

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini dikenal sebagai masa *golden age* karena pada periode ini mereka mengalami percepatan perkembangan yang sangat signifikan, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Pada tahap ini, otak anak berada dalam kondisi sangat plastis sehingga responsif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat dan konsisten sangat dibutuhkan agar potensi perkembangan anak dapat berkembang secara optimal (Sopiah, 2022). Pada masa usia dini, anak belajar terutama melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung. Proses belajar yang melibatkan eksplorasi, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungan akan membantu anak membangun pemahaman terhadap berbagai konsep secara bertahap. Lingkungan belajar yang berkualitas, kegiatan bermain yang bermakna, serta interaksi positif antara anak dengan pendidik maupun orang tua menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam mendukung perkembangan berbagai kemampuan dasar anak, terutama dalam aspek kognitif. Pada tahap ini, anak perlu memperoleh stimulasi yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, menemukan solusi terhadap suatu permasalahan, serta memahami keterkaitan antara suatu peristiwa dengan penyebabnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak agar pengalaman yang diperoleh dapat mendukung perkembangan kognitifnya secara optimal. Pendidik dan orang tua diharapkan mampu menyediakan pengalaman belajar yang kaya, aman, dan sesuai tahap perkembangan untuk membentuk kompetensi kognitif, sosial, serta kesiapan terhadap pembelajaran lanjutan (Astuti & Triani, 2024). Dengan demikian, masa usia dini menjadi fondasi penting bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Dalam perkembangan kognitif, periode awal pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa krusial bagi pembentukan kemampuan dasar, termasuk kemampuan memahami hubungan sebab-akibat. Kemampuan mengenali

hubungan sebab–akibat merupakan komponen kognitif fundamental yang membantu anak membangun kerangka berpikir untuk memahami berbagai peristiwa di lingkungannya. Anak tidak hanya menerima kejadian secara pasif, tetapi mulai mampu mengaitkan suatu tindakan atau kondisi tertentu dengan akibat yang ditimbulkannya. Pada masa usia dini, ketika otak anak berada dalam kondisi sangat plastis dan sensitif terhadap berbagai rangsangan, stimulasi terhadap kemampuan sebab–akibat (*causal reasoning*) menjadi sangat penting sebagai dasar bagi perkembangan kognitif yang lebih kompleks di tahap selanjutnya (Rusawalsep et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan mengenal hubungan sebab–akibat berperan penting dalam membantu anak memahami proses perubahan yang terjadi di sekitarnya, termasuk fenomena alam sederhana. Melalui proses pengamatan, eksplorasi, dan pengalaman langsung, anak mulai belajar bahwa suatu peristiwa tidak terjadi secara kebetulan, melainkan memiliki penyebab tertentu dan menghasilkan akibat yang dapat diamati. Kemampuan ini berkembang secara optimal apabila anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Istiana, 2014).

Pandangan ini sejalan dengan ajaran Islam yang mendorong manusia untuk berpikir, mengamati, dan memahami keteraturan hukum sebab–akibat yang Allah ciptakan di alam semesta. Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an:

انَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Yang artinya: “*Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.*” (QS. Ali ‘Imran [3]: 190)

