakan media pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas dan keberhasilan penggunaan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rozi & Kristari (2020:36) Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah :

- a. Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar
- b. berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar
- c. bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar
- d. bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual

Menurut Hasan dkk (2021:4) Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Menurut Aisyah Fadilah dkk (2023:3) Media pembelajaran digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada

buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

Menurut Junaidi (Wulandari dkk 2023: 3929) Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu

Berdasarkan pendapat diatas dapat, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada peserta didik secara terencana. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien karena dapat dimanipulasi serta digunakan melalui indera penglihatan, pendengaran, dan pembacaan. Selain itu, media pembelajaran bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu memperjelas makna pesan, meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan terlibat secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Susilana & Riyana, (2016:9) Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar- mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Menurut Futri Zaharah dkk (2024 :45) Media pembelajaran memiliki fungsi penting untuk para guru dan peserta didik ketahui yakni, salah satu fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Meningkatkan praktik pembelajaran guru.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran.
- d. Menambah nilai kegiatan pembelajaran.
- e. Mengembangkan minat, keinginan, dan dorongan baru untuk belajar.
- f. Memiliki dampak psikologis pada siswa

Menurut Wulandari dkk (2023 : 3932) Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Adapun beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Fungsi-fungsi tersebut antara lain, memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan

peserta didik menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan kepribadian peserta didik. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas dan praktik pembelajaran guru, membantu penyampaian materi, serta menambah nilai kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan bermakna. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi yang menjadi sumber belajar penting bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi, minat, dan dorongan belajar baru, memberikan dampak psikologis positif, menyajikan informasi secara jelas, serta merangsang diskusi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Susilana & Riyana, (2016:10) Media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-

binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus.

- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

Menurut Awalia dkk (2024:840-841) pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Kemp dan Dayton (Pagarra H & Syawaludin, 2022 :13)

mengemukakan beberapa tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

- a. Menyampaikan Informasi (*To Inform*) Sebagaimana yang sudah diuraikan pada Pokok Bahasan 1, media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran
- b. Memotivasi (*to motivate*) Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa

akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

- c. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*) Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran mampu menyeragamkan penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif, serta meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga guru. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar, serta mengarahkan pesan pembelajaran guru ke arah yang lebih positif.

2. *Game* Edukasi Interaktif

1) Pengertian *Game* Edukasi Interaktif

Menurut Noviyanto (Khatimah dkk 2023:3) *Game* Interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif Kelompok game interaktif tidak hanya hiburan tetapi juga sebagai alat pembelajaran atau pendidikan.

Menurut Priatna dkk (2022:192) *Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

Menurut Awalia dkk (2024:842) *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (siswa-siswi). *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Menurut Sukmawati dkk (2025:385) *Game* edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk mendorong kemampuan berpikir peserta didik. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi tetap memberikan unsur hiburan dan kesenangan.

Menurut Amiludin dkk (2024:2) *Game* edukasi adalah permainan yang dibuat atau dirancang untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi (*Quiz*) merupakan satu dari banyak jenis game multimedia yang digunakan untuk proses pengajaran dan menambah pengetahuan dari penggunaannya melalui media yang unik dan menarik. Jenis game yang seperti ini biasa ditujukan untuk anak - anak, maka desain dan permainan warna yang menarik yang paling utama dan bukan tingkat kesulitan yang ditingkatkan.

Menurut Handriyantini (Badriah dkk 2024:130) *Game* edukasi merupakan sebuah aplikasi yang dirancang dengan tujuan agar meningkatkan pemikiran kritis, mempertajam konsentrasi, dan menyelesaikan permasalahan tertentu. *Game* edukasi dapat mengembangkan kognitif, yang mana dapat mengasah pikiran anak dan meningkatkan konsentrasi dalam menghadapi situasi dari konflik yang ada dalam permainan dengan menemukan solusi dari permasalahannya

Menurut Humaida & Suyadi, (2021:3) *Game* edukasi amat menarik akan dapat dikembangkan. Ada kelebihan yang diberikan oleh *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu keunggulan yang substansial ialah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat maka dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang cukup lama dibandingkan dengan metode belajar konvensional. Permainan edukasi digital merupakan kegiatan

belajar mengajar dengan bantuan permainan digital, sehingga kegiatan belajar sangat erat kaitannya dengan penggunaan permainan.

