

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM
PEMBELAJARAN ONLINE DI TK BINTANG MULIA
RIMBO PANJANG KECAMATAN TAMBANG**



Oleh:

NIFIKA FASHKURI

NIM. 11710924212

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
PEKANBARU
1443 H /2021 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM
PEMBELAJARAN ONLINE DI TK BINTANG MULIA
RIMBO PANJANG KECAMATAN TAMBANG**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

NIFIKA FASHKURI

NIM. 11710924212

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
PEKANBARU
1443 H /2021 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang*”, yang disusun oleh Nifika Fashkuri NIM. 11710924212 telah diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Rabiul Awal 1443 H
25 Oktober 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002



Dewi Sri Suryanti, M.S.I.
NIP. 197206122005012003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang* ditulis oleh Nifika Fashkuri NIM. 11710924212 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 26 Rabiul Awal 1443 H/ 01 Desember 2021 M . Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 26 Rabiul Awal 1443 H.
01 Desember 2021.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II



Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd

Penguji III



Dr. Arbi, M.Si

Penguji IV



Heldanita, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. F. Kadar, M.Ag

NIP. 196505211994021001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nifika Fashkuri
NIM : 11710924212
Tempat/Tanggal Lahir : Indrapuri/10 Juli 1998
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu, Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 13 Desember 2021

Yang Membuat Pernyataan



Nifika Fashkuri
NIM. 11710924212



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini berjudul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari kedua orang tua penulis yang sangat dicintai, kepada Ayahanda Puja Susanto, Ibunda Nifiati dan Suami Azzamar yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, di sini

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Dr. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan, Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar. AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., selaku Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, sekaligus selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan dalam bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

6. Untuk Sahabat Rahmita Hasim, beserta keluarga Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan, support beserta do'anya.
7. Kepada keluarga, Mahruzar Zikrianto, Khusnul Kholipah, yang sudah memberikan dukungan semangat serta motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 25 Oktober 2021
Penulis,

Nifika Fashkuri
11710924212

UIN SUSKA RIAU

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil'alamin...

Ya Allah sepercik ilmu telah engkau karuniakan kepadaku hanya puji syukur yang dapat ku persembahkan kepadamu hamba hanya mengetahui sebagian ilmu yang ada kepadamu (Q.S Ar-Rum: 41)

Terimakasih kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat, serta karunia-Nya sehingga sebuah karya yang sederhana ini berhasil penulis selesaikan. Lantunan sholawat beriring salam penggugah hati dan jiwa menjadi persembahan penuh kerinduan kepada pembangun peradaban manusia yang beradap Habibana wanabiya Muhammad SAW.

Teruntuk Ayahanda dan Ibunda, terimakasih kepada Ayahanda Puja Susanto, dan Ibunda Nifiati karena atas do'a dan keringat kalian beserta kasih sayangnya sepanjang masa, yang tidak ada ketulusan seorangpun melebihi kasih sayang kalian kepadaku.

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada orang hebat dalam hidup saya yaitu Ayahanda dan Ibunda, kalianlah yang membuat semua menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai.

Terimakasih juga kepada Suamiku Tersayang Azzumar, sudah menemani hingga dititik ini, sudah mau bersabar menunggu hingga studi ini selesai. Terimakasih support dan doa yang selalu sayang sertakan disetiap langkahku. Terimakasih untuk calon buah hati ku, sudah kuat dan mau sama-sama berjuang sampai skripsi ini selesai. Terimakasih untuk diriku, yang sudah mau berjuang sampai di titik ini. Kamu hebat, karena untuk sampai dititik ini tidaklah mudah. Ada perjuangan besar yang sudah dilewati.

Terima kasih kepada kedua adikku Mahruzar Zikrianto, Khusnul Kholipah, sahabatku Rahmita Hasim karena kalian sudah mau ku repotkan disetiap kesibukanku tiada waktu yang berharga dalam hidup, selain menghabiskan waktu dengan kalian sehingga masa kuliah ini menjadi lebih berarti.

Semoga dengan pencapaian ini dapat membuat kalian menjadi bangga dan bahagia.

Pekanbaru, 25 Oktober 2021

Nifika Fashkuri
Persembahan Kecil
Untuk Yang Tersayang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nifika Fashkuri, (2021): Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang

Pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan anak usia dini diharapkan bisa mengoptimalkan pembelajaran secara daring/online di masa pandemi covid-19. *Macromedia flash* membantu anak usia dini TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang dengan animasi-animasi dan jenis jenis lainnya yang diberikan sehingga kognitif anak bisa tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode penelitian ini adalah *eksperimen*, dimana peneliti meneliti pengaruh penggunaan *macromedia flash terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online*. Metode *eksperimen* adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih yaitu pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan anak usia dini di TK Bintang Mulia yaitu, peserta didik/anak usia dini di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang hampir seluruh peserta didik bisa menjawab soal soal yang telah di sebarakan melalui google form berupa 10 soal objektif dengan menayangkan video berupa animasi-animasi dengan tingkat keberhasilan mencapai 97,8% berkategori tinggi.

Kata Kunci : *Macromedia flash*, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nifika Fashkuri, (2021): The Effect of Using Macromedia Flash toward Early Childhood Cognitive Development in Online Learning at Kindergarten of Bintang Mulia Rimbo Panjang, Tambang District

The effect of using macromedia flash toward early childhood cognitive development was expected to optimize online learning during the COVID-19 Pandemic. Macromedia flash assisted the early childhood at kindergarten of Bintang Mulia Rimbo Panjang, Tambang District with animations and other types provided, so children's cognitive could be achieved in accordance with learning objectives. It was an experimental research where researcher researched the effect of using macromedia flash toward early childhood cognitive development in online learning. The experimental method is a research procedure carrying out to reveal a causal relationship between two or more variables: the effect of using macromedia flash toward early childhood cognitive development in online learning. The result of this research showed that there were some effects of using macromedia flash toward early childhood cognitive development: almost all students could answer the questions distributed through a questionnaire in the form of 10 objective questions by showing animation videos with successful rating 97.8% in the high category.

Keywords: Macromedia Flash, Early Childhood Cognitive Development

ملخص

نيفيكا فسكوري، (٢٠٢١): تأثير استخدام ماكروميديا فلاش على التطور المعرفي لدى الأطفال في التعلم عبر الإنترنت في روضة أطفال بينتاج موليا ريمبو فانجانج بمديرية تامبانج

من المتوقع أن يؤدي استخدام ماكروميديا فلاش على تطور الأطفال إلى تحسين التعلم عبر الإنترنت خلال جائحة كوفيد-19. يساعد ماكروميديا فلاش الأطفال في روضة أطفال بينتاج موليا ريمبو فانجانج بمديرية تامبانج مع الرسوم المتحركة والأنواع الأخرى المتوفرة بحيث يمكن تحقيق القدرة المعرفية للأطفال وفقاً لأهداف التعلم. طريقة هذا البحث تجربة، حيث تبحث الباحثة تأثير استخدام ماكروميديا فلاش على التطور المعرفي لدى الأطفال في التعلم عبر الإنترنت. طريقة التجربة هي إجراء بحث يتم إجراؤه للكشف عن علاقة سببية بين متغيرين أو أكثر، وهما تأثير استخدام ماكروميديا فلاش على التطور المعرفي لدى الأطفال. تشير نتائج هذا البحث إلى أن هناك العديد من التأثيرات لاستخدام ماكروميديا فلاش على تطور الأطفال في روضة أطفال بينتاج موليا، وهي الأطفال في روضة أطفال بينتاج موليا بمديرية تامبانج يمكن لجميعهم تقريباً الإجابة عن الأسئلة التي تم توزيعها من خلال الاستبيان في شكل 10 أسئلة موضوعية من خلال عرض فيديو في شكل رسوم متحركة بنسبة نجاح 8,97% في الفئة العالية

