

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada kelompok usia 0-6 tahun. Anak usia dini juga merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat. Menurut Sujiono (2011), pada hakikatnya anak memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Suatu upaya dalam membantu proses perkembangan dan pertumbuhan anak dapat dilakukan melalui pendidikan anak usia dini atau pendidikan pra sekolah. Hal ini sejalan dengan UU RI No.20 tahun 2003 pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan sangat penting karena merupakan pendidikan yang mendasar bagi seorang manusia pada awal kehidupannya. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan dengan cara pemberian stimulus agar anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya (Susanto, 2017). Sebagaimana penjelasan dalam ayat Al-Qur’an yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ، لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur” (An-Nahl Ayat 78 | 16:78 - Quran O, t.t.).

Pada ayat Al-Qur’an tersebut dapat dipahami bahwa anak dilahirkan dalam keadaan lemah dan tidak mengetahui pengetahuan apapun. Tetapi Allah SWT membekali pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar manusia senantiasa

selalu bersyukur yaitu dengan belajar dimulai sejak dini memanfaatkan apa yang sudah diberikan oleh Allah SWT sebaik-baiknya.

Pada perkembangan anak usia dini terdapat salah satu aspek perkembangan kognitif. Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Catron dan Allen (1999) menggambarkan perkembangan kognitif sebagai kapasitas untuk bertumbuh, menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, dan angka-angka yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk peraturan.

Terkait hal tersebut sesuai dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) tahun 2021 terdapat empat poin yang perlu dicapai dalam perkembangan kognitif salah satunya berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia yaitu berisi tentang capaian tingkat usia 5-6 tahun. Pertama, anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, tekstur dan ciri-ciri. Kedua, anak menyimpulkan perbandingan dengan angka, ukuran, bentuk, tekstur, berat, dan lain-lain menggunakan alat dan perhitungan. Ketiga, mengenal warna sekunder (campuran warna dua atau lebih warna primer). Keempat, mengklasifikasikan benda ciptaan Allah dan karya manusia dalam kelompok yang sama dan sejenis.

Sebagaimana yang disebutkan dalam STPPA pengenalan warna bagi anak usia dini perlu dikembangkan. Menurut Fitri (2021), mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otak anak, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan. Selain dapat merangsang indera penglihatan, pengenalan warna juga dapat meningkatkan kreativitas anak dan daya pikir yang berpengaruh pada perkembangan intelektual yakni kemampuan mengingat anak usia dini sangat sensitif penglihatannya pada benda menarik dan mencolok, seperti benda yang berwarna-warni. Warna-warna tersebut sangat sensitif terhadap penglihatan mereka sehingga akan memberikan dampak efektif terhadap perkembangan kemampuan membangun tingkat konsentrasi penglihatan yang akan tersimpan dalam memori otaknya secara baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung, diperoleh beberapa informasi terkait upaya yang dilakukan untuk merangsang perkembangan kognitif anak, mengingat penggunaan metode yang dilakukan pendidik di RA tersebut cukup baik di antaranya dalam pengenalan warna biasanya menggunakan metode bernyanyi, bercakap-cakap atau tanya jawab untuk memudahkan anak mengingat dan menyebutkan macam-macam warna. Terlihat juga upaya sekolah dalam mengenalkan warna agar anak tertarik, semangat, dan termotivasi dalam belajar yaitu melalui desain sekolah yang mendukung perkembangan anak di antaranya tempat bermain, kelas yang berwarna-warni mulai dari, meja, hiasan dinding/dekorasi yang sesuai dengan kebutuhan bahan belajar anak.

Dalam penggunaan media di RA tersebut biasanya menggunakan media berbasis visual gambar dan kegiatan berbasis lembar kerja anak (LKA) serta disediakan juga alat seperti pensil, penghapus, krayon, pensil warna, spidol dan kertas lipat berwarna untuk mendukung proses pembelajaran. Dilihat dari media yang biasa digunakan tersebut nampaknya, upaya yang dilakukan dalam mengenalkan konsep warna seperti mengenal warna dasar dan warna sekunder dirasa masih belum cukup efektif. Hal tersebut juga dilihat dari informasi yang ditemukan, diantaranya anak-anak dapat menyebutkan macam-macam warna dengan baik hanya saja, secara garis besar terdapat beberapa capaian perkembangan kognitif yang belum berkembang secara optimal mengenai pengenalan konsep warna pada anak seperti masih kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan mengenal warna dasar dan warna sekunder.