Ayat tersebut menegaskan bahwa fenomena alam, termasuk perubahan yang terjadi secara berulang dan teratur, merupakan tanda-tanda kekuasaan Allah yang dapat dipahami melalui proses berpikir dan pengamatan (Wulan & Shomad, 2025). Dengan demikian, stimulasi kemampuan kognitif anak terutama dalam memahami keterkaitan antara sebab dan akibat sejak usia dini memiliki arti penting dalam proses pendidikan. Hal tersebut juga sesuai dengan nilai-nilai keislaman yang mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berpikir dan akalnya dalam mengenali serta memahami berbagai hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pengembangan kemampuan sebab–akibat pada anak usia dini berkaitan erat dengan pembelajaran sains sederhana. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati perubahan, membandingkan kondisi, serta menarik kesimpulan sederhana dapat melatih anak berpikir logis dan sistematis. Suyadi (2014) menegaskan bahwa proses pembelajaran kognitif pada anak usia dini akan lebih efektif apabila didukung oleh pengalaman yang nyata dan media visual. Pendekatan tersebut membantu anak memahami konsep yang masih abstrak dengan menghubungkannya pada sesuatu yang dapat dilihat dan dialami secara langsung (Susanti, 2021). Oleh karena itu, pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga melibatkan anak secara aktif melalui media dan aktivitas yang memungkinkan terjadinya proses sebab–akibat secara nyata. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal hubungan sebab–akibat, memerlukan strategi pembelajaran yang tepat dan kontekstual. Pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat nyata dan menarik dapat membantu anak dalam memahami keterkaitan antara suatu peristiwa dengan penyebabnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Media yang memungkinkan anak mengamati langsung suatu proses diyakini mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar serta mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal (Istiana, 2014).

Aktivitas yang mendorong eksplorasi, observasi, eksperimen sederhana, serta percakapan mengenai sebab–akibat merupakan bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui kegiatan seperti “bermain sains” atau percobaan sederhana, anak diberi kesempatan untuk memahami bahwa suatu tindakan, misalnya menambahkan air, memindahkan benda, atau mengubah posisi objek yang dapat menghasilkan konsekuensi berbeda yang dapat diprediksi serta dijelaskan secara logis (Fidiyani et al., 2016). Kemampuan memahami hubungan sebab–akibat ini tidak hanya membantu anak menyelesaikan permasalahan sederhana dalam keseharian, tetapi juga menjadi dasar bagi berkembangnya literasi sains pada tahap awal. Literasi ini memungkinkan anak menghubungkan berbagai peristiwa di lingkungan sekitar dengan proses alamiah yang menyertainya (Shavlik et al., 2022). Anak memerlukan stimulus melalui media dan pengalaman belajar

yang relevan sehingga mereka dapat mengamati, menarik kesimpulan, dan memahami keterkaitan antarperistiwa secara lebih bermakna. Dengan demikian, pengembangan kemampuan sebab-akibat sejak usia dini bukan sekadar aspek kognitif, tetapi merupakan fondasi bagi munculnya pola pikir kritis dan ilmiah. Bekal ini penting agar anak tumbuh sebagai pembelajar aktif, mampu merespons lingkungan secara tepat, serta siap menghadapi kompleksitas pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Konsep perubahan cuaca dapat menjadi salah satu sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kausal atau memahami hubungan sebab-akibat. Melalui pengamatan terhadap perubahan cuaca, anak dapat belajar bahwa setiap peristiwa alam memiliki proses dan penyebab tertentu, misalnya hujan terjadi karena adanya awan yang mengandung banyak uap air, atau udara terasa panas karena matahari bersinar terik (Awwalina et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran tentang perubahan cuaca berpotensi menstimulasi perkembangan berpikir logis dan ilmiah sejak dini. Meskipun mengenalkan konsep cuaca dan perubahan alam sejak dini memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan dan literasi sains, kenyataannya banyak lembaga PAUD menghadapi kendala signifikan dalam mengajarkan materi cuaca dengan efektif. Salah satu masalah utama adalah kurangnya media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini (Asmara, 2021).

Berdasarkan observasi awal, kondisi ini juga terlihat di RA Azzahra, dimana media pembelajaran khususnya terkait topik cuaca masih sangat terbatas sehingga proses pengenalan konsep cuaca belum berlangsung secara optimal. Akibat keterbatasan tersebut, anak-anak cenderung belajar cuaca dengan pendekatan yang sangat sederhana dan teoretis, misalnya hanya melalui cerita atau penjelasan guru, tanpa pengalaman langsung atau eksplorasi yang memungkinkan mereka memahami proses perubahan cuaca seperti awan terbentuk, hujan turun, angin, perubahan suhu sebagai fenomena alam yang dinamis. Hal ini berpengaruh pada pemahaman konseptual anak, anak bisa mengenal “hujan” atau “panas”, tetapi belum memahami mengapa hujan terjadi, bagaimana awan terbentuk, atau kenapa udara bisa berubah. Sehingga potensi mereka untuk mengembangkan pemikiran ilmiah dan rasa ingin tahu alamiah menjadi kurang optimal.