الكلمات الأساسية: ماكروميديا فلاش، التطور المعرفي لدى الأطفال

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	7
C. Penegasan Istilah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	11
1. Karakteristik <i>Macromedia Flash</i>	14
2. Cara Penggunaan <i>Macromedia Flash</i>	17
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash</i>	18
4. Tujuan dan Manfaat <i>Macromedia Flash</i>	20
B. Pengertian Kognitif	21
1. Ciri-ciri Kognitif Anak Usia Dini usia 5-6 Tahun.....	23
2. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	24
3. Aspek Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	25
4. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	27
C. Pengertian Anak Usia Dini.....	28
1. Perkembangan Anak Usia Dini	31
2. Pendidikan Anak Usia Dini	34
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

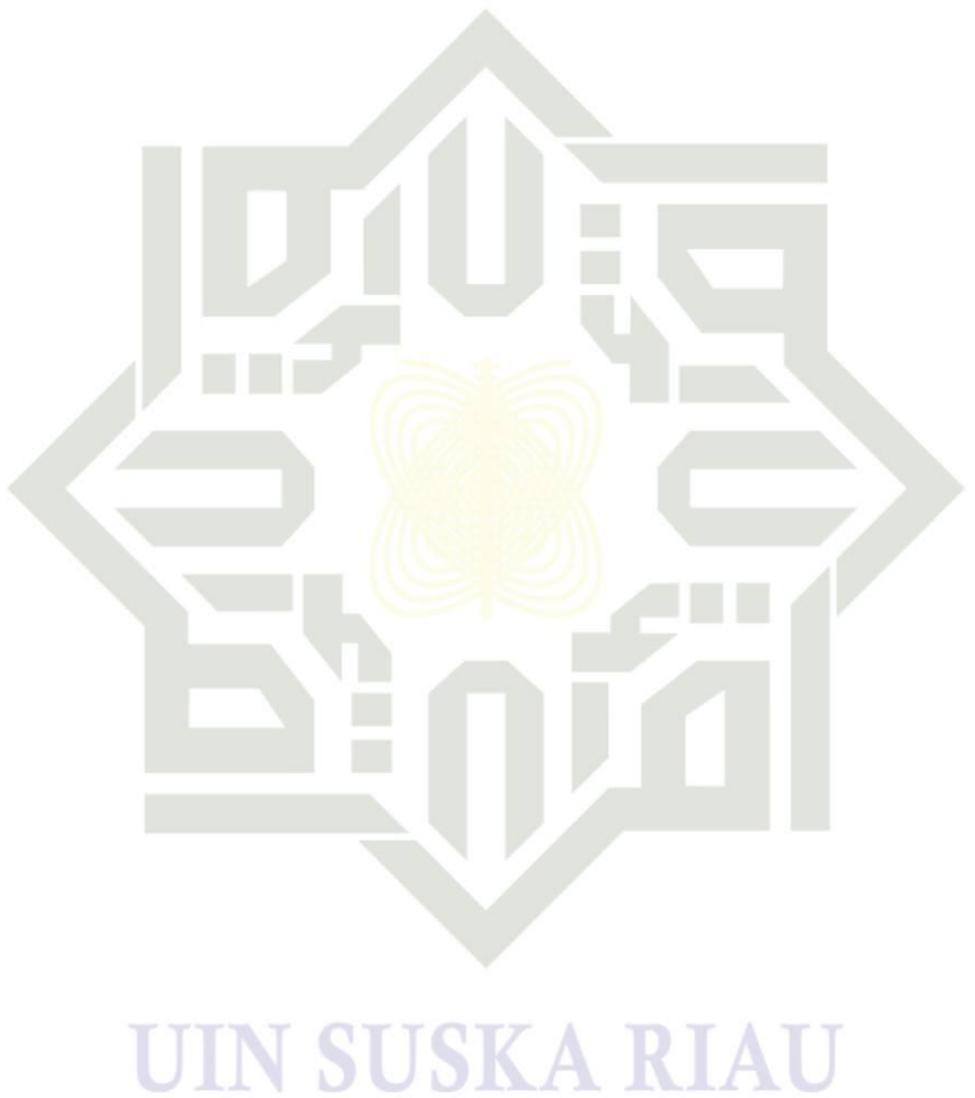
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D.	Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> Terhadap Kognitif Anak Usia Dini.....	39
E.	Penelitian Relevan.....	40
F.	Konsep Operasional	43
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	45
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
C.	Subjek dan Objek	45
D.	Populasi dan Sampel	46
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	46
F.	Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN		
A.	Deskripsi Sekolah.....	49
B.	Penyajian Data.....	57
	1. Data <i>Macromedia Flash</i>	57
	2. Data Kognitif.....	58
C.	Analisis Pengaruh Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Online	59
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	66
B.	Saran.....	66
DAFTAR KEPUSTAKAAN		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel I.....	59
Tabel II.....	61
Tabel III.....	65



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting pada era ini karena pendidikan adalah kebutuhan yang sangat diperlukan oleh setiap manusia. Pendidikan bertujuan untuk membentuk suatu perilaku yang baik pada generasi yang akan terus berlanjut dari masa ke masa. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Di Indonesia pendidikan telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, fasilitas, media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan tenaga pengajar. Demikian pula menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan sikap inovatif dan selalu ingin mengembang kualitas.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) atau lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak.¹ Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan, sebelum

¹ Yuliani, Nuraini, Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), hlm 6-7



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir, hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.²

Perkembangan kognitif menggambarkan tentang bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Gejala-gejala yang ditimbulkan dalam perkembangan anak usia dini meliputi: Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengetahuan dalam konteks yang baru. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Berpikir simbolik, mencakup mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta serta mampu mempersentasekan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.³

Dalam perkembangannya, pendidikan juga dipengaruhi oleh IPTEK yang semakin modern. Dengan adanya IPTEK, pendidikan yang dilaksanakan dalam kelas akan lebih bervariasi. Perubahan tersebut diantaranya adalah peran seorang guru sebagai tenaga pendidik dan penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,

² Lilis Madyawati, M. Si, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm 2

³ Permendikbud No.137, 2014



- ©Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis peserta didik.⁴ Semakin majunya teknologi yang berkembang dengan pesat semakin menarik pula bagi praktisi pendidikan untuk mengembangkan media yang bermanfaat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan didalam kelas tidak monoton. Saat ini telah banyak praktisi pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Pengembangan terhadap media dalam proses pembelajaran dianggap sangat perlu karena media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya menjadi alat bantu guru dalam mengajar namun juga sebagai sumber belajar peserta didik. Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁵

Proses belajar akan dapat berjalan efektif dan efisien apabila ada interaksi positif antara beberapa komponen yang terkandung di dalam sistem pengajaran. Komponen sistem pengajaran berupa tujuan subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjuang (fasilitas belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya).⁶ Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi

⁴ Weny Putri Hariyani, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan Perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD Lab Shcool UNNES*, (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang: Semarang, 2015), hlm 5

⁵ Weny Putri Hariyani, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan Perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD Lab Shcool UNNES*, (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang: Semarang, 2015), hlm 5

⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), hlm 48



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

instruktual di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adanya rangsangan siswa untuk belajar maka akan menimbulkan respon terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari, respon tersebut dapat berupa tanggapan atau pernyataan dari siswa.⁷ Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam sistem pembelajaran anak di usia dini mempunyai arti yang cukup penting, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, kerumitan materi atau pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak anak usia dini dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu atau yang merupakan sebuah kesulitan bagi guru dalam penyampaian hal hal tertentu kepada anak anak usia dini. Materi yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan dengan kehadiran media, dengan media anak anak usia dini akan lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa bantuan dari media.

Sells & Glows dalam Arsyad mengatakan mengelompokkan jenis jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir yang salah satunya yaitu komputer.⁸ Media pembelajaran yang populer saat ini adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh *disegner* untuk menghasilkan *design* yang professional.

