

# PENERAPAN PEMBELAJARAN MEDIA GAMBAR DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PAUD

## APPLICATION OF LEARNING IMAGE MEDIA AND AUDIO VISUAL MEDIA TO THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF EARLY CHILDHOOD CHILDREN

Amik Tuharyanti<sup>1</sup>, Dr. H. Makmuri, M.Pd<sup>2</sup>, Dr. Abdul Muis, M.Pd<sup>3</sup>

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana  
Universitas PGRI Argopuro Jember

amiktuharyanti@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif kausal yang ingin mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak.

Pokok masalah dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) adakah pengaruh pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak?, 2) adakah pengaruh pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak, dan 3) adakah pengaruh pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak? Tujuan: 1) menguji adakah pengaruh pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak, 2) menguji adakah pengaruh pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak, dan 3) menguji adakah pengaruh pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersamaan pada perkembangan kognitif anak.

Responden penelitian ini adalah anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021 dengan jumlah 35 anak, demografi penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif dengan desain kausal. Alat pengumpul data menggunakan angket, tes serta metode bantu dokumentasi dan wawancara. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji normalitas, 3) uji homogenitas. Uji hipotesis dengan: 1) uji t dan 2) uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari variabel pengaruh pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, berarti terdapat pengaruh pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak, 2) nilai sig. dari variabel pengaruh pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak adalah 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, ini berarti terdapat pengaruh pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak, 3) hasil output analisis regresi diperoleh  $F_{hitung}$  31.654 dengan sig. 0,000, karena >0,05 maka terdapat pengaruh pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak.

Saran dari penelitian ini adalah media gambar dan audio visual agar digunakan dalam pembelajaran PAUD utamanya untuk pengembangan aspek kognitif.

Kata Kunci: Media Gambar, Audio Visual, Perkembangan Kognitif.

Abstract: This research is a causal quantitative research which wants to know the effect of learning based on image media and audio visual media on children's cognitive development.

The problems studied in this study are: 1) is there an effect of learning based on image media on children's cognitive development? 2) is there an effect of learning based on audio visual media on children's cognitive development, and 3) is there an effect of learning based on image media and audio visual media together on children's cognitive development? Objectives: 1) to test whether there is an effect of learning based on image media on children's cognitive development, 2) to test whether there is an effect of learning based on audio-visual media on children's cognitive development, and 3) to test whether there is an effect of learning based on image media and audio-visual media together on cognitive development of children.

Respondents of this study were Dahlia PAUD children in the odd semester of the 2020-2021 learning year with a total of 35 children, the research area was determined by the purposive sampling method. This research is a quantitative research with a causal design. Data collection tools use questionnaires, tests and methods of documentation and interview aids. The degree of validity and reliability is the instrument with validity and reliability tests. The instrument analysis test used: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis testing by: 1) t test and 2) F test.

The results showed that: 1) the sig. from the influence of image-based learning variables on children's cognitive development 0.000, the conclusion is sig. > 0.05, meaning that there is an effect of image media-based learning on children's cognitive development, 2) the sig value. of the variable the influence of learning based on audio-visual media on children's cognitive development is 0.000, the conclusion is sig. > 0.05, this means that there is an effect of learning based on audio-visual media on children's cognitive development, 3) the results of the regression analysis output obtained Fcount 31.654 with sig. 0.000, because > 0.05, there is an effect of learning based on image media and audio-visual media simultaneously on children's cognitive development.

Suggestions from this research are image and audio-visual media to be used in PAUD learning primarily for the development of cognitive aspects.

Keywords: Image Media, Audio Visual, Cognitive Development.

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan, membentuk dan mencetak generasi yang mampu berdaya saing secara global sebagaimana tertera dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945 pasal 31. Pendidikan vokasi salah satunya sekolah menengah kejuruan dengan pelbagai konsentrasinya merupakan program pendidikan yang menyiapkan sumber Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan telah masuk dalam Sistem Pendidikan Nasional secara hukum, yaitu pendidikan menengah terdiri atas pendidikan umum dan pendidikan kejuruan termasuk dalam jalur pendidikan formal (Pasal 18, Ayat 2). Dunia kerja dengan persaingan ketat menuntut adanya profesionalisme dan etos kerja yang mumpuni sehingga sekolah

menengah kejuruan memerlukan perencanaan dan strategi tersendiri dalam menjawab tantangan sehingga tidak terkesan sekenanya namun benar-benar menghasilkan tenaga profesional di bidangnya.