Kurangnya pengalaman konkret ini membuat pembelajaran tentang cuaca terasa abstrak bagi anak usia dini, sehingga minat dan pemahaman mereka terhadap sains atau fenomena alam cenderung rendah (Lutfiyatur Rohmah, 2020). Sebaliknya, literatur pendidikan anak usia dini mendukung pendekatan interaktif. Anak belajar lebih baik apabila diberi kesempatan untuk mengamati, bereksperimen, dan merasakan langsung perubahan alam, misalnya melalui aktivitas di luar ruangan, pengamatan cuaca harian, eksperimen sederhana, atau permainan berbasis alam (Nisa, 2024). Dengan demikian, permasalahan pembelajaran cuaca di PAUD berupa keterbatasan media dan metode yang belum sesuai tahap usia menjadi tantangan penting. Jika tidak diatasi, hal ini dapat menghambat perkembangan pemahaman anak terhadap alam, mengurangi potensi mereka dalam berpikir logis dan ilmiah, serta melemahkan dasar literasi sains sejak usia dini. Oleh karena itu, perlu upaya untuk merancang dan menerapkan media serta metode pembelajaran cuaca yang sesuai dengan karakter anak PAUD: sederhana, interaktif, konkret, dan menarik.

Untuk mengatasi keterbatasan media dalam pembelajaran sains atau fenomena alam seperti cuaca, siklus air, maupun ekosistem pada pendidikan anak usia dini, penggunaan media diorama menjadi salah satu alternatif yang dinilai relevan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Media visual berbentuk tiga dimensi, seperti diorama, dapat mengubah konsep yang awalnya bersifat abstrak menjadi gambaran yang lebih nyata dan dapat diamati secara langsung, sehingga anak usia dini lebih mudah memahami materi yang disampaikan (T. P. Lestari et al., 2024). Dengan menghadirkan representasi miniatur dari peristiwa nyata, diorama membantu anak mengamati urutan kejadian, pola, serta interaksi antareleman dalam suatu proses, misalnya awan yang menebal, turunnya hujan, hingga terbentuknya genangan air. Penggambaran visual tersebut memberi dasar yang kuat bagi pembentukan pemahaman hubungan sebab-akibat.

Selain memberikan pengalaman visual yang lebih konkret, diorama juga berkontribusi pada perkembangan sensorik dan motorik halus anak karena memungkinkan mereka untuk mengamati, menyentuh, dan memindahkan objek sesuai kebutuhan pembelajaran (Hasanah & Muryanti, 2019). Ketika diorama dirancang untuk menggambarkan fenomena alam tertentu, anak dapat memahami

urutan proses serta keterkaitan antar unsur lingkungan dengan lebih jelas. Proses pengamatan dan interaksi tersebut mendorong anak untuk membangun pola pikir ilmiah dasar, yakni memahami bahwa fenomena alam berlangsung secara teratur, dapat diamati, dan memiliki hubungan sebab–akibat yang dapat dijelaskan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sains pada usia dini yang menekankan pentingnya rasa ingin tahu, kemampuan eksplorasi, serta pemahaman konseptual anak. Pembelajaran menggunakan diorama juga membuka kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam kegiatan manipulatif dan eksploratif. Melalui proses menata, memindahkan, atau “menguji” unsur-unsur yang ada di dalam diorama seperti menempatkan awan gelap kemudian mengamati skenario hujan, anak tidak hanya menghafal urutan peristiwa, tetapi belajar membangun inferensi kausal berdasarkan pengalaman langsung.