⁷ Azwar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 4-5

⁸ Sells & Glows dalam Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 33



Macromedia flash digunakan untuk membuat animasi web yang akan disampaikan dalam sebuah situs internet, pembuatan animasi-animasi film, animasi iklan, dan lain lain.⁹ *Macromedia Flash* merupakan gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, sound, animasi, dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.¹⁰

Mengingat bahwa setiap anak anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda beda maka pentingnya seorang guru atau tenaga pendidik di zaman sekarang ini menggunakan media yang bersifat variatif yaitu yang dapat melayani apa yang dibutuhkan oleh anak usia dini dalam pembelajaran dan penggunaan *macromedia flash* dapat membangkitkan minat anak anak usia dini dalam proses belajar. Melalui *macromedia flash* banyak membawa pengaruh dan manfaat yang besar bagi lembaga lembaga atau instansi pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran anak anak usia dini. *Macromedia flash* merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak anak usia dini, dan dengan *macromedia flash* diharapkan anak anak usia dini bisa meningkatkan dan mengembangkan kreativitas belajar.

⁹Pramono Andi, *Membuat Animasi Presentasi dengan Macro Flash MX*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm 1

¹⁰Lukmanatul Hakim, *Teknik Jitu Menguasai Flash MX*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hlm 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hadirnya *macromedia flash* berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran karena dengan adanya pembelajaran *macromedia flash* yang mampu menyampaikan pembelajaran dengan berbagai cara yaitu pesan audio-visual secara jelas kepada anak-anak usia dini dan materi pembelajaran yang bersifat nyata bisa diilustrasikan secara lebih menarik kepada anak-anak usia dini dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat atau memiliki daya ketertarikan anak-anak usia dini pada tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan pembelajaran *macromedia flash* juga memudahkan pada tenaga pendidik yang akan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menampilkan simulasi-simulasi, peragaan-peragaan yang dapat memudahkan anak-anak usia dini dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang pembelajaran anak-anak usia dini dengan *macromedia flash* dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang”**.

B. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah:

1. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran anak-anak di usia dini.
2. Kajian tentang media pembelajaran *macromedia flash* merupakan media yang sangat cocok untuk pembelajaran yang akan digunakan untuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran anak-anak di usia dini, dengan menggunakan media tersebut maka akan tercipta belajar sambil bermain.

Sepengetahuan penulis judul tentang pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap kognitif anak di usia dini belum ada yang meneliti.

Sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini karena berhubungan dengan ilmu yang di peroleh penulis.

C. Penegasan Istilah

Macromedia flash adalah gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, sound, animasi, dan lainnya sehingga dapat menghasilkan persentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.¹¹

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada usia dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.¹² Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan, sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir, hingga usia enam tahun yang dilaksanakan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan

¹¹Lukmatul Hakim, *Teknik Jitu Menguasai MX*, (Jakarta: PT Elex Media Komputiindo, 2013), hlm 2

¹²Ashak Abdulhak, *Memposisikan Pendidikan Anak Usia Dini dalam Sistem Pendidikan Nasional*, *Buletin PADU, Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini, Edisi 03, Desember 2002*, (Jakarta: Dit. PAUD, Dirjend, PLSP, Depdiknas, 2007), hlm 52.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹³

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁴

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang

Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaharuan di masa pandemi covid 19 pada pendidikan anak usia dini sesuai dengan tuntunan pembelajaran yang dilakukan secara daring/online.

¹³ Lilis Madyawati, M. Si, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm 2

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm 47



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Memberikan sumbangsih ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini yaitu dengan menggunakan metode penngunaan *macromedia flash* di masa pandemic covid 19.
 - 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan metode penggunaan *macromedia flash* pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
 - 4) Manfaat secara teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka, huruf, warna dan bentuk benda pada anak didik. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- b. Manfaat Praktis
- 1) Bagi Peneliti, berguna untuk mengetahui pengaruh dan perkembangan terhadap kognitif anak-anak di usia dini dengan menggunakan metode pembelajaran *macromedia flash* dimasa pandemi covid-19.
 - 2) Bagi Guru, berguna untuk menjembatani dan mengenalkan metode pembelajaran *macromedia flash* terhadap kognitif pembelajaran anak-anak di usia dini dimasa pandemi covid-19 yang kelak akan mengetahui cara mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan keampuan anak-anak di usia dini dalam pencapaian pendidikan.
 - 3) Bagi Siswa, berguna untuk menambah metode pembelajaran dengan *macromedia flash* dimasa pandemi covid-19 agar memudahkan

anak-anak usia dini belajar sehingga tidak menjadi bosan yang akan menimbulkan minat dan motivasi yang lebih tinggi terhadap kognitif anak-anak usia dini.

- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya, berguna untuk dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya, terutama mengenai pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap perkembangan anak usia dini dalam pembelajaran online dimasa pandemi covid-19.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

Pengertian *Macromedia Flash*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin mendorong usaha-usaha ke arah pemanfaatan dan pengembangan hasil-hasil teknologi dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Namun dengan adanya teknologi zaman sekarang membuat orang tua khawatir dengan perkembangannya yang begitu pesat. Kekhawatir itu muncul terhadap anak-anak usia dini, sehingga orang tua bingung bagaimana caranya memberikan pelajaran-pelajaran yang positif terhadap anak-anak usia dini yang masih rentan terhadap hal-hal baru. Salah satu dari berkembangnya teknologi yaitu dengan adanya komputer, hal ini sangat perlu diperkenalkan kepada anak-anak usia dini karena sebagian besar dari anak-anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang sangat kuat, oleh sebab itu sebaiknya anak-anak usia dini tersebut sangat disarankan menggunakan pembelajaran yang berbasis komputer yang sangat menyenangkan sehingga anak-anak usia dini dapat belajar sambil bermain. Pada usia dini peserta didik dapat menemukan hal-hal yang baru dan anak-anak usia dini harus mengenal komputer agar tidak asing dengan dunia teknologi yang akan terus menerus berkembang.

Macromedia flash adalah gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, sound, animasi, sehingga dapat menghasilkan persentasi berbasis multimedia

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Penguutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Penguutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.¹⁵ *Macromedia flash* merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Sejak keberadaannya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, banyak orang yang kagum dibuatnya. Ini disebabkan ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di web yang luar biasa mengagumkan.¹⁶

Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *adobe system*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension swf* dan dapat diputar dipenjelajahan web yang telah di pasangi *adobe flash player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *action script* yang muncul pertama kalinya pada *flash 5*. Sebelum tahun 2005, *flash* dirilis oleh *macromedia*. *Flash 10* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *macromedia* membeli program animasi vektor bernama *future splash*. Versi terakhir yang diluncurkan dipasaran dengan menggunakan nama *macromedia* adalah *macromedia flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 materi Pelajaran Guru Strategi Proses 32 *adobe systems* mengakui sisi *macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *macromedia flash* berubah menjadi *adobe flash*. *Macromedia flash Professional 8.0* adalah program animasi berbasis vektor yang sangat populer dan

¹⁵Lukmatul Hakim, *Teknik Jitu Menguasai MX*, (Jakarta: PT Elex Media Komputiindo, 2013), hlm 2

¹⁶Idris, A, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Manado: STAIN, Jurnal ORA', Vol. 5. No. 48 2008)

aling banyak digunakan saat ini untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional yang dinamis dan interaktif. Selain itu *flash* juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, kartun, *game*, menu interaktif, *e-card*, *screen saver*, *form* interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur *flash lite* yang ada dalam *flash professional*.¹⁷ *Macromedia flash 8* merupakan salah satu *software* aplikasi *design* grafis yang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dan efek yang spektakuler, kesederhanaan *tool* yang disediakan serta kemampuan yang luas menjadikan *flash* semakin digemari.

Macromedia flash adalah merupakan salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash*, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat CD interaktif maupun media lain agar menjadi tampilan lebih interaktif.¹⁸ Ada beberapa kemampuan *macromedia flash* diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat membuat animasi yang bergerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shapetween*), perubahan dan transparansi warna (*color effect tween*).
2. Dapat membuat animasi *masking* (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi *motion guide* (animasi mengikuti jalur).