Pendidikan anak usia dini adalah tahapan pendidikan dan pembelajaran anak usia nol hingga enam tahun dengan tujuan memberikan rangsangan belajar untuk kesiapan tahap berikutnya. Mengingat usia peserta didik yang masih belia maka pendidikan anak usia dini perlu diarahkan pada pembelajaran sesuai dengan tahapan perkembangan psikisnya. Pembelajaran anak usia dini lebih bersifat konkrit dan dihindarkan dari pemberian materi abstrak sehingga perlu merancang sedemikian rupa agar pembelajarannya mengena dan efektif.

Rancangan pembelajaran anak usia dini dengan menitikberatkan pada penyuguhan materi yang konkrit dapat dilakukan dengan variasi metode pembelajaran, strategi mengajar, model pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangat membantu anak dalam menangkap dan memahami materi yang dijabarkan oleh guru.

Penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan dan cenderung didominasi dengan media yang telah ada tanpa adanya penyesuaian dengan materi pembelajaran. Sebenarnya media pembelajaran banyak memiliki kelebihan dan keunggulan yang akan memberikan dampak tersendiri pada capaian pembelajaran. Penyaluran informasi dalam hal ini materi pembelajaran melalui media pembelajaran lebih efektif karena menyesuaikan dengan ritme dan tingkatan kognisi anak. Dengan penyaluran melalui media pembelajaran anak juga akan dirangsang rasa dan pikirannya sehingga akan tercipta kenyamanan dalam belajar.

Media pembelajaran dilihat dari bentuk dan fungsinya dapat dikelompokkan pada beberapa jenis diantaranya media visual (gambar) dan audio visual. Media visual dapat memberikan deskripsi obyek tertentu yang sulit dijangkau baik fisik maupun pandangan langsung. Media visual adalah media yang hanya mengedepankan indra penglihatan yaitu mata. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam. Misalnya film strip, benda-benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun (Djamarah, 2010). Dengan bentuk media visual yang demikian maka banyak potensi materi pembelajaran yang dapat dikemas melalui media tersebut. Penekanan desain media visual anak usia dini adalah pada warna yang mencolok dan muatan yang menarik.

Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar dan suara sekaligus. Media audio visual dapat pula berbentuk video pembelajaran, rekaman atau dokumentasi kegiatan dan sejenisnya. Media

pembelajaran audio visual tidak hanya melalui unsur pandangan atau visualisasi namun menggunakan unsur suara juga sehingga materi yang diberikan adalah dalam bentuk tayangan diperkuat suara.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan anak usia tentunya diarahkan pada perkembangan anak salahsatunya aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berhubungan dengan tingkatan kognisi atau daya pikir anak baik dalam menangkap informasi, mengenal obyek tertentu, mengolah pengetahuan baru dengan lama dan sebagainya. Definsi tersebut mengarah pada pengertian perkembangan kognitif sebagai kemampuan belajar dan keterampilan dalam menyesuaikan dengan lingkungan serta kemampuan menyelesaikan persoalan dan tugas sekolah.

## KAJIAN TEORI

### 1. Media Gambar

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang didefinisikan sebagai perantara terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima (Daryanto 2013:4). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan saat terjadinya proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengertian media diatas media harus bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Tentunya kita mengerti bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesulitannya masing-masing. Pada satu sisi terdapat materi pembelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain sisi terdapat materi pembelajaran yang sangat memerlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran dalam proses penyampaian atau pengajarannya. Alat bantu atau media pembelajaran yang dimaksud disini diantaranya adalah berupa globe, grafik, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar Sumber belajar adalah adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai tempat bahan atau sumber pembelajaran untuk belajar peserta didik. Media pembelajaran dalam pendidikan adalah sebagai salah satu