Ditemukan pada kelompok B RA Al Haadii, terdapat dua kelas yaitu kelompok B1 berjumlah lima belas anak dan kelompok B2 berjumlah enam belas anak, dari nilai rata-rata 1 sampai 4 dengan kriteria (BB, MB, BSH, BSB) kemampuan mengenal konsep warna anak kelompok B di RA Al Haadii dalam menyebutkan tujuh warna pelangi memiliki nilai rata-rata 1 dengan kriteria skala perkembangan BB (Berkembang Sesuai Harapan), mengelompokkan

benda berdasarkan warna dengan nilai rata-rata 2 dengan kriteria skala perkembangan MB (Mulai Berkembang) dan mengenal warna dasar serta sekunder dengan nilai rata-rata 1 dengan kriteria skala perkembangan BB (Belum Berkembang).

Selain alat dan media, pengkondisian anak di kelas juga berpengaruh terhadap kurang optimalnya pengenalan konsep warna pada anak. Menurut Arifudin dkk (2021), dalam proses pembelajaran banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar anak salah satunya adalah kondisi yang kondusif pada lingkungan belajar. Suasana lingkungan belajar yang kondusif dapat membuat anak belajar dengan tenang, berkonsentrasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari hasil lapangan bahwa pada dasarnya kebanyakan anak kelompok B cukup baik dalam beberapa aspek perkembangannya, seperti kepekaan sosial, berpikir kritis kemandiriannya. Akan tetapi dalam pengkondisian kelas terkadang ada saja permasalahan yang muncul seperti anak yang terlalu aktif sehingga tidak mau diam di saat belajar, mood anak dalam belajar yang berubah-ubah, kebisingan, media yang kurang menarik yang terkadang menjadi penyebab permasalahan tidak kondusifnya kelas dan bisa saja mempengaruhi proses belajar dalam aspek perkembangan kognitif anak, sehingga kelas menjadi kurang kondusif menghambat dalam penyampaian materi atau bahan ajar tidak tersampaikan secara keseluruhan.

Proses belajar mengenalkan konsep warna pada anak usia dini perlu dilakukan sambil bermain ataupun mencoba dengan media dan kegiatan menarik, eksploratif dan sesuai agar suasana belajar di kelas menjadi kondusif serta meminimalisasi anak-anak yang mudah jenuh, atau kurang bersemangat dalam belajar. Teknologi dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar seperti penggunaan audio-visual sebagai video pembelajaran yang interaktif. Menurut Anderson, media audio visual merupakan rangkaian bergambar elektronik yang disertai unsur suara audio dan gambar yang dituangkan melalui video. Audio-visual dapat memberikan suatu gerakan gambar dan suara sehingga dapat menarik perhatian anak (Sari dkk., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan suatu solusi atau media pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih media audio-visual ini karena dirasa akan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengenalan konsep warna pada anak kelompok B di RA Al Haadii. Sebagaimana dari hasil pencarian informasi pada tahap pra-observasi yang peneliti ketahui, di RA menyediakan alat penggunaan media audio-visual yang dirasa cukup mendukung seperti laptop dan speaker, hanya saja dalam penggunaan media audio-visual berbasis video animasi 3D untuk mengenalkan konsep warna belum digunakan di RA tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui media berbasis teknologi audio-visual dengan jenis video animasi bernama *Plotagon Story* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak dalam proses mengenal konsep warna. Oleh karena itu peneliti mengambil judul: “Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna melalui media audio-visual “*Plotagon Story*” pada kelas eksperimen di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna melalui media visual gambar 2D pada kelas kontrol di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung?
3. Bagaimana perbandingan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna antara penggunaan media audio-visual “*Plotagon Story*” dengan media visual gambar di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui:

1. Kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna melalui audio-visual "*Plotagon Story*" pada kelas eksperimen di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung
2. Kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna melalui media visual gambar 2D pada kelas kontrol di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung
3. Perbandingan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep warna antara penggunaan media audio-visual "*Plotagon Story*" dengan media visual gambar 2D di kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat ini dapat ditinjau dari segi teoretis dan praktis:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui media pembelajaran berbasis teknologi khususnya perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep warna pada anak menggunakan media audio-visual.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan.
- b. Manfaat bagi guru, dengan harapan memberikan inovasi baru dan terkini dengan mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang menarik, kreatif serta mendukung dan meningkatkan aspek perkembangan pada anak secara efektif dan kondusif.