¹⁷ Chandra, *Flash Professional 8 untuk Orang Awam*, (Palembang: Maxicom, Jurnal Media Infotama, Vol. 9, No. 1)

¹⁸ Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 232

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dapat membuat tombol interaksi dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
4. Dapat membuat animasi logo, animasi *form*, presentasi multimedia, dan *game*.
5. Dan di konversi dan di publish ke dalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe, dan *.mov.¹⁹

Penegertian dari animasi tersebut adalah berasal dari kata *animation* yang berarti ilusi dari gerakan. Animasi adalah sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat, sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Secara sederhana animasi diartikan sebagai gambar bergerak. Untuk praktiknya animasi interaktif berbasis multimedia dibutuhkan *hardware* dan *software* sebagai support teknologi informasi pengolahan data.²⁰

1. Karakteristik *Macromedia Flash*

Versi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *macromedia flash 8*, berikut beberapa fitur baru pada *macromedia flash 8* sebagai berikut:

Object drawing model, setiap objek gambar yang berada pada *layer* yang sama tidak akan saling mempengaruhi.

Gradient enchancement, merupakan control terbaru yang mampu menangani gradiasi warna yang lebih kompleks.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm 187

²⁰ Akmaluddin, *Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama*, (Techno Nusa Mandiri X: No. 2, 2013), hlm 2

Flash type, penulisan teks memiliki tampilan yang lebih konsisten.

Script assist mode, memberikan bantuan yang sangat memadai dalam penggunaan *action script*.

Expanded stage work area, memberikan ruang yang luas untuk menyimpan objek-objek animasi tanpa menampilkannya saat animasi berjalan.

Improved preferences dialog box, desain kotak dialog *preference* diperbaharui sehingga lebih jelas dan mudah dimengerti.

Single library panel, panel tunggal yang menyimpan berbagai pustaka objek.

h. *Object-level undo move*, pembatal terakhir yang tersedia per-objek.

Macromedia flash sebagai program multimedia dan animasi memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

a. Seorang pemula yang masih awan terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *macromedia flash* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi.

Penggunaan program *macromedia flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkerasi membuat animasi dan gerakan luwes sesuai dengan yang dikehendaki.

Macromedia flash ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa butuh waktu *loading* yang lama untuk membukanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Macromedia flash ini menghasilkan file bertipe *ekstensi*. FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf. *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe, *.mov, sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan.²¹

Sedangkan kekurangan *macromedia flash* hampir tidak ada, karena *software* sudah menggabungkan audio, visual, dan gambar bahkan *game* menarik. Hanya saja dalam pembuatannya lebih rumit dan mendetail. Bahasa pemrogramannya pun cukup sulit dan untuk pembuatan animasi 3D membutuhkan keahlian dan kemampuan lebih karena tingkat kerumitannya tinggi, tampilan hasil olahan *macromedia flash* memang sangat menarik, akan tetapi proses pembuatannya membutuhkan ide, waktu, dan kemampuan ekstra, terutama bagi pemula. Oleh karena itu, sebagian orang menilai *macromedia flash* bukan media yang sederhana untuk dibuat. Kekurangan lain dari *macromedia flash* adalah sebagai berikut:

1. Meskipun mudah menggunakan *macromedia flash* tetapi banyak guru tidak bisa memodifikasi sendiri, hal ini harus ada keahlian dari guru itu sendiri.
2. *Macromedia flash* salah satu perangkat yang menggunakan komputer, jadi setiap sekolah harus ada fasilitas yang memadai. Apabila tidak memadai maka media tidak bisa digunakan.
3. Untuk dapat ditampilkan didepan kelas maka butuh perangkat tambahan seperti OPH (*overheat proyektor*).

²¹ Anggra Yuda Ramadianto, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Aktraktif dengan Flash Professional 8*, (Bandung: Yrama Widya, 2018), hlm 10

Dari uraian diatas, kelebihan *macromedia flash* apabila digunakan sebagai media belajar mengajar secara optimal maka berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun disetiap kelebihan pasti memiliki kekurangan, apabila dilihat dari kekurangannya maka *macromedia flash* masih sangat sulit diterapkan di sekolah-sekolah yang fasilitasnya tidak memadai untuk berjalannya proses pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.

2. Cara Penggunaan Macromedia Flash

Macromedia flash mempunyai area kerja atau cara penggunaan terdiri dari Sembilan bagian, yaitu:

- a. Menu, pada menu area terdapat berbagai kumpulan instruksi yang di pakai dalam menjalankan *macromedia flash*. Terdiri dari file, edit, view, insert, modify, text, control, window, help.
- b. Stage adalah layer (document dalam word) yang digunakan untuk tempat meletakkan objek-objek dalam *flash*.
- c. Toolbox, kumpulan alat yang dapat dipergunakan untuk menggambar, memilih, memanipulasi objek atau isi, membuat, memberi warna yang ada dalam timeline dan stage. Dapat juga digunakan untuk memperbesar atau memperkecil, menghapus, maupun memilih objek. Alat yang digunakan dalam toolbox adalah:
 1. Arrow too : memilih dan memindahkan objek.
 2. Subselect tool : memilih titik-titik pada satu objek atau garis.
 3. Line tool : membuat garis.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Lasso tool : memilih bagan objek yang akan di edit.
5. Pen tool : membuat garis-garis lurus maupun garis kurva.
6. Text tool : membuat teks maupun kalimat.
7. Oval tool : membuat objek yang berbentuk lingkaran.
8. Rectangle tool : berfungsi menggambar objek persegi dan persegi panjang.
9. Pencil tool : menggambar apa yang diinginkan.
10. Brush tool : berfungsi untuk mewarnai objek.
11. Fill transform T : mengukur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.
12. Free transform T : mengubah atau memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dapat berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.
13. Ink bottle tool : berfungsi untuk mewarna border (garis tepi).
14. Paint bucket tool : memberi warna pada objek yang dipilih.²²

3. Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash*

Adapun kelebihan dari media berbasis *macromedia flash* di antaranya adalah:

- a. Mudah diakses, presentasi flash dapat dibuka dengan menggunakan program web browser yang ada. Misalnya internet Explorer, Mozilla, dan Opera.
- b. Kompatibilitas, dengan hanya menggunakan flash, berarti setiap orang menggunakan sistem operasi seperti Linux.

²² Nurdin Ardiansya, *Opcit*

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- c. Dapat mengurai ukuran dokumen, presentase flash relatif berukuran lebih kecil, seringkali malah 10 kali lebih kecil daripada presentasi Microsoft power point. Bisa bersuara, dokumen flash juga dapat digabungkan dengan suara termasuk musik dan suara.
 - d. Resolusi tampilan. Dokumen flash dapat dijalankan dengan tanpa harus ditentukan resolusinya.
 - e. Pengaruh interaksi, dokumen flash memiliki pengaturan sendiri yang telah terpasang seperti menjalankan (playback), berhenti (stop), sementara (pause), dan mengulang (rewind) presentasi.
 - f. Lebih aman, dengan format flash, maka tidak semua orang dengan mudah mengubah isi presentasi.

Kelebihan Macromedia Flash yaitu dapat membuat sebuah aplikasi berupa animasi (huruf, angka, warna, dan bentuk benda) yang digunakan sebagai media belajar anak, dengan membuat gerakan animasi dan mengikuti cara yang telah ditetapkan.

Secara umum kelebihan *macromedia flash* dibanding program lain yang sejenis, antara lain :

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparasi warna dari satu bentuk ke bentuk yang lain.
- c. Membuat perubahan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Dapat di konveksi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe diantaranya, .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov.²³

Sedangkan kelemahan dari *macromedia flash* yaitu “seperti waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya, grafisnya kurang lengkap dan kurang simple, lambat login, menyulitkan user friendly dengan bahasa program yang susah, perlu banyak referensi tutorial, kurang dalam 3D serta pembuatan animasi 3D nya cukup sulit”.