Menurut Baytie & Sumo (2025;62) *Game* edukasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan desain yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran juga teknologi, media ini mampu menjangkau kebutuhan belajar anak secara efektif dan efisien, menjadikannya alternatif yang sangat relevan dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan di tingkat anak usia dini. Penggunaan *game* edukasi melalui media digital dirasa penerapan dan penggunaannya cukup mudah untuk dijadikan sebagai pilihan media bantu mengajar guru yang mampu melakukan modifikasi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi interaktif merupakan bentuk permainan kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. *Game* interaktif dirancang dengan memadukan unsur pendidikan, ketangkasan, dan interaksi, sehingga mampu mendukung kegiatan belajar secara menyenangkan dan bermakna. *Game* edukasi disusun untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi, serta kemampuan memecahkan masalah melalui penyajian pertanyaan yang menarik, penggunaan warna dan desain yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan demikian, *game* edukasi interaktif dapat dijadikan sebagai media

pembelajaran yang efektif untuk menambah pengetahuan dan menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya pada usia dini.

2) Ciri-Ciri *Game* Edukasi Interaktif

Menurut Noviyanto (Khatimah dkk 2023:3) *Game* interaktif diartikan dengan permainan yang memiliki ciri berikut:

- a. Berbasis elektronik baik dalam bentuk perangkat lunak pada komputer (online maupun stand alone), konsol (*Playstation, Xbox, Nitendo dll*), ponsel atau telopon genggam dan arcade.
- b. Bersifat menyenangkan (*fun*) serta memiliki unsur perlombaan (*competition*)
- c. Memberikan feedback/interaksi kepada pemain, baik antar pemain atau pemain dengan alat (*device*).
- d. Memiliki tujuan atau dapat membawa satu atau lebih konten atau muata.
- e. Pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, entertainment, promosi produk (*advertisement*) sampai kepada pesan yang destruktif.

3) Fungsi *Game* Edukasi Interaktif

Menurut Priatna dkk (2022:193) *Game* edukatif berfungsi sebagai berikut :

- a) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

- b) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
- c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Game* edukasi berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar sambil bermain, karena mampu memberikan pengetahuan kepada anak secara menyenangkan, merangsang perkembangan daya pikir, kreativitas, dan bahasa, serta menumbuhkan sikap, mental, dan akhlak yang baik. Selain itu, *game* edukasi juga menciptakan lingkungan belajar yang aman, menarik, dan nyaman, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak secara menyeluruh, khususnya pada pendidikan anak usia dini.

4) Manfaat *Game* Edukasi Interaktif

Menurut Perdi, (2025 :25) *game* interaktif memiliki manfaat seperti berikut

- a. Mengasah kemampuan motorik anak
- b. Melatih keterampilan anak
- c. Merangsang kreativitas
- d. Menantang pemain untuk memecahkan masalah
- e. Mengembangkan keterampilan untuk berhasil di lingkungan virtual

- f. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan langsung

Menurut Sukmawati dkk (2025:384) Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat :

1. membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah
2. menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3. membuat peserta didik merasa lebih enjoy atau tidak tertekan saat belajar.

Menurut Kurniawati dkk (2025: 267) Ada beberapa manfaat *game* edukasi sebagai berikut Menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif menyenangkan, dan bermakna melalui penyajian materi dalam bentuk visual, animasi, serta aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi interaktif memiliki manfaat yang komprehensif dalam proses pembelajaran anak. *Game* edukasi interaktif mampu mengasah kemampuan kognitif, kemampuan motorik dan keterampilan anak, merangsang kreativitas, serta menantang anak untuk berpikir dan memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

tidak menimbulkan tekanan, serta membuat anak merasa lebih menikmati kegiatan belajar.

3. Perkembangan Kognitif

a) Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (Nadlifah dkk 2022:24) berpendapat bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya dari pengalamannya sendiri dengan lingkungannya sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dalam pandangan piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagai besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Piaget menyakini bahwa setiap anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri

Menurut Vygotsky (Nadlifah dkk 2022:24) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terbangun dari proses interaksi anak dengan lingkungan sosialnya dimana perkembangan tiap individu sangat bergantung pada kultur sekitarnya seperti keadaan rumah dan lingkungan belajar anak.