- c. Manfaat bagi anak, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi semangat dan minat anak dalam belajar.
- d. Manfaat bagi peneliti, menambah pengetahuan, pengalaman, serta hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **E. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan pendapat Bruner dalam Umatermate dkk (2020), proses perkembangan kognitif berlangsung sejalan dengan perkembangan anak. Kemampuan kognitif adalah kemampuan daya pikir yang menjadikan manusia mampu mengetahui, membedakan antara yang benar dan yang salah, antara yang harus dilakukan dan yang tidak seharusnya dilakukan, serta bagaimana seharusnya bersikap sehingga ia mampu memecahkan sebuah solusi permasalahan yang ia temukan dalam kesehariannya.

Menurut pendapat Warmansyah dkk (2023), pada aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat beberapa aspek perkembangan kognitif yaitu pertama, belajar dan pemecahan masalah yaitu mencakup dimana anak mampu memecahkan permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial serta mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru. Kedua, berpikir simbolis atau kemampuan dalam mengenal, menyebutkan, mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya kedalam bentuk gambar. Ketiga, berpikir logis yang di antaranya anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (tiga variasi), mengenal pola, mengurutkan, serta mengetahui sebab dan akibat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Agustina dkk (2016), bahwa kemampuan mengenal konsep warna adalah kesanggupan anak dalam mengetahui warna melalui cara menunjukan, menyebutkan dan mengelompokkan warna. Mengenalkan warna kepada anak sangatlah penting karena dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran, dimana anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan

pemahamannya akan lebih dalam oleh karena hal itu anak dapat mengetahui warna berdasarkan pengalaman belajarnya.

Menurut Yulianti (2010), pengenalan warna sangatlah penting untuk dipelajari oleh anak usia dini, karena konsep warna sangat berkaitan erat dengan lingkungan di sekitar anak. Anak tidak bisa lepas dari warna benda yang ada di sekelilingnya. Melalui pengenalan konsep warna materi menyebutkan warna, mengelompokkan warna akan lebih dipahami oleh anak. Menurut Kamtini dkk (2021), proses mengenal konsep warna dimulai dari proses penyandingan informasi (*encoding*) diikuti dengan penyimpanan informasi (*storage*) dan diakhiri dengan mengungkapkan atau menyampaikan kembali informasi-informasi yang telah disimpan dalam ingatan (*retrieval*).

Berdasarkan SK Dirjen Pendidikan Islam No. 3331 Tahun 2021, terdapat beberapa indikator perkembangan kemampuan dalam mengenal warna pada anak usia dini yang perlu dicapai oleh anak usia 4-6. Sebagaimana sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada aspek perkembangan kognitif dalam berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua indikator aspek perkembangan kognitif dalam berpikir logis, yaitu: (1). Mengklasifikasi benda berdasarkan ciri-ciri warna (2). Mengetahui warna sekunder (campuran dua atau lebih warna dasar). Menurut Ani & Mas'udah (2016), dalam memperkenalkan warna pada anak usia dini hendaknya warna primer dahulu yaitu merah, kuning, biru atau dikenalkan secara bertahap sampai ke warna sekunder atau pencampuran warna lainnya.

Materi pembelajaran yang diberikan kepada anak hendaknya diterapkan secara saintifik yang berlandaskan kepada prinsip pendidikan anak usia dini. Di samping itu dalam metode pembelajaran, pendekatan, model pembelajaran, hingga media pembelajaran yang digunakan hendak mempertimbangkan norma dan nilai-nilai kehidupan anak usia dini. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan

yang distimulus oleh guru. Penggunaan media teknologi dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Sejalan dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS) proses pembelajaran tidak hanya cukup dengan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran sederhana seperti gambar, papan tulis, buku dan lain lain yang bersifat visual dan konvensional, terutama dalam pengenalan konsep warna pada anak usia dini, tetapi dapat diperkaya dengan media modern yang bersifat elektronis dan audio-visual. Menurut Sudirman, klasifikasi media dibagi kedalam tiga bagian: 1. Media Auditif, yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*; 2. Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dijelaskan juga media visual ini ada yang menampilkan gambar diam ataupun gambar bergerak; 3. Media Audio-Visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media audio-visual ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi gabungan antara kedua jenis media yaitu audio dan visual. Media audio-visual ini dibagi menjadi tiga bagian yang dilihat dari daya liput yaitu media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak, media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan, waktu dan tempat khusus, media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui computer. Sedangkan menurut Gagne, mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya yaitu: 1. Benda untuk didemonstrasikan, 2. Komunikasi lisan, 3. Media cetak, 4. Gambar diam, 5. Gambar gerak, 6. Film bersuara/Video, 7. Mesin belajar (Kustiawan, 2016).