4. Tujuan dan Manfaat *Macromedia Flash*

Pemanfaatan *macromedia flash* dapat membantu dalam membuat animasi kartun, web design, presentasi, portofolio instansi, game, dan beberapa media animasi lainnya. Saat ini banyak versi animasi flash yaitu Adobe Flash CS4 & CS5, semakin bertambahnya versi dalam suatu program aplikasi, akan terdapat suatu perubahan dalam program tersebut baik dari segi tata letak tools, penambahan fitur yang lebih lengkap. Beberapa pembuatan animasi mengenal tipe file seperti file yang hanya terdiri atas kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu yang biasa disebut *Flic* (kerdipan gambar) dan mempunyai ekstensi *.fli atau *.flc dan file yang terdiri dari kumpulan gambar yang ditampilkan satu per satu dan sudah disertai efek suara yang mempunyai ekstensi *.avi (Audio Visual Interleave). *Macromedia flash* adalah sebuah program grafis animasi standar profesional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti Courseware, Multimedia Presentation, Website, Computer

²³ Lukmanatul Hakim, Teknik Jitu Mengenai Flash MX, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013) hlm 5



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

game dan Animation. Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian yang, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, game, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. Flash professional 8 merupakan pengembangan dan penyempunaan dari versi sebelumnya (Flash 5, Flash 6/MX, flash MX professional 2004).

B. Pengertian Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan 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.²⁴

Menurut Krause, Bochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.²⁵ Williams mengatakan kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

²⁴ 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, hlm 5

²⁵ Salmiati Nurbaity, dan Desy Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu penelitian di Taman Kanak-Kanak islam terpadu Ar-Rahmah kota Banda Aceh), journal ISSN 2355-102X, Vol. III No 1 MARET 2016, hlm 45

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gambaran yang diberikan Williams tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir terperinci.²⁶

Menurut Depdikbud, kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret kepada berpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.²⁷

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak belajar cepat dan belajar dari pengalaman. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memecahkan suatu masalah melalui proses berpikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan dalam menyesuaikan diri untuk mencapai tujuan. Kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Selain itu, anak juga diarahkan agar mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitar, seperti simbol bilangan.

²⁶ Hijriati, Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood, Volume 1 Nomor 2 Januari-Juni 2016, hlm 35

²⁷ Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditya Ambara, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014, hlm 2

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berpikir, mengingat persepsi, penalaran, dan pemecahan masalah.

1. Ciri-ciri Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

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. Menurut Rahma yang dikutip oleh Srianis, 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.

Ditelaskan juga bahwa karakter khusus anak usia dini mencakup sebagai berikut.

Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.

Suka memuji diri sendiri.

Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting.

Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.

Suka meremehkan orang lain.

Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hala cinta riik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.

Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.

Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak. Dengan begitu dapat setelah mengetahui karakteristik maka akan melihat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

2. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut :

Faktor Genetika (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.

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 luas dengan sebutan teori tabularasa. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

Faktor Kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

Faktor Pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja atau sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja pengaruh alam sekitar. Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyuaian diri.²⁸

3. Aspek Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Definisi intelegensi bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Henmon berpendapat bahwa kognitif dan pengetahuan

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm 59-60

disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi. Apabila kognitif tinggi, maka intelegensi tinggi pula.²⁹

Teori Dasar Perkembangan Kognitif. Anak pada rentang usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda dengan sekitarnya. Orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak pada periode ini menjadi susah diatur, bisa disebut nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Anak mengembangkan ketrampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tidak dapat mengerti penalaran abstrak dan logika.³⁰

Pembelajaran yang terlalu tekstual yang diberikan kepada anak akan sulit dipahami, mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkret, peragaan langsung, dan dikemas melalui bermain. Dengan cara ini, maka secara tidak langsung mereka dapat menerima apa yang diajarkan kepada mereka, usia 5-6 tahun merupakan pra-operasional konkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbolik termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura-pura dalam bermain”.³¹

²⁹ Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm 47

³⁰ *Ibid.*, hlm 49

³¹ *Ibid.*, hlm 50

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif (perkembangan mental dan perkembangan kognitif) adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Bagian ini digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui, dan memahami. Pikiran anak sudah dapat bekerja aktif semenjak anak dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya, misalnya dalam hal-hal yang berkaitan dengan: 1) Belajar tentang orang lain, 2) Belajar tentang sesuatu, 3) Belajar keterampilan baru, 4) Mendapatkan kenangan yang indah, 5) Mendapatkan pengalaman baru.

4. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah), maupun psikis (rohaniah).³² Perkembangan merupakan suatu perubahan, perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan segi fungsional.³³

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang diduplikasinya tersebut anak akan dapat melangsungkan

³² Yusuf Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hlm 15

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm 19

hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Adapun aspek kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.³⁴ Dengan demikian, melalui perkembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

C. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Anak” diartikan sebagai orang yang masih kecil atau belum dewasa.³⁵ Usia diartikan sebagai umur.³⁶ Dini diartikan sebagai jenjang atau tingkat sekolah sebelum sekolah dasar (Taman Kanak-Kanak).³⁷

Dengan demikian secara etimologi “anak usia dini” dapat diartikan sebagai usia anak yang belum dewasa yang berada pada jenjang atau tingkat Taman Kanak-Kanak (TK atau Play Group). Sedangkan secara terminologi tidak dijumpai deifinisi mengenai anak usia dini. Pemahaman akan arti anak usia sekolah dapat dilihat pada berbagai pembagian fase perkembangan anak menurut para ahli psikologi (psikolog).

Persektif psikologi perkembangan anak dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Masa bayi, yakni masa sejak lahir sampai masa akhir tahun kedua.

³⁴ *Ibid.*, hlm 48

³⁵ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm 600

³⁶ *Ibid.*, hlm 998

³⁷ *Ibid.*, hlm 699

b. Masa anak-anak atau masa kanak-kanak, yakni dari permulaan tahun ketiga, sampai enam tahun. Masa ini disebut pula masa anak usia dini karena ini anak mulai masuk kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak.

c. Masa anak lanjut atau masa anak sekolah, yakni dari usia dini usia 6 tahun sampai 13 tahun.³⁸

Pendidikan anak-anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi peserta didik dari usia nol sampai enam tahun untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki dan mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke pendidikan selanjutnya, hal ini merupakan upaya strategis untuk mempersiapkan generasi yang penuh dengan tantangan. Kesuksesan yang akan raih di masa depan bisa diciptakan dengan mempersiapkan generasi sekarang ini, salah satu upaya tersebut adalah pendidikan anak-anak usia dini yang terpadu dan berorientasi pada pertumbuhan serta pengembangan potensi. Pendidikan bukan hanya menjadi kewajiban, namun telah menjadi kebutuhan dimana manusia akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun kehidupan bangsa, pendidikan juga mencakup usaha sadar untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan perkembangan optimal dari potensi yang telah dibawa sejak dini. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas maka bangsa tersebut akan mengalami kemajuan dalam bidang pendidikan dan tentunya tercapailah tujuan dari pendidikan itu sendiri.

³⁸ Hurtock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Gramedia, 1989), hlm 92

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada masa anak usia dini adalah masa pertama dari kelurahan perkembangan manusia, dimana ia membagi perkembangan individu ke dalam tiga bagian, yakni masa anak-anak, masa remaja, dan masa dewasa.³⁹ Ciri yang menampakkan perkembangan dari anak usia dini adalah anak mulai mengenal dirinya atau memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur dirinya dalam ruang, air, dan dapat mengenal beberapa hal yang dianggap membahayakan dirinya. Beberapa aspek dalam diri anak usia dini telah berkembang dengan baik sebagai perkembangan sosial, agama, moral, dan intelektual. Pendidikan pada anak usia dini adalah pendidikan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses dalam perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan manusia, masa inilah yang harus dijadikan pedoman untuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi tahapan perkembangan.⁴⁰

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan otakpun

³⁹ Muhammad Ruding Emang, *Psikologi Agama*, (Ujung Pandang: Identitas Islam Press, 1994), hlm 24

⁴⁰ Wahid Hasyim, *Implementasi Kebijakan Pemerintah dalam Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Bekasi: Bekas PDF, 2009)

sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.⁴¹ Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Artinya pada masa ini anak mampu merekam dan mempelajari apa yang diajarkan oleh pengajar. Masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, begitupun dengan perkembangan fisiknya.⁴²

Berdasarkan uraian diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa pengertian anak usia dini adalah usia dasar bagi kemajuan perkembangan dimasa akan datang, pada usia ini anak sudah mulai menyadari akan hal dirinya sendiri dengan munculnya pengalaman sosial yang sudah mulai anak usia dini kembangkan.