sumber dalam proses belajar. Media pembelajaran ikut membantu guru dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar serta tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya atau memperluas wawasan siswa. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen komunikasi yang penting dalam menyampaikan suatu materi atau informasi yang disampaikan oleh guru pada siswa atau dari komunikator kepada komunikan untuk dapat memberikan rangsangan yang sama dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses yang terjadi di dalam aktivitas belajar siswa, dimana siswa diharapkan aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang mereka terima sehingga hasil dari pembelajaran dapat tercapai 14 dengan baik dan optimal. Namun, media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya menjadi lebih baik. Media menjadi alat yang dapat menjadi penentu keberhasilan serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Media juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat mengurangi kesulitan yang dialami oleh siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dikatakan dapat mempertinggi proses belajar atau hasil belajar siswa. Alasan yang pertama berkenaan dengan manfaat dari media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a) Membuat pengajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Penggunaan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih

menguasai tujuan pengajaran lebih kuat.

- c) Menjadikan metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal dalam pembelajaran malalui penuturan kata-kata oleh guru saja, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaganya, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran yang berlangsung dalam satu hari. Membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan yang lainnya.

Alasan kedua tentang mengapa penggunaan media pengajaran mampu mempertinggi atau meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia itu sendiri mengikuti tahap perkembangannya yang dimulai dari berfikir konkret menuju ke berfikir abstrak, dan dimulai dari berfikir sederhana sampai ke berfikir kompleks. Dan penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal didalam pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, dan hal-hal dalam pembelajaran yang kompleks juga dapat menjadi lebih sederhana. (Sudjana dan Rivai 2017: 3).

Media gambar adalah suatu media yang tergolong dalam media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan saja dan jenis media ini yang banyak digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran (Hamdani 2010:248). Media gambar dapat menstimulasi belajar murid atau membantu murid terutama untuk mengkonkretkan berbagai konsepnya yang sifatnya abstrak. Selain itu, penggunaan media baik itu berupa media gambar fotografi maupun media gambar memberikan peningkatan baik aktivitas maupun hasil belajar siswa. Menurut Hamdani (2011:263) beberapa kelebihan media gambar antara lain:

- 1) Media gambar dapat memberikan tampilan. yang sigatnya konkret.
- 2) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- 3) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Media gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- 5) Media gambar termasuk murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan alat khusus. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Kontan Ginting (2017:28)

Aktivitas menggambar sudah tidak asing dalam keseharian anak dan terkadang disamakan dengan melukis. Menggambar bagi sebagian anak usia dini telah menjadi kesenangan tersendiri khususnya bagi anak visual. Antusias anak dalam melakukan aktivitas menggambar dapat ditemukan acap kali guru menggunakan metode tersebut. Aktivitas ini dapat dilakukan pada pelbagai media gambar baik kertas, tembok, papan tulis dan obyek datar lainnya. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Yeni, 2012). Melalui media gambar kreativitas anak akan terasah dengan baik selain imajinasi dari daya pikirnya tersalurkan. Media gambar juga dapat berwujud koleksi gambar yang kemudian disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjadi wahana pengembangan kreativitas aspek seni sekaligus kognitif anak.

Media gambar masuk pada kriteria media visual yang menampilkan unsur pandangan dengan beberapa jenisnya. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam. Misalnya film strip, benda-benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun (Djamarah, 2010). Media gambar dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk mulai gambar diam/statis, gambar bergerak dan gambar bergerak bersuara (video/film).

Pengembangan kreativitas dan imajinasi anak sekaligus peningkatan kognitif dapat dilakukan dengan variasi warna dan bentuk gambar. Hal tersebut dapat tercapai jika anak benar-benar

diberikan kesempatan seluas-luasnya dalam menuangkan perasaan dan pikirannya melalui gambar. Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Suyadi, 2015). Karena kegiatan menggambar juga melibatkan perasaan dan pikiran maka dapat pula dimanfaatkan dalam memberikan suasana tenang dan nyaman bagi anak seiring dengan aktivitas belajarnya. Kondisi ini akan membuat anak tanpa disadari dan tidak merasa tertekan untuk belajar sebagaimana ciri khas pembelajaran anak usia dini.