Kegiatan semacam ini diduga lebih efektif dalam membentuk pemahaman hubungan sebab–akibat dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat pasif, sehingga penggunaan diorama berpotensi mendukung tujuan pembelajaran sains secara lebih optimal pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji **“Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Mengenal Hubungan Sebab-Akibat Pada Anak Usia Dini (Penelitian di kelompok B RA Azzahra Ciparay Kabupaten Bandung)”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak sebelum penerapan media diorama di kelompok B RA Azzahra Ciparay?
2. Bagaimana kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak sesudah penerapan media diorama di kelompok B RA Azzahra Ciparay?
3. Bagaimana pengaruh media diorama terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak di kelompok B RA Azzahra Ciparay?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak sebelum penerapan media diorama di kelompok B RA Azzahra Ciparay.
2. Kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak sesudah penerapan media diorama di kelompok B RA Azzahra Ciparay.
3. Pengaruh media diorama terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat anak di kelompok B RA Azzahra Ciparay.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, terutama dalam memperkuat pemahaman mengenai pemanfaatan media diorama sebagai media pembelajaran yang bersifat konkret untuk membantu anak mengenali keterkaitan antara suatu sebab dan akibat.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian, diantaranya:

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai pemanfaatan media diorama sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal hubungan sebab-akibat, khususnya pada tema perubahan cuaca.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran tentang pentingnya penggunaan media konkret seperti diorama dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, sebagai pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Sekolah juga dapat menjadikan media diorama sebagai alternatif media pembelajaran

berbasis visual konkret yang mampu meningkatkan aspek kognitif anak.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta melibatkan pikiran dan perasaan peserta didik selama proses belajar berlangsung. (Shoffa et al., 2023). Media pembelajaran dapat menjadi penghubung antara pendidik dan anak dalam menyampaikan materi sehingga informasi yang diberikan lebih mudah diterima dan dipahami. Heinich menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang berperan dalam menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima, sehingga dapat menunjang berlangsungnya kegiatan belajar secara lebih efektif (Heinich et al., 2002). Media pembelajaran memiliki peran penting karena anak belum mampu memahami konsep abstrak tanpa bantuan alat bantu visual dan konkret. Pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini perlu mempertimbangkan tahap dan karakteristik perkembangan mereka. Oleh sebab itu, media yang digunakan sebaiknya memiliki bentuk yang nyata, aman bagi anak, menarik perhatian, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan mengeksplorasinya secara langsung. (Suyadi, 2015). Penggunaan media yang tepat dapat membantu anak membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Daryanto (2016) menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu mengaktifkan berbagai indera anak sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

Diorama merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual tiga dimensi yang menampilkan miniatur atau tiruan suatu objek atau peristiwa tertentu secara nyata (Arsyad, 2011). Sadiman et al. (2014) menyatakan bahwa diorama termasuk media model yang digunakan untuk memberikan gambaran konkret tentang suatu peristiwa atau keadaan yang sulit diamati secara langsung. Media diorama sangat sesuai digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena mampu menyajikan objek pembelajaran dalam bentuk nyata dan menarik, sehingga anak dapat mengamati secara langsung hubungan antar unsur yang terdapat di dalamnya. Media diorama memiliki karakteristik utama, yaitu berbentuk tiga dimensi, dapat

diamati dari berbagai arah, dan menggambarkan suatu peristiwa atau kondisi tertentu secara visual. Karakteristik tersebut memungkinkan anak untuk memahami konsep secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal (Sadiman et al., 2014).

Perubahan cuaca merupakan fenomena alam yang bersifat abstrak bagi anak usia dini apabila hanya disampaikan melalui penjelasan lisan. Anak pada usia dini masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan dapat diamati secara langsung. Melalui penggunaan media diorama perubahan cuaca, anak dapat melihat dan mengamati secara konkret proses terjadinya hujan, panas, maupun mendung, serta memahami dampak perubahan cuaca tersebut terhadap lingkungan di sekitarnya, seperti kondisi langit, tanah, tumbuhan, dan aktivitas manusia.