1. Perkembangan Anak Usia Dini

Apapun beberapa perkembangan anak-anak di usia dini diantaranya sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik. Dari bidang postur tubuh anak usia 3 tahun biasanya lebih langsing dan lebih panjang dibandingkan tahun sebelumnya. Selain itu terjadi juga perkembangan pesat pada sistem syaraf otot-otot dan kerangka tubuh. Terdapat peristiwa dan kejadian yang berpengaruh terhadap fisik kesehatan anak., peristiwa itu antara lain pindah rumah, pergantian pekerjaan

⁴¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rodakarya Offset, 2012), hlm 20-21

⁴² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm 14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- ayah, ibu yang muali bekerja, orang tua yang sering tidak cocok dengan mertua mereka, kematian teman dekat atau orang-orang yang masih ada hubungan saudara dengan orang tuanya, perceraian orang tua, dan peristiwa lainnya.
- b. Perkembangan perilaku. Dari segi perkembangan motorik anak dengan usai 4 tahun mampu melompat dengan satu kaki, mampu menangkap bola, dan mampu berjalan satu garis. Dari segi perkembangan perilaku adaptasi anak mampu membangun jembatan dari lima kubus, mampu menggambar orang. Kemampuan dari berbahasa anak mampu menggunakan kata sambung, perbedaan dengan bahasa orang dewasa terletak pada gaya dan bukan dari struktur kalimat. Perilaku kepribadian anak mampu membasuh dan menyeka wajah mereka, dapat diperintah, dan mampu bermain bersama.
 - c. Perkembangan kognitif. Ketika anak memasuki usia 3 tahun terjadi perkembangan kognitif yang tak terduga. Semakin dipelajari, semakin di sadari bahwa anak mengalami perkembangan sangat pesat hanya dalam waktu yang relatif singkat. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain berupa perkembangan sosial-emosional interaksi orang tua dengan anak.
 - d. Perkembangan kepribadian. Anak-anak yang berusia 3-4 tahun berada pada masa *oedipus kompleks* yakni sindrom yang ditandai dengan keinginan anak untuk menggantikan orang tua yang berjenis kelamin sama untuk memperoleh perhatian dan kasih sayang dari jenis kelamin yang berbeda. Melalui proses

identifikasi, anak akan memahami perbedaan jenis kelamin beserta peran yang menyertainya. Pembentukan kepribadian pada tahap ini dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan peran orang tua.

- e. Pembelajaran pada Taman Kanak-kanak. Anak taman kanak-kanak termasuk dalam kelompok umum prasekolah. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan kelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemandirian pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem gerakannya sudah lentur, sering mengulangi perbuatan yang diminati dan dilakukan secara wajar tanpa rasa malu. Di taman kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosa kata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri dan tidak banyak lagi mau bergantung pada orang lain.⁴³

Tahap perkembangan kognitif menjadi 4 tahapan, yaitu: (1) tahap sensorimotorik usia 0-2 tahun, (2) tahap praoperasional usia 2-7 tahun, (3) tahap praoperasional kongkrit usia 7-11 tahun.⁴⁴ Pada tahap sensorimotorik anak sangat bergantung pada informasi yang di dapatnya dari panca indera, dan gerakkan tubuhnya. Perkembangan paling penting pada usia ini adalah kesadaran anak akan keberadaan suatu objek benda bersifat permanen, artinya anak percaya bahwa suatu benda itu ada walaupun benda itu tidak lagi kelihatan. Anak usia 4-6 tahun berada pada masa praoperasional

⁴³ Wiwin Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm 83-86

⁴⁴ Mukhtar Latif dk, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aitu anak belum bisa berpikir rasional namun anak sudah belajar nama-nama benda, mengolong-golongkan dan menyempurnakan panca inderanya, anak mulai mengenal konsep hubungan yang sifatnya masih kasar.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

b. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan bentuk yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi, dan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa, dan komunikasi.

c. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.⁴⁵

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia 0-6 tahun, yang dimaksudkan sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan segala kemampuan (potensi) yang ada dalam diri anak dalam rangka mempersiapkan pendidikan lebih lanjut.⁴⁶ Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang

⁴⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014),

hlm 66
⁴⁶ *Ibid*, hlm 67

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pusat kepribadian anak (*child development centre*) yaitu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani serta mengembangkan bakat-bakatnya secara optimal.

Pusat kesejahteraan anak (*child welfare centre*) maksudnya taman kanak-kanak memberikan kesejahteraan yang diperlukan anak-anak pada dalam masa mudanya.

Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat dengan membina anak sedini mungkin secara terencana mantap dan tanggung jawab.⁵⁰

Dari uraian diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang mempermudah anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupu psikis anak dalam rangka mempersiapkan anak kejenjang pendidikan selanjutnya.

3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan

⁵⁰ Hibbana. S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002), hlm 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan anak usia dini secara umum dapat diartikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Beberapa tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus sebagai berikut:

Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan pra sekolah.

Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal.

- c. Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar.⁵¹

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

Membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.⁵²

Tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai

⁵¹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm 72

⁵² Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan.⁵³ Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberi stimulasi maupun rangsangan untuk perkembangan potensi anak supaya menjadi anak yang bertakwa, sehat, berilmu, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, serta percaya diri.⁵⁴ Tujuan lain dari pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal serta mengembangkan potensi anak supaya di masa akan datang menjadi manusia yang bermanfaat. Tujuan pendidikan ialah perubahan yang diharapkan subjek didik setelah mengalami proses pendidikan baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan bermasyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup. adapun tujuan atau cita-cita pendidikan antara satu negara dengan negara lain itu berbeda. Hal ini disebabkan karena sumber-sumber yang diadab sebagai dasar penentuan cita-cita itu berbeda.⁵⁵

Dari uraian diatas penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sedini mungkin yang meliputi aspek fisik, psikis, dan sosial yang menyeluruh, yang merupakan hak anak-anak usia dini. Dengan perkembangan itu, diharapkan maka anak-anak usia dini lebih siap belajar untuk belajar lebih lanjut, bukan hanya belajar (akademik sekolah), melainkan

⁵³ *Ibid*, hlm 4

⁵⁴ Suyadi dan Maulidya Ulfal, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm 19

⁵⁵ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm 29

belajar sosial, emosional, moral, dan lain-lainya di lingkungan sekolah dan lingkungan bermasyarakat.

Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* Terhadap Kognitif Anak di Usia Dini

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan di ubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotif.⁵⁶

Hasil belajar yang diperoleh siswa yang kadang kadang baik dan kurang baik. Hal ini tentu saja tidak lepas dari usaha belajar siswa. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sangatlah banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstren. Faktor inter adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstren adalah faktor yang diluar individu.⁵⁷

Pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap kognitif anak di usia dini sangat berpengaruh, karena dengan menggunakan media *macromedia flash* guru akan menjadi kreatif dalam menyampaikan pembelajaran anak-anak terutama di usia dini, guru bisa membuat pembelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan animasi, logo, dan lainnya yang terdapat pada *macromedia flash*, tujuan dari penggunaan *macromedia flash* agar membuat peserta didik atau anak anak usia dini menjadi tidak

⁵⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 54

⁵⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 54

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bosan dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru, menjadi anak lebih kreatif dan berimajinasi dengan tampilan-tampilan yang ditayangkan oleh guru sehingga dapat membuat anak-anak usia dini bisa memecahkan masalahnya sendiri. Menurut penulis dalam penelitian ini sangat efektif digunakan di zaman pandemi ini, ketika peserta didik diharuskan belajar dari rumah atau dengan kata lain pembelajaran *daring/online*, penggunaan *macromedia flash* sangat cocok dengan itu karena dengan begitu anak-anak usia dini menjadi tertarik dan bersemangat belajar dengan menayangkan animasi-animasi yang berhubungan dengan pembelajaran dari pada belajar yang langsung memfokuskan pada pembelajaran yang membuat anak akan semakin bosan belajar.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Darti dengan judul *Pengembangan Media Bebasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Hasil penelitian secara keseluruhan terlihat bahwa validator ahli materi 75%, penilaian validator ahli media 91% dengan penilaian validator ahli bahasa 93%. Rata-rata keseluruhan penilaian validator mendapat persentase 86% dengan rata-rata kategori “sangat layak”. Hasil penelitian guru I TK Al- Khariyah 84%, penilaian guru 2 di TK Al-Khariyah 88%, penilaian guru 3 di TK Nur Ikhsan 92%, penilaian guru 4 di TK Nur Ikhsan rata-rata penilaian mendapatkan persentase 86%. Rata-rata seluruh penilaian guru mendapatkan persentasi 88% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji coba skala besar di lakukan TK Al-Khariyah 91%. Hasil ujia coba