Hubungan media gambar dengan perkembangan kognitif adalah pada unsur curahan perasaan dan pikiran sebagaimana telah dibahas. Gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas (Muhammad Idris, 2011). Jadi dengan adanya pengorganisasian gambar, warna pada gambar akan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut, maka efektivitas dalam pemakaian media dapat dicapai. Dalam konteks pendidikan anak usia dini maka tentu prinsip penyajian gambar-gambar yang menarik sesuai dengan masa perkembangan anak sangat perlu dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dipahami bahwa media gambar sesungguhnya dapat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini karena dalam memperhatikan gambar yang dimuat imajinasi anak langsung tertuju pada obyek gambar dan hal ini akan lebih mudah untuk mengingatnya.

## 2. Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar" pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai segala saluran yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Peranan media yaitu sebagai pengatur hubungan antara dua pihak utama secara efektif dalam proses belajar, yaitu

hubungan antara siswa dan isi pelajaran (dalam Arsyad, 2014: 3).

Media audio visual ini merupakan kombinasi dari dua media yaitu media audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar atau materi pembelajaran menjadi semakin lengkap, optimal dan menarik. Pembelajaran dengan audio visual lebih menarik, bahwa pembelajaran yang diserap melalui penglihatan, sekaligus pendengaran, dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi audio visual memiliki potensi untuk berinovasi, mempercepat, memperkaya, dan memperdalam keterampilan, untuk memotivasi dan melibatkan siswa, untuk membantu menghubungkan pengetahuan dari sekolah dengan praktik kerja, menciptakan kelayakan ekonomi bagi pekerja masa depan, serta memperkuat pengajaran dan membantu sekolah untuk menjadi lebih maju. Perkembangan teknologi diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih optimal, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat menawarkan berbagai kemudahan di dalam proses pembelajaran.

Pengertian media audio visual sebagai media pembelajaran adalah lebih menekankan pada pemanfaatan media yang menggunakan unsur penglihatan dan pendengaran. Media audio visual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran (Sudjana dan Rivai, 2003). Dalam pembelajaran khususnya konteks pendidikan anak usia dini media yang berbasis penglihatan (visual) dan pendengaran (audio) sangat digandrungi dan membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Anak sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena materi disampaikan melalui unsur suara dipadu dengan unsur penglihatan.

Pembelajaran anak usia dini melalui media pembelajaran berbasis audio visual dapat berupa tayangan yang berisikan materi pembelajaran yang telah dirancang guru. Media audio visual dapat pula berbentuk video pembelajaran, rekaman

atau dokumentasi kegiatan dan sejenisnya. Pemahaman media pembelajaran audio visual adalah suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Arzad, 2011). Karena melibatkan unsur pendengaran dan penglihatan maka sajian video pembelajaran harus proporsional dan tepat serta relevan dengan materi dan tahapan perkembangan psikis/kognitif anak.

Ketercapaian tujuan penggunaan media pembelajaran adalah bergantung pada desain dan skenario yang dilakukan. Agar mencapai hal tersebut maka perlu diperhatikan prinsip penggunaan media pembelajaran (Rusman, dkk, 2015) berbasis audio visual berikut ini:

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran diatas akan memberikan arahan bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual lebih efektif dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Definisi kognitif pada beberapa referensi diartikan menyamai kognisi atau daya berpikir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Sedangkan pemaknaan kognitif juga diartikan dari kata cognition yakni perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013:56). Antara pengetahuan dan proses berpikir atau aktivitas kognisi berhubungan erat dan merupakan bentuk aksi reaksi yakni pengetahuan dihasilkan dari proses berpikir. Pemaknaan ini tentu juga telah merunut pada metakognisi, kecerdasan dan segala hal yang merupakan bentuk berpikir.

Selain itu kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut (Maslihah, 2005). Dengan makna ini berarti kognitif dapat dipahami sebagai proses dan hasil dari menangkap lingkungan atau obyek yang

ditemui kemudian ditafsiri atau diinterpretasi.

Sedangkan definisi dari kemampuan kognitif lebih diartikan pada tingkat daya pikir atau potensi seseorang dalam mengembangkan unsur kognisinya. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Yusuf, 2005). Batasan ini menunjukkan bahwa hasil dari olah kognisi diwujudkan dalam kemampuan dan kapasitas seseorang dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan komunitasnya.