Shoffa et al. (2023) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, anak perlu memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan menggunakan dan mengeksplorasi benda-benda atau alat peraga. Penggunaan alat peraga memungkinkan anak mengamati secara nyata berbagai keteraturan maupun pola yang terdapat pada objek yang sedang dipelajari. Hasil pengamatan tersebut selanjutnya dapat dikaitkan oleh anak dengan pengetahuan intuitif yang telah dimilikinya sebelumnya (Rahmawati et al., 2011). Media diorama memungkinkan anak belajar melalui pengalaman visual dan manipulatif, sehingga membantu anak membangun pemahaman konsep perubahan cuaca secara bertahap. Penelitian Lestari et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama 3D mampu meningkatkan pemahaman konsep perubahan cuaca pada anak karena anak dapat melihat representasi fisik dari tahapan proses yang sebelumnya hanya dijelaskan secara verbal. Anak lebih mudah memahami hubungan antar langkah. Penelitian lain oleh Rahmatunnisa et al., (2022) yang mengembangkan media Diorama Aquaca juga menemukan bahwa representasi konkret dalam bentuk diorama membantu anak memvisualisasikan tahap-tahap terjadinya hujan dan meningkatkan kemampuan mereka menjelaskan hubungan sebab-akibat dari setiap tahap. Media diorama memungkinkan anak tidak hanya mengamati tetapi juga memindahkan, menunjuk, atau memainkan elemen pada model, sehingga proses berpikir kausal lebih mudah terbentuk karena didukung pengalaman multisensorik.

Menurut Prabowo (2017) media diorama memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, yaitu: (1) dapat diterapkan pada berbagai bidang mata pelajaran; (2) mampu menyajikan visualisasi suatu objek, situasi, atau kondisi yang menyerupai keadaan sebenarnya sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Penggunaan diorama juga dapat mendorong kreativitas peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, media ini memiliki keterbatasan karena kemampuan kreativitas setiap peserta didik berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi dan bimbingan agar kreativitas seluruh peserta didik dapat berkembang secara optimal (Mayuni et al., 2024).

Asiah (2016) mengemukakan bahwa dalam pembuatan media diorama perlu memperhatikan beberapa prinsip agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal, yaitu: (1) memiliki kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran; (2) menyajikan objek atau informasi secara jelas; (3) ukuran diorama perlu disesuaikan dengan tempat penggunaannya serta jumlah peserta didik yang akan mengamati media tersebut; (4) pembuatan diorama tidak mengharuskan penggunaan bahan yang baru dan berbiaya tinggi, tetapi perlu mempertimbangkan kekuatan serta kelayakan bahan yang digunakan; (5) mudah digunakan dan diakses; (6) pemilihan warna pada diorama perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan atau pemandangan yang hendak direpresentasikan; dan (7) penggunaan media diorama perlu mempertimbangkan aspek keterjangkauan.

Dalam media diorama terdapat beberapa jenis media diorama adalah sebagai berikut (Saputri, 2022):

1. Diorama tertutup merupakan jenis diorama yang memiliki pembatas pada seluruh bagian samping dan belakang, yaitu dinding kanan, dinding kiri, serta dinding belakang yang menyatu dengan bagian dasar. Pada bagian depan digunakan kaca transparan sebagai pembatas sehingga objek di dalam diorama hanya dapat diamati dari arah depan. Jenis diorama ini umumnya digunakan sebagai media untuk menampilkan suatu objek atau situasi secara visual.
2. Diorama lipat merupakan jenis diorama yang dibuat menggunakan lembaran kertas atau bahan sejenis yang dapat dilipat sehingga membentuk tiga bidang dinding atau menyerupai sudut suatu ruangan.

Bagian dinding di sebelah kanan dan kiri dapat dibuka maupun ditutup sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Jenis diorama ini termasuk praktis karena dapat dilipat kembali sehingga lebih mudah untuk dibawa dan disimpan.