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menggunakan media visual gambar 2D atau media yang biasanya diterapkan di RA tersebut sebagai media pembanding yang akan dilakukan pada kelompok kontrol, sedangkan media yang akan diteliti di kelompok eksperimen yaitu menggunakan media audio-visual berjenis video animasi. Menurut Hamzah (1981), contoh dari alat atau

media visual dua dimensi di antaranya gambar di atas kertas atau karton, lembaran balik, wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring dan foto. Sesuai dengan pendapat tersebut penelitian ini menggunakan kelas kontrol dengan media visual gambar dua dimensi berupa gambar tentang konsep warna di atas kertas atau karton.

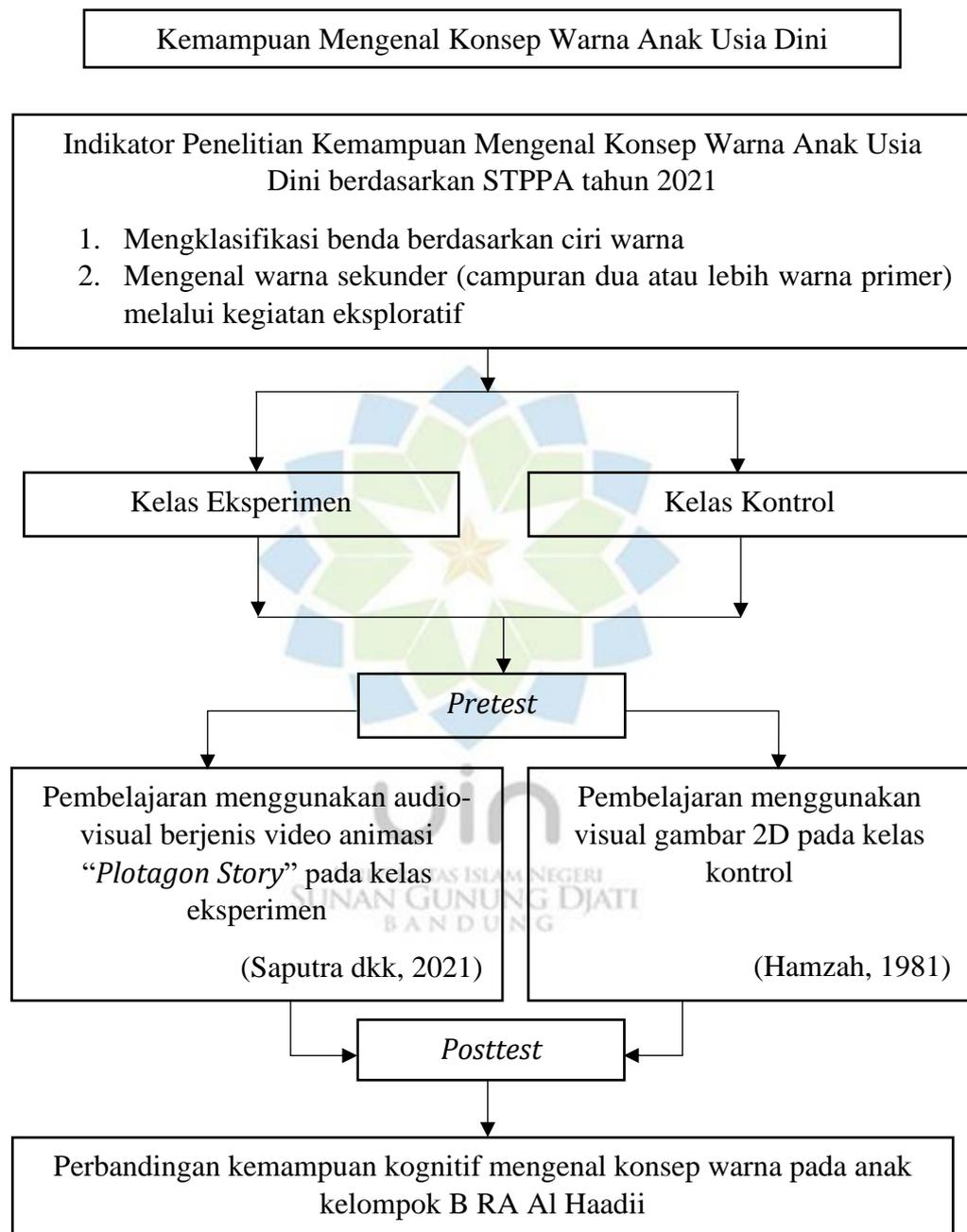
Menurut Winkel dalam Pardomuan & Ristua (2023), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar dan memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan suatu proses pembelajaran anak, maka dalam upaya mengenalkan konsep warna, salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi audio-visual misalnya video animasi bernama "*plotagon story*" yang disampaikan secara menyenangkan, menarik perhatian anak, mudah dipahami dan diterima oleh anak agar tercapainya sebuah pembelajaran yang efektif dan kondusif. Langkah dalam pembelajaran menggunakan media audio-visual, mempersiapkan laptop/TV/proyektor, *sound*, kabel dan video yang akan ditayangkan, memperhatikan posisi duduk anak dalam keadaan nyaman dan pada saat akan mengajak anak menyimak video, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran, kemudian anak siap menyaksikan tayangan video dan diberikan tindak lanjut berupa pertanyaan berkaitan dengan isi video.