Perkembangan kognitif yang sering ditautkan dengan kognisi dan intelegensi merupakan daya pikir seseorang. Kognitif berkembang tahapan demi tahapan dengan karakteristik masing-masing individu (tiap orang berbeda) namun terdapat kesamaan tahapan secara umum.

## METODE

### 1. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian kuantitatif kausal yaitu suatu penelitian yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat) (Sugiyono, 2003). Kemudian untuk pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model penelitian yang mengandung prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan dan menjawab masalah penelitian. Dengan kata lain model penelitian akan memberikan petunjuk bagaimana penelitian dilaksanakan (Sudjana 1989). Dalam penelitian ini variabel bebas media gambar dan media audio visual akan berpotensi mempengaruhi atau tidak mempengaruhi terhadap variabel terikat yakni perkembangan kognitif.

### 2. Populasi

Penelitian yang melibatkan keseluruhan dari obyek penelitian adalah penelitian yang menggunakan populasi sebagai obyeknya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-

2021, pengambilan obyek penelitian dilakukan dan diambil secara keseluruhan (2 kelas) sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2011) yang tergantung dari; a) kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana, b) sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, d) besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Sedangkan pemilihan tempat penelitian adalah menggunakan purposive sampling area dengan alasan sebagai berikut: a) tempat penelitian adalah tempat kerja/mengajar peneliti, b) peneliti mengetahui betul hegemonitas kemampuan masing-masing responden/siswa dan c) tempat penelitian mempunyai potensi dan letak yang strategis yakni wilayah kota kecamatan.

### 3. Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran tentang definisi variabel maka definisi operasional variabel dibatasi sebagai berikut:

- 1) Media gambar masuk pada kriteria media visual yang menampilkan unsur pandangan dengan beberapa jenisnya. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam. Misalnya film strip, benda-benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun (Djamarah, 2010).
- 2) Media audio visual dapat pula berbentuk video pembelajaran, rekaman atau dokumentasi kegiatan dan sejenisnya. Pemahaman media pembelajaran audio visual adalah suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Arzad, 2011).
- 3) Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya

kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Yusuf, 2005).

#### 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, validasi, dan reabilitas instrument penelitian, menggunakan instrument penelitian yang memenuhi persyaratan validasi dan reliabilitas, bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi ilmiah, yaitu suatu informasi yang mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya, guna memperoleh hasil penelitian yang sebenarnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Model test adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau hasil anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Sudjana, 2012). Sedangkan pandangan lain menyebutkan tentang pengertian test adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegansi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Metode angket atau kuesioner merupakan suatu daftar yang berisi suatu rangkaian pernyataan mengenai suatu hal atau dalam suatu pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari pada responden, adapun jenis-jenis angket sebagai berikut (Suharsimi, 2011) :

- 1) Dipandang dari menjawab, angket dibedakan menjadi dua, terbuka maksudnya memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, tertutup, jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih.
- 2) Dipandang dari jawaban yang diberikan angket dibedakan menjadi dua, langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya sendiri, tidak langsung yaitu responden menjawab tentang orang lain.
- 3) Dipandang dari bentuknya angket dibedakan menjadi empat, pilihan

ganda sama dengan angket tertutup, isian sama dengan angket terbuka, checklist sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda chek (v) pada tempat yang sesuai, rating scale (skala bertingkat) yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti dengan kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai tingkat sangat tidak setuju.

Dari batasan dan jenis serta bentuk angket sebagaimana tersebut, dalam penelitian ini digunakan angket pilihan ganda sebagai instrument pengumpul data dalam memperoleh data motivasi belajar siswa.