Menurut Istiqomah &Maemonah, (2021:153) Perkembangan kognitif yaitu pondasi untuk berkembang intelegensinya yang dimiliki anak. Pengetahuan untuk anak usia dini saat ini mempunyai sifat untuk berifikir relative serta perkembangannya akan terjadi jika mempunyai sifat factual jika telah sampai pada berkembangnya usia.

Menurut Retnaningrum & Umam, (2021 :29) Perkembangan kognitif bagi anak merupakan proses berpikir dari otak untuk mengenali, mengetahui, memahami, dan menalar agar anak mudah menangkap pelajaran, perbendaharaan kata luas, penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat, cepat menemukan kekeliruan), memperoleh pengetahuan dan beradaptasi dengan lingkungan baru untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Proses kognitif anak usia dini sedang berkembang meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. bahasa menjadi salah satu perwujudan fungsi kognitif.

Menurut Badriah dkk (2024:121) Perkembangan kognitif ditandai oleh anak mampu untuk merencanakan sesuatu, mengingat, dan mampu menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Sehingga kognitif dapat dilihat dari cara anak berperilaku dan bertindak dalam mengatasi suatu permasalahan yang dihadapi. Perkembangan kognitif dapat distimulasi melalui kegiatan bermain sekaligus belajar, sebab dunia anak itu adalah bermain.

Dari pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah proses perubahan kemampuan berpikir anak yang terbentuk melalui interaksi aktif dengan lingkungan fisik dan sosial sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak membangun pengetahuannya secara mandiri melalui pengalaman,

tindakan, serta keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas, baik di lingkungan rumah maupun lingkungan belajar. Perkembangan kognitif berfungsi sebagai landasan utama bagi perkembangan intelegensi anak, yang mencakup kemampuan mengenali, memahami, menalar, mengingat, merencanakan, membentuk konsep, berpikir logis dan kritis, serta memecahkan masalah. Pada usia dini, perkembangan kognitif berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan persepsi, ingatan, simbol, bahasa, penalaran, dan pemecahan masalah. perkembangan kognitif anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang bermakna dan konteks sosial-budaya di sekitarnya, serta dapat distimulasi secara optimal melalui kegiatan bermain sambil belajar yang memungkinkan anak aktif bereksplorasi, berinteraksi, dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya.

b) Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (Nadlifah ddk 2022:17) Tahap-tahap perkembangan kognitif anak yang mana dari tiap periode perkembangan tersebut anak mengalami empat tingkatan perkembangan dimulai dari usia sejak lahir sampai menginjak dewasa yaitu:

a) Tahap Sensori-Motorik (usia 0-2 tahun)

Pada periode ini perilaku anak bersifat sensorik-motorik dan anak masih menggunakan sistem pengindraan untuk mengenali lingkungannya dalam mengenal suatu objek

b) Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun)

Periode ini anak sudah dapat melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi yang disebut dengan kemampuan representation.

c) Tahap Operasional-Konkrit (usia 7-11 tahun)

Periode ini anak sudah mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklarifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk berbeda.

d) Tahap Operasional-Formal (usia 11 tahun-dewasa)

Periode ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman di luar pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis. Pada usia ini individu sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan ataupun mungkin akan terjadi. Fase ini juga sudah mampu berpikir secara tersistematis dalam mengatasi masalah yang dialami dengan berbagai alternatif penyelesaian.

Menurut Piaget (Mumayizah, 2022:22) pada tahap praoperasional ada beberapa capaian perkembangan kognitif yaitu:

- a. Memahami Simbol yaitu kemampuan berfikir tentang objek dan peristiwa objek walaupun peristiwa tidak hadir secara fisik atau secara nyata didepan anak.
- b. Memahami Identitas. yaitu anak mampu memahami bahwa perubahan tidak mengubah karakter.