3. Diorama terbuka merupakan jenis diorama yang tidak menggunakan dinding sebagai pembatas pada bagian yang menjadi sudut pandang pengamat. Berbeda dengan diorama tertutup dan diorama lipat, jenis ini memungkinkan objek yang ditampilkan dapat diamati secara lebih terbuka dari berbagai arah. Karakteristik diorama terbuka memiliki kemiripan dengan maket karena objek atau gambaran tertentu disajikan dalam bentuk miniatur pada suatu bidang dasar.

Perkembangan kognitif merupakan proses berkembangnya kemampuan berpikir anak yang mencakup kemampuan mengamati, mengingat, memahami, dan memecahkan masalah (Santrock, 2011). Pada masa anak usia dini, perkembangan kognitif berlangsung sangat pesat dan menjadi dasar bagi kemampuan berpikir di tahap selanjutnya. Menurut Piaget (dalam Ibda, 2015) perkembangan kemampuan kognitif anak terbentuk melalui keterlibatan aktif anak dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Pengetahuan tidak hanya diperoleh dari penyampaian informasi, tetapi dikembangkan oleh anak melalui pengalaman secara langsung, pengamatan, serta kegiatan mengeksplorasi berbagai objek yang berada di lingkungannya.

Kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat merupakan kemampuan kognitif anak dalam memahami bahwa suatu peristiwa dapat menimbulkan akibat tertentu. Menurut Piaget (dalam Mu'min, 2013) pemahaman sebab-akibat pada anak usia dini berkembang melalui pengalaman konkret dan pengamatan langsung terhadap perubahan yang terjadi di lingkungannya. Anak mulai mengaitkan suatu tindakan dengan hasil yang muncul dari tindakan tersebut. Vygotsky (dalam Kurniati, 2025) menambahkan bahwa kemampuan berpikir anak, termasuk pemahaman sebab-akibat, dapat berkembang secara optimal melalui interaksi sosial dan bantuan orang dewasa atau guru dalam zona perkembangan proksimal. Pada usia 4–6 tahun, anak mulai mampu memahami urutan kejadian dan menghubungkannya dengan konsep sebab-akibat, namun kemampuan ini hanya

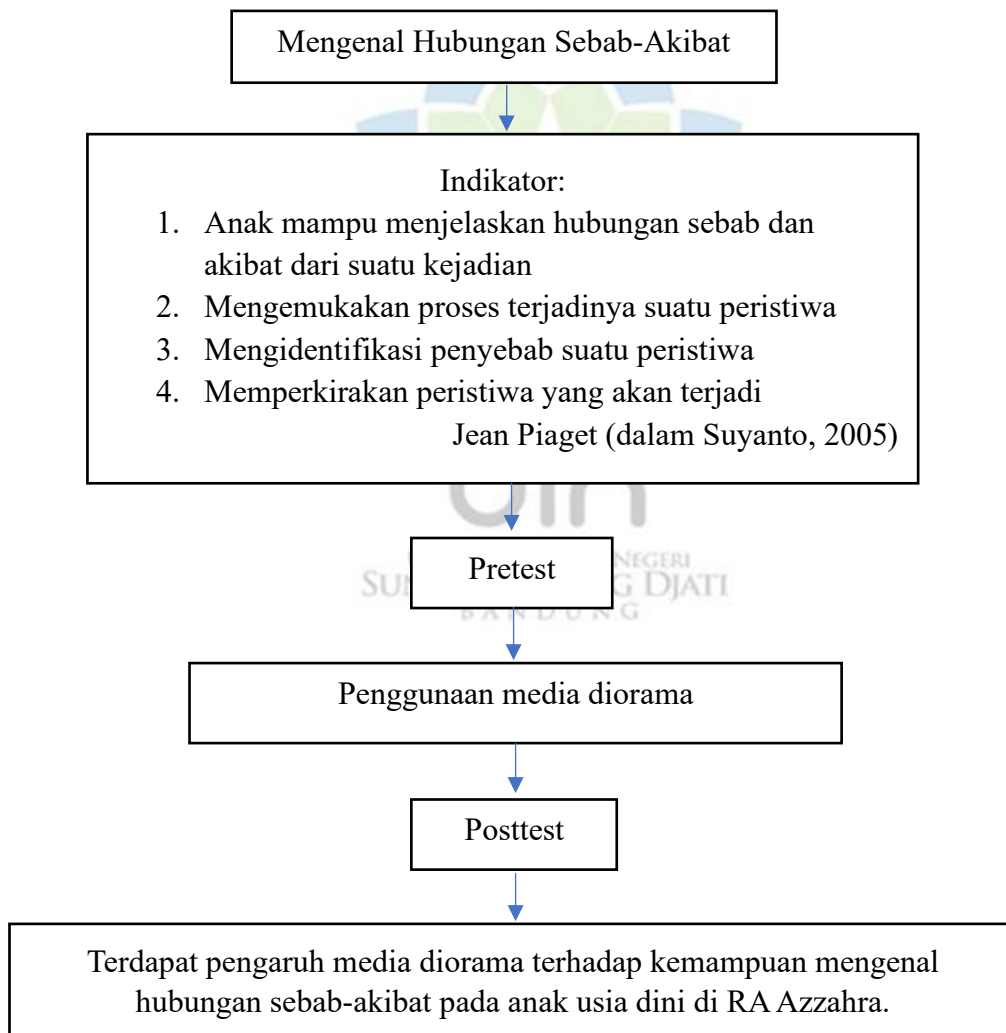
berkembang optimal ketika anak diberikan kesempatan eksplorasi langsung dan dukungan visual yang jelas mengenai proses yang mereka amati. Penelitian dari I-LABS University of Washington menjelaskan bahwa anak mengembangkan pengetahuan sebab–akibat melalui pengalaman aktif seperti melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek dapat membantu mereka membentuk hubungan antara tindakan dan hasil yang muncul (I-LABS, 2017). Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret sangat penting untuk membangun pemahaman sebab–akibat pada anak usia dini.

Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2005) Kemampuan mengenal hubungan sebab–akibat pada anak usia dini dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, antara lain:

1. Mampu menjelaskan hubungan sebab dan akibat dari suatu kejadian, yaitu kemampuan anak untuk memahami dan mengungkapkan keterkaitan antara suatu peristiwa dengan penyebab maupun akibat yang ditimbulkannya. Anak mulai mampu memahami bahwa suatu kejadian dapat terjadi karena adanya penyebab tertentu dan dapat menimbulkan akibat tertentu.
2. Mampu mengemukakan proses terjadinya suatu peristiwa, yaitu kemampuan anak untuk menjelaskan tahapan atau urutan sederhana mengenai bagaimana suatu peristiwa terjadi. Melalui kemampuan ini, anak tidak hanya mengetahui suatu kejadian, tetapi juga dapat menceritakan proses terjadinya kejadian tersebut secara sederhana.
3. Mampu mengidentifikasi penyebab suatu peristiwa, yaitu kemampuan anak untuk mengetahui dan menyebutkan dari mana suatu objek atau peristiwa berasal serta hal yang menjadi penyebab terjadinya. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak mulai dapat menghubungkan suatu objek atau kejadian dengan sumber atau penyebabnya.
4. Mampu memperkirakan peristiwa yang akan terjadi berdasarkan informasi yang diperoleh sebelumnya, yaitu kemampuan anak dalam menggunakan pengalaman atau informasi yang telah diketahui untuk memperkirakan kejadian yang mungkin terjadi selanjutnya. Dengan demikian, anak dapat membuat perkiraan sederhana berdasarkan hubungan sebab-akibat yang telah dipahami sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat pada anak usia dini tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam mengetahui penyebab dan akibat suatu kejadian, tetapi juga melalui kemampuan memahami proses terjadinya peristiwa, mengidentifikasi sumber atau penyebab, serta memperkirakan kemungkinan kejadian yang akan berlangsung berdasarkan informasi yang telah diperoleh.