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skala kecil dilakukan TK Nur Ikhsan 95%. Rata-rata respon peserta didik 93% dengan kategori “sangat layak”.⁵⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fibri Rakhmawati dengan judul *Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi Kelas VII di MTS AL-ULUM MEDAN*. Hasil penelitian secara keseluruhan terlihat bahwa hasil belajar siswa pada materi pokok persegi panjang dan persegi dengan menggunakan multimedia *macromedia flash* di kelas VII-6 MTS Al-Ulum Medan T.P 2016/2017 yaitu nilai tes awal di peroleh = 57,92 dengan varians = 101,96 dan strandar deviasi = 10,09, sedangkan untuk nilai tes akhir di peroleh = 75, 97, dengan varians = 106, 88 dan standar deviasi = 10, 34. Hasil belajar matematika siswa pada materi pokok persegi panjang dan persegi dengan menggunakan multimedia *macromedia flash* di kelas VII-5 MTs Al-Ulum Medan T/P. 2016-2017 yaitu nilai tes awal diperoleh = 56,03 dengan varians = 123, 91 dan standar deviasi = 11,13, sedangkan untuk rata-rata nilai postest (tes akhir) sebesar 69,56 dengan standar deviasi sebesar 8,38 lebih tinggi dari rata-rata sebelumnya. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan multimedia *macromedia flash* di kelas VII MTs Al-Ulum Medan TP 2006-2007.⁵⁹

⁵⁸ Yulia Darti, *Op. Cit.* hlm 3

⁵⁹ Fibri Rakhmawati, *Op. Cit.* hlm 7

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Widiyanto dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Malang*. Hasil penelitian secara keseluruhan terdapat pengaruh dengan diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Hak ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibanding t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19.⁶⁰

Dari penelitian yang relevan diatas, memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya penggunaan media *macromedia flash 8* dan memiliki kesamaan objek yaitu anak-anak usia dini, di sini yang membedakan skripsi peneliti dengan skripsi yang relevan di atas bahwa penulis

⁶⁰ Agus Widiyanto, *Op, Cit*, hlm 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hala cita milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

melakukan tentang pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak di usia dini.

Konsep Operasional

Konsep operasional ini untuk menjabarkan atau memberikan bentuk-bentuk konkret, agar mudah dipahami dan sebagai acuan dilapangan. Adapun indikator-indikator yang akan peneliti paparkan dalam konsep operasioanl ini adalah pengaruh penggunaan *macromedia flash* sebagai variabel (x), dan pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online dimasa pandemi covid-19 di TK Bintang Mulia Kecamatan Tambang sebagai variabel (y). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pemebelajaran online dimasa pandemi covid-19 di TK Bintang Mulia.

Digunakan indikator-indikator sebagai variabel (x) berikut:

1. Guru menentukan tema pembelajaran.
2. Menyusun materi pembelajaran *macromedia flash*.
3. Membuat soal multiple choice.
4. Mengupload google form.
5. Mengirim video pembelajaran ke anak melalui orang tua.
6. Mengirimkan link google form ke anak melalui orang tua.

Digunakan indikator-indikator sebagai variabel (y) berikut:

1. Anak belajar sesuai tema yang ditetapkan guru.
2. Anak mengamati pelajaran yang diberikan guru.
3. Anak membaca soal multiple choice.
4. Anak menerima soal multiple choice yang diberikan.
5. Anak menonton video pembelajaran.
6. Anak menjawab soal yang dikirim melalui google form.

2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *eksperimen* berbasis daring/*online*.

Penelitian pada hakikatnya dilakukan oleh setiap peneliti untuk memecahkan suatu topik permasalahan yang diteliti. Setiap penelitian yang diteliti ini akan menghasilkan pemecahan terhadap masalah yang muncul. Kemudian, penelitian ini disusun secara sistematis dan empiris. Sehingga, penelitian biasanya bersifat ilmiah. Penulis melakukan penelitian ini yang bersifat penelitian kuantitatif. Kemudian, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif-deskriptif. Penelitian deskriptif adalah pemaparan hasil dari penelitian yang berupa pemaparan keadaan, peristiwa, kegiatan, maupun kondisi dari suatu masalah penelitian. Metode penelitian kuantitatif-deskriptif adalah suatu riset kuantitatif yang berbentuk deskripsinya dengan angka atau numeric (statistik), penelitian tersebut berkaitan dengan penjabaran dengan angka-angka statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang. Rentang waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu bulan februari sampai dengan selesai.

C. Subjek dan Objek

Subjek dalam penelitian ini merupakan guru dan siswa. Objek yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *macromedia flash* terhadap kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi. Jadi populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tertentu.⁶¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang yang berjumlah 18 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Hal ini dikarenakan bahwa sampel adalah sebagian atau seluruh populasi yang diambil atau yang akan diteliti dari jumlah populasi menjadi sampel, baik menjadi sampel total maupun sampel minimum.⁶² Sampel yang diambil oleh peneliti dalam penelitian merupakan sampel total dari populasi yaitu 18 anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data erat hubungannya dengan masalah penelitian. Oleh karena itu pemilihan teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai perlu diperhatikan. Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data penulis menggunakan teknik soal tes yang disebar melalui *google form*. Soal tes merupakan seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada anak dengan maksud untuk mendapat jawaban yang yang dapat dijadikan dasar

⁶¹ Ari Kunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 173

⁶² *Ibid*, hlm 174



penetapan skor. Hal ini dilakukan karena teknik soal tes merupakan teknik yang paling tepat untuk mengukur kemampuan anak dalam pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif di masa pandemi covid-19, selain soal tes diperlukan dokumentasi. Soal tes yang dilakukan adalah tes kemampuan anak dalam pengembangan kognitif dengan menggunakan *macromedia flash*. Soal tes disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tema pembelajaran yang akan diberikan kepada anak.
2. Memasukkan metode *macromedia flash* dalam tema pembelajaran tersebut.
3. Menyusun soal-soal terhadap materi yang telah diberikan terlebih dahulu berupa soal objektif atau pilihan ganda.
4. Soal-soal tersebut dimasukkan atau dimuat di *google form* untuk kemudian dikirim dan di isi oleh anak-anak usia dini.
5. Anak diberi waktu 1x24 jam untuk menjawab dan menyerahkan jawaban soal-soal tersebut.
6. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola,

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁶³

Adapun alur berupa kelompok perlakuan yang digunakan penulis dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

Menentukan tema yang akan diujikan kepada anak.

Membuat video animasi-animasi bergerak sesuai tema dengan *macromedia flash*.

Menyusun soal-soal sebanyak sepuluh (pilihan ganda) dengan tiga opsi a,b, dan c yang sesuai dengan video animasi-animasi dan memasukkan soal-soal tersebut ke dalam google form, lalu mengirimkan kepada anak.

Adapun alur berupa kelompok tindakan yang digunakan penulis dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil tes. Memberikan skor pada kemampuan anak dalam menjawab soal-soal yang telah diberikan, apabila anak memilih jawaban yang benar maka anak mendapat skor 1, dan apabila anak memilih jawaban salah maka anak mendapat skor 0.
2. Memasukkan skor kemampuan anak dalam menjawab soal-soal yang telah diujikan.
3. Menentukan kelompok skor anak yang tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan pedoman penilai baik dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif.