Menurut Rahmayanti & Istianah (2018), video animasi adalah media audio-visual karena menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Berdasarkan pendapat tersebut maka video animasi *plotagon story* merupakan media audio-visual dikarenakan memiliki dua unsur gabungan antara media audio atau unsur suara dan media visual berupa gambar bergerak. Sedangkan menurut Saputra dkk, (2021), aplikasi *plotagon story* merupakan *software* untuk membantu dalam pembuatan animasi yang lebih interaktif. *plotagon story* merupakan program untuk membuat cerita animasi 3D. Hasil yang disajikan pada aplikasi *plotagon*

*story* berupa video. *Plotagon story* sebuah animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, gerakan. Animator dapat memilih background, merekam suaranya sendiri untuk membuat animasi, serta dapat menambahkan efek suara dan musik. Penggunaan *plotagon story* dapat memasukkan suara kedalam animasi sehingga dapat membuat animasi lebih menarik bagi anak. Aplikasi *plotagon story* dapat digunakan untuk membuat video animasi sehingga mempermudah pendidik dalam menyajikan pembelajaran. *Potagon story* juga merupakan media video animasi cerita yang menjadi solusi tepat bagi sejumlah guru untuk mampu menumbuhkan minat belajar anak. Aplikasi cerita *plotagon story* dapat digunakan melalui *handphone* yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, pada aplikasi cerita *plotagon story* terdapat pembuatan video animasi beserta *subtitle* sehingga memudahkan guru dan anak dalam menyajikan pembelajaran. Maka dari itu harapan dari aplikasi yang akan diterapkan dapat berpengaruh terhadap semangat dan ketertarikan anak dalam minat belajarnya.



Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2017), merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Oleh karena itu peneliti menyusun hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif mengenal konsep warna pada anak antara pembelajaran menggunakan media audio-visual “*Plotagon Story*” dengan media visual gambar 2D di Kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung.

$H_1$ : Terdapat perbedaan kemampuan kognitif mengenal konsep warna pada anak antara pembelajaran menggunakan media audio-visual “*Plotagon Story*” dengan media visual gambar 2D di Kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yaitu Terdapat perbedaan kemampuan kognitif mengenal konsep warna pada anak antara pembelajaran menggunakan media audio-visual “*Plotagon Story*” dengan media visual gambar 2D di Kelompok B RA Al Haadii Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung.