- c. Memahami Sebab-Akibat yaitu anak mampu memahami bahwa peristiwa memiliki sebab akibat.
- d. Mampu Mengklafisikasikan yaitu mengklafisikasikan suatu benda dengan warna, bentuk, ukuran.
- e. Memahami Angka yaitu anak dapat menghitung dan berkerja dengan angka, seperti anak membagi buah jeruk dengan teman-temannya dan menghitung buah jeruk tersebut untuk memastikan setiap orang mendapat jumlah yang sama.
- f. Empati yaitu anak mampu membayangkan apa yang dirasakan orang lain.

Berdasarkan dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini tentang tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, maka indikator penilaian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Kognitif	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)
a. Belajar Dan Pemecahan Masalah	2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)

	3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagaipeserta didik/anak/teman)
b. Berfikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat

	yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
c. Berfikir Simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

c) Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Nadlifah ddk (2022;7) Kelima hal memiliki pengaruh yang besar dalam proses perkembangan kognitif anak, hal itu dikarenakan faktor-faktor sangat memberi pengaruh terhadap tingkatan level perkembangan kognitif anak dan dapat dilihat dari proses nalar anak dalam memahami sesuatu. Sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas yaitu faktor biologis (DNA) yang diperoleh dari keturunan karena potensi intelektual memiliki pengaruh besar akan tingkat kemampuan seorang individu.
- 2) Faktor lingkungan yang meliputi:
 - a. keluarga, sebab keluarga merupakan tempat pendidikan utama dan pertama yang didapat oleh anak dan orang tua penanggung jawab utamanya.
 - b. Sekolah, sebab sekolah adalah lembaga formal yang mempunyai tanggung jawab untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif anak dan gurulah pemeran utamanya yang hendaknya benarbenar melihat level perkembangan anak-anaknya.
- 3) Faktor pembentukan yakni segala keadaan diluar dirinya individu yang mempengaruhi perkembangannya.
- 4) Faktor minat/bakat, dengan mengetahui minat/bakat seorang individu maka akan semakin mempermudah dan cepat untuk mengembangkannya.
- 5) Faktor kebiasaan yaitu keluluasaan manusia berpikir divergen (menyebar) disini individu mempunyai kebebasan dalam memilih metode sesuai kebutuhannya dan kemampuannya.

B. Kajian Penelitian yang Relavan

1. Badriah dkk (2024) Penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak” Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh game edukasi berbasis wordwall terhadap

perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan (treatment) melalui game edukasi berbasis wordwall sebagai media pembelajaran, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 35,53 dan menjadi sebesar 39,73 setelah mendapat perlakuan (posttest) pada kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan khusus melainkan hanya menggunakan media konvensional seperti buku tugas dan LKA, dengan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 35,00 dan nilai rata-rata posttest menjadi sebesar 35,27.

2. Hajar & Pratiwi, (2023) Penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram Baiq” Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis Menyusun gambar Terhadap Motivasi Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian secara parsial, penggunaan *game* edukasi berbasis Menyusun gambar memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Edukasi huruf memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan dengan nilai rata-rata 78% dengan penilaian kuat dan dapat memotivasi sehingga siswa tertarik belajar dan merasa tidak bosan dengan nilai rata-rata 81% dengan penilaian sangat kuat. Game edukasi memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar peserta didik