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007) hlm 334

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 1

PEDOMAN PENSKORAN PENILAIAN

NO	BENTUK KUALITATIF	BENTUK KUANTITATIF
		RENTANG 0-100
1	SANGAT TINGGI	95,00%-100%
2	TINGGI	85,00-95,00%
3	SEDANG	70,00-85,00%
4	RENDAH	60,00-70,00%
5	SANGAT RENDAH	56,00-60,00%

Kriteria tersebut di sederhanakan menjadi tiga kriteria, yaitu :

56,00%-70,00% = Rendah (R)

70,00%-85,00% = Sedang (S)

85,00%-100,00% = Tinggi (T)⁶⁴

Menghitung rata-rata dengan rumus. Untuk menghitung rata-rata kemampuan hasil tes anak dalam penggunaan *macromedia flash* dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X_i$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah siswa⁶⁵

4. Memaparkan hasil pengklasifikasikan data.

5. Menyimpulkan hasil analisis data.

UIN SUSKA RIAU

⁶⁴ Abdul Razak, *Statistika Pengolahan Data Sosial Sistem Manual*, (Pekanbaru: Autografika, 2015), hlm 20

⁶⁵ Abdul Razak, *Statistika Pengolahan Data Sosial Sistem Manual*, (Pekanbaru: Autografika, 2015), hlm 38

Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = 1760 / 18$$

$$= 97,8 \text{ (Kategori tinggi)}$$

Tabel 3

Persentase Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang

Kualitatif	Kuantitatif	Jumlah	Persentase
Tinggi	100-85	18	100%
Sedang	85-70	0	0%
Rendah	<70	0	0%
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel 3 maka diketahui Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang dari 18 sampel, yang memiliki nilai dengan kategori tinggi sebanyak 18 peserta didik (100%), kemudian dari 18 sampel yang mendapat nilai dengan kategori sedang sebanyak 0 peserta didik (0%), dan dari 18 sampel yang mendapat nilai dengan kategori rendah sebanyak 0 peserta didik (0%).

Dari pengolahan data yang telah disajikan dalam tabel 2 dan persentase pada tabel 3, dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang pada tahun 2021 tergolong tinggi dengan rata-rata 97,8. Oleh karena itu, hipotesis pembelajaran pengembangan kognitif anak usia dini dengan menggunakan *macromedia flash* dengan tema Lingkungan Alam diterima. Pemerolehan rata-rata tersebut berdasarkan sampel yang diuji sebanyak 18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Harta Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sampel dari 1 kelas. Dari jumlah sampel sebanyak 18 peserta didik dengan kemampuan yang heterogen maka dapat diketahui terdapat 18 peserta didik dikategorikan berkemampuan tinggi atau sebanyak 100% dari jumlah sampel. Kemudian, terdapat 0 peserta didik yang dikategorikan berkemampuan sedang atau sebanyak 0% dari jumlah sampel. Dan terdapat 0 peserta didik dikategorikan berkemampuan rendah atau sebanyak 0% dari jumlah sampel.

Berdasarkan perolehan nilai pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang dapat diketahui bahwa pada pembelajaran ini peserta didik yang berkemampuan tinggi sebanyak 18 peserta didik dari jumlah sampel 18 peserta didik. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang bisa dikatakan mampu untuk pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang tergolong tinggi, dengan penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini terutama dalam pembelajaran di masa pandemi sangat membantu guru dan orang tua dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak usia dini karena pada dasarnya penggunaan *macromedia flash* dengan menjadikan animasi-animasi maka pembelajaran akan lebih menarik untuk anak usia dini yang lebih rentan mengalami kejenuhan jika pembelajaran yang disampaikan dilakukan secara monoton terus menerus. Hasil yang diperoleh oleh penulis dengan rata-rata nilai berkategori tinggi, hampir seluruh peserta didik di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang menjawab soal berdasarkan video yang sudah ditonton terlebih dahulu dengan benar. Hasil ditunjukkan dengan soal tes yang mereka kembalikan ke *google form* penulis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran online di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang telah diperoleh secara keseluruhan kemampuan sampel penelitian dalam pengaruh penggunaan *macromedia*

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Hak Cipta** milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

flash terhadap pengembangan kognitif anak usia dini tergolong tinggi, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran yang akan dikirir kepada peserta didik di masa pandemi covid-19 ini, hal ini bertujuan untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik yang tidak bisa bertatap muka untuk belajar dan peserta didik yang khususnya anak usia dini menjadi tidak jenuh untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diperikan guru.
2. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan sumbangsih pada peneliti selanjutnya, khususnya untuk mahasiswa PIAUD mengenai pengaruh penggunaan *macromedia flash* untuk anak usia dini.
3. Untuk peneliti selanjutnya, penulis menyarankan untuk memperluas topik yang dapat dijadikan sebagai penelitian lanjutan, seperti topik yang digunakan dalam penelitian adalah topik umum.
4. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk lebih meningkatkan dan mendapatkan hasil proses dari belajar mengajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak Ashak, *Memposisikan Pendidikan Anak Usia Dini dalam Sitem Pendidikan Nasional*, Buletin PADU, Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini, Edisi 03, Desember 2002, (Jakarta: Dir.PAUD, Dirjend, PLSP, Depdiknas, 2007)
- Akmaluddin, *Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama*, (Techno Nusa Mandiri X: No. 2, 2013)
- Anggra Yuda Ramadianto, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Aktraktif dengan Flash Professional 8*, (Bandung: Yrama Widya, 2018)
- Ari Kunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Azwar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009)
- Chandra, *Flash Professional 8 untuk Orang Awam*, (Palembang: Maxicom, Jurnal Media Infotama, Vol. 9, No. 1)
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1990)
- Deni Dermawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)
- Drs. Ahmad Susanto, M. Pd., *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006)
- Hibbana. S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002)
- <http://penalaran-unm.org/analisis-data-penelitian-rnd/>
- <http://penelitianilmiah.com/penelitian-kepuustakaan/>
- Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Gramedia, 1989)
- Idris A, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Manado: STAIN, Jurnal IQRA', Vol. 5. No. 48 2008)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ki Hadjar Dewantara, *Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama: Pendidikan*, (Yogyakarta : Red. Ed. UST-Press)
- Lilis Madyawati, M. Si, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017)
- Lukmanatul Hakim, *Teknik Jitu Menguasai Flash MX*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013)
- Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009)
- Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)
- Muhammad Ruding Emang, *Psikologi Agama*, (Ujung Pandang: Identitas Islam Press, 1994)
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rodakarya Offset, 2012)
- Nursapia Harahap, "Mei 2014". Penelitian Kepustakaan Jurnal Iqra' Volume 08 No. 01
<https://media.meliti.com/media/publications/196955-ID-penelitian-kepuustakaan.pdf>
- Pramono Andi, *Membuat Animasi Presentasi dengan Macro Flash MX*, (Yogyakarta: Andi, 2005)
- Rin Widharti, *Penelitian Sosial*, (Yogyakarta: Istana Merdeka, cetakan 2018)
- Rozelena, M. Kristiawan 2017. Penelitian Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini *Jurnal Kepimpinan dan Supervisi Pendidikan*. Vol 2, No. 1 Januari –Juni 2017
- Samsudi, *Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin: Vol. 15, No. 2, 2015)
- Sells&Glows dalam Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Suyadi dan Maulidya Ulfal, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Syaiful Fahmi, Marsigit, *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifan Terhadap Sikap Siswa pada Matematika*, (Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.9, No. 1 2014)
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Undang-undang No. 20, *tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Yogyakarta: Media Wacana Press, 2003)
- Wahid Hasyim, *Implementasi Kebijakan Pemerintah dalam Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Bekasi: Bekas PDF, 2009)
- Weny Putri Hariyani, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia pada Pokok Bahasan Perbedaan Pasar Tradisional dan Pasar Modern Untuk TK B di PAUD Lab Shcool UNNES*, (Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang: Semarang, 2015)
- Wiwin Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2008)
- Yuliani, Nuraini, Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013)
- Yusuf Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001)
- Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Bogor Indonesia, 2004)