Selanjutnya, pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga  $t_{hitung}$  dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan:

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hal yang penting sebagai acuan untuk memudahkan proses pengerjaan agar tidak mengalami kesulitan dan mendukung peneliti dalam menulis, karena itu peneliti dapat menyelidiki lebih

dalam informasi atau pembahasan dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian peneliti yang akan dilakukan yaitu mengenai kemampuan mengenal konsep warna menggunakan media audio-visual dalam proses pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan oleh Mesiono dkk (2020). UIN Sumatera Utara Medan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang 1”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 orang anak, penarikan sampel menggunakan teknik Random Sampling dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah 12,86 menjadi 27,62. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , yaitu  $2,1167 > 1,7530$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak artinya terdapat pengaruh pada penggunaan media audio-visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang. Penelitian yang telah dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang. Persamaannya terdapat pada variabel X yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media audio-visual pada anak usia 5-6 tahun. Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu pada variabel Y lebih fokus mengkaji mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri sedangkan peneliti lebih fokus mengkaji kemampuan berpikir logis dalam mengenal konsep warna.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Amir Masruhim & Palenewen (2020). Universitas Mulawarman dengan judul “Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Cendrawasih Samarinda”. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan

menggunakan desain pra-eksperimen jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah 35 anak dengan sampel sebanyak 10 anak. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan meningkat hingga 45,1%, pada awal saat pretest perkembangan kognitif anak 40,18%, kemudian pada saat *posttest* meningkat jadi 85,28%. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio-visual memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelas B1 usia 5-6 Tahun di TK Cendrawasih Samarinda. Pada penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dan perbedaan yang dapat disimpulkan, persamaan pada penelitian tersebut sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media audio-visual sedangkan perbedaan terdapat pada variabel Y pada penelitian tersebut hanya mengkaji kemampuan kognitif sedangkan peneliti lebih fokus terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal konsep warna saja.

3. Penelitian dilakukan oleh Ita Kurniawati & Nurul Khotimah (2014). Universitas Negeri Surabaya, dengan judul “Pengaruh Media Audio-Visual Pencampuran warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK My Children Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh ketidakmampuan anak dalam kegiatan mencampur warna. Dalam hal ini anak mengalami hambatan dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan konsep warna. Fokus penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh media audio-visual pencampuran warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A TK My Children Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pretest dan posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa  $t \text{ hitung} (0) < t \text{ tabel} (25)$ , sehingga dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

audio-visual pencampuran warna berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK My Children Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Dari penelitian yang sudah dilakukan tersebut terlihat persamaan dan perbedaan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti pengaruh pada penggunaan media audio-visual terhadap kemampuan kognitif sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut di antaranya jenis alat/media audio-visual yang digunakan berupa video yang sudah ada pada kaset atau perangkat keras (*Hardware*) berjudul “Pintar Bersama *Cotoons*” sedangkan penelitian sekarang yaitu menggunakan video animasi 3D “*Plotagon Story*” yang ada pada perangkat lunak (*Software*) dan dapat dirancang sendiri melalui aplikasi pada perangkat HP atau Laptop. Selain itu perbedaan hanya fokus mengkaji pengenalan pencampuran warna saja sedangkan penelitian sekarang adalah tidak hanya fokus terhadap pencampuran warna tetapi fokus penelitian dilakukan terhadap konsep pengenalan warna yang di antaranya menyebutkan warna dan mengelompokkan benda berdasarkan warna.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Assyifa dkk. (2020). Universitas Al-Azhar Indonesia, dengan judul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak”. Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Islam At-Taqwa Kota Bekasi yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest posttest design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Media video pembelajaran interaktif yang diteliti pengaruhnya bernama “Mari Belajar Warna” dengan Indikator kemampuan kognitif yang digunakan adalah kemampuan mengklasifikasikan warna, kemampuan mengurutkan benda berdasarkan lima seri warna, dan kemampuan menyebutkan warna. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk melakukan pretest dan posttest.

Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample T-test, dengan hasil uji normalitas diketahui nilainya  $Z$  dan *Asymp. Sign*  $\geq 0,05$  serta dikatakan berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas hasilnya dikatakan homogen dengan nilai signifikansi  $0,797 > 0,05$ . Maka dari itu hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada nilai rata-rata hasil pretest dan nilai hasil posttest, dengan kesimpulan terdapat pengaruh pada penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang. Persamaannya yaitu penelitian sama-sama untuk mengetahui pengaruh media audio-visual berjenis video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal warna pada anak. Sedangkan perbedaannya adalah penggunaan video pembelajaran interaktif “Mari Belajar Warna” sedangkan video pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu menggunakan video animasi 3D “*Plotagon Story*”.