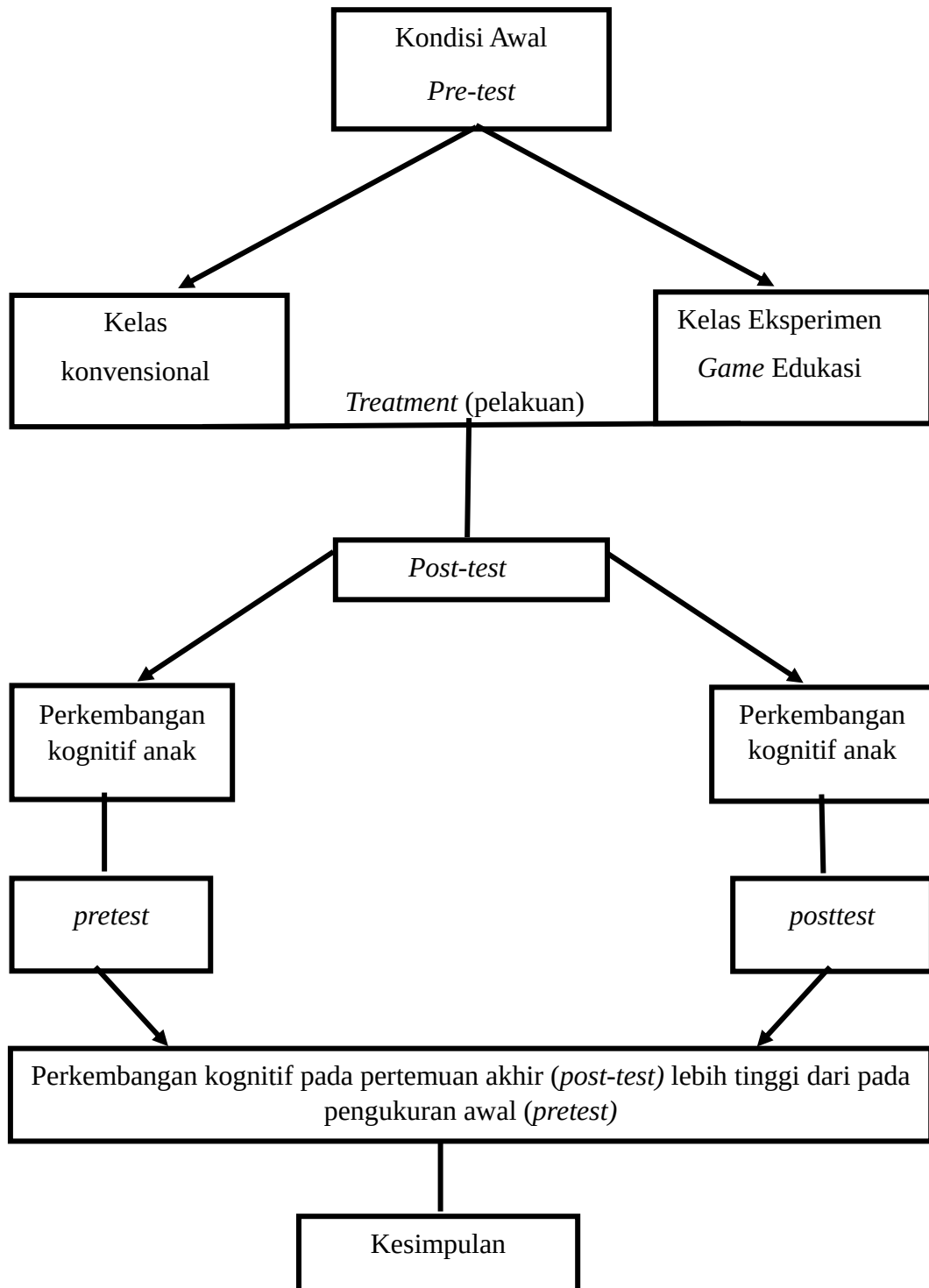
3. Tuti Hidayati, (2022) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa” Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian tersebut diketahui hasil secara keseluruhan proses kegiatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada bagian mengingat. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan awal anak yaitu sebesar 45,2% atau sebanyak 17 anak kemampuan mengingatnya masih belum tuntas sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi quizizz kemampuan anak mengingat meningkat secara signifikan menjadi 83,9 % atau sebanyak 26 anak sudah berada pada kategori tuntas

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma (Sugiyono, 2021:95) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan latar belakang mengenai masalah yang ada di TK Negeri 1 Belimbing terdapat anak yang kesulitan dalam mengingat materi yang telah disampaikan. Oleh sebab itu diperlukan media yang dapat membantu anak dalam belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2021:99) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif adalah jawaban sementara terhadap jawaban rumusan masalah asosiatif, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Ada dua jenis hipotesis asosiatif yaitu hipotesis nol (H_o) dan hipotesis alternative (H_a). Berdasarkan pengertian diatas hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_o :Tidak terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) di TK Negeri 1 Belimbing
 H_a :Terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) di TK Negeri 1 Belimbing
2. H_o :Tidak terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing
 H_a :Terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing

3. H_o :Tidak terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing
- H_a :Terdapat perbedaan *Game* edukasi interaktif pada pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) di TK Negeri 1 Belimbing