Gambar 1.1
Bagan Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian berfungsi sebagai dugaan awal atau jawaban sementara atas pertanyaan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses ilmiah. Ridhahani (2020) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan pernyataan prediktif yang disusun berdasarkan teori-teori yang telah ada maupun hasil penelitian terdahulu, sehingga meskipun bersifat sementara, hipotesis memiliki dasar ilmiah. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini disusun dari hasil kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikembangkan sebelumnya. Hipotesis terbagi menjadi 2 jenis yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan Y dan hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y.

Pengujian hipotesis nol sering dilakukan dengan bantuan perhitungan statistik. Apabila data yang terkumpul mendukung hipotesis nol, maka hasilnya dapat menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel. Sebaliknya, jika data mendukung hipotesis kerja, maka dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh, hubungan, atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang sedang diteliti (Sugiyono, 2013).

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media diorama terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat pada anak usia dini di RA Azzahra.
- b. H_a : Terdapat pengaruh media diorama terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat pada anak usia dini di RA Azzahra.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Mengenal Hubungan Sebab-Akibat Pada Anak Usia Dini (Penelitian di kelompok B RA Azzahra Ciparay Kab. Bandung)” antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih & Frizka (2024) dari FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan dengan judul **“Pengembangan Media Diorama untuk Anak Usia Dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang”**.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media diorama yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang baik dan sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut terlihat dari hasil penilaian ahli materi yang mencapai persentase 76,3% dengan kategori layak, sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh persentase 98,4% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru, penggunaan media diorama juga dinilai membantu dalam penyampaian materi serta mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada pemanfaatan media diorama sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Kedua penelitian tersebut menggunakan diorama sebagai media yang dapat menyajikan materi dalam bentuk konkret sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami. Adapun perbedaannya terdapat pada tujuan dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian Shola Ningsih dan Novita Frizka menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang berfokus pada proses pengembangan serta penilaian kelayakan media diorama. Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan *desain one group pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama perubahan cuaca terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab-akibat pada anak usia dini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Intania Sari Pidada, I Wayan Lasmawan, Sariyasa (2023) dari Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 7, Issue 2 dengan judul **“Efektivitas Model Group Investigation Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Sikap Mandiri dan Berpikir Kritis Siswa”**.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Group Investigation berbantuan media diorama efektif dalam meningkatkan sikap mandiri dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji Anava, di mana diperoleh nilai

Fhitung sebesar 69,669 lebih besar daripada Ftabel sebesar 4,00 pada taraf signifikansi 5% untuk variabel sikap mandiri. Pada variabel berpikir kritis diperoleh Fhitung sebesar 71,559 lebih besar daripada Ftabel sebesar 4,00, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji MANOVA juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti model Group Investigation berbantuan media diorama berpengaruh secara simultan terhadap sikap mandiri dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penggunaan model Group Investigation berbantuan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan sikap mandiri dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media diorama sebagai bagian dari pembelajaran serta penggunaan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap kemampuan peserta didik. Selain itu, kedua penelitian sama-sama bertujuan mengetahui efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek tertentu. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat, subjek penelitian, dan desain penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Merlina Ayulia Sari (2018) dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya dengan judul **“Pengembangan Media Diorama dengan Tema Suasana Kota Palembang untuk Anak Usia (5–6) Tahun di TK Elektrina Palembang”**.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang memperoleh nilai rata-rata 3,74 dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil observasi pada tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91,2% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media diorama mudah digunakan dan mampu menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penggunaan media diorama sebagai

media pembelajaran pada anak usia dini, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar konkret dan membantu anak memahami materi melalui miniatur yang menyerupai kondisi nyata. Perbedaan penelitian terletak pada jenis dan desain penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Merlina Ayulia Sari merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Rowntree dan evaluasi formatif Tessmer, yang berfokus pada pengembangan serta kelayakan media diorama. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model pre-eksperimental dengan desain *one group pretest–posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama perubahan cuaca terhadap kemampuan mengenal hubungan sebab–akibat pada anak usia dini, dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