Validitas test dan angket penelitian ini adalah validitas isi yakni sejauh mana pertanyaan-pertanyaan setiap item test dan angket dapat mencakup keseluruhan kawasan isi obyek atau atribut yang hendak diukur (Azwar, 2011).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen akan dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Suharsimi, 2011). Uji validitas yang dimaksud mengikuti rumus sebagai berikut:

$$R_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Validitas butir soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi point biseral:

Keterangan:

- rpbis = koefisien korelasi biseral
- Mp = rata-rata skor siswa yang menjawab benar
- Mt = Rata-rata skor total
- St = Standart deviasi skor total
- P = Proporsi siswa yang menjawab benar

$$q = \frac{b \quad s \quad y \quad m \quad b}{j \quad u \quad s \quad s}$$

$$q = 1 - p$$

Setelah dihitung, rpbis dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika rpbis > r tabel maka butir soal dikatakan valid.

Metode angket atau kuesioner merupakan suatu daftar yang berisi suatu rangkaian pernyataan mengenai suatu hal atau dalam suatu pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari pada responden, adapun



jenis-jenis angket sebagai berikut (Suharsimi, 2011) :

- 1) Dipandang dari menjawab, angket dibedakan menjadi dua, terbuka maksudnya memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, tertutup, jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih.
- 2) Dipandang dari jawaban yang diberikan angket dibedakan menjadi dua, langsung yaitu responden menjawab tentang dirinya sendiri, tidak langsung yaitu responden menjawab tentang orang lain.
- 3) Dipandang dari bentuknya angket dibedakan menjadi empat, pilihan ganda sama dengan angket tertutup, isian sama dengan angket terbuka, checklist sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda silang (X) atau dilingkari (O) pada tempat yang sesuai, rating scale (skala bertingkat) yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti dengan kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai tingkat sangat tidak setuju.

Test hasil belajar siswa yang telah dikembangkan dengan prosedur pengembangan validasi isi, kemudian dilakukan uji coba (try out) untuk menemukan angka koefisien reliabilitasnya. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji tersebut adalah alfa program SPSS for Windows versi 22. Untuk menentukan reliabilitas item test digunakan kaidah bahwa korelasi harus positif dan peluang kesalahan ( $p$ ) dari korelasi  $r$  tersebut 5% artinya suatu item test dinyatakan reliabel jika korelasinya positif dan peluang kesalahannya dari korelasi maksimum 5%. Proses pengkuatifikasikan dilakukan melalui penskalaan, penskalaan merupakan suatu prosedur penempatan atribut atau karakteristik obyek pada titik-titik tertentu sepanjang kontinum (Azwar, 2009), Untuk penskalaan angket dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala subyek, yang bertujuan untuk melakukan subyek penelitian pada suatu kontinum penilaian sehingga dapat diperoleh kedudukan relatif subyek penelitian.

Berdasar penskalaan obyek tersebut maka bagi item favorebel jawaban sangat setuju (SS) diberi skala 4, jawaban setuju (S) diberi skala 3, jawaban ragu-ragu (R)

diberi skala 2, jawaban tidak setuju (TS) diberi skala 1, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala 0, jawaban setuju (S) diberi skala 1, dan jawaban ragu-ragu (R) diberi skala 2, jawaban tidak setuju (TS) diberi skala 3, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala 4 (Azwar, 2009). Peneliti menggunakan penskalaan subyek karena prosedur ini memiliki nilai praktis yang tinggi, dan juga prosedur ini banyak diikuti oleh para perancang skala psikologi.

## 5. Metode Analisa Data

Dalam menganalisa data penelitian, peneliti menggunakan analisa statistik. Statistik didefinisikan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data, meringkas/menyajikan data, menganalisis dan dengan model tertentu menginterpretasi hasil analisis tersebut dan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan (Sugiono, 2010). Kontribusi tersebut berupa dasar-dasar pertimbangan untuk mengambil keputusan atas hipotesis dan atau memecahkan suatu permasalahan yang telah dirumuskan dalam riset guna mencapai tujuan penelitian. Statistik dalam penelitian dapat dimengerti sebagai data terolah, data yang telah mengalami proses pengolahan data dari data asal atau data mentahnya. Teknik analisa yang penulis pergunakan regresi linear tunggal. Sebelum data penelitian dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi, yaitu:

### a. Uji normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk menyelidiki apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian yang akan dilakukan untuk uji normalitasnya akan digunakan program SPSS versi 22.0 dengan Kriteria Kolmogorov-Smirnov, dan Shapiro wilk dengan prosedur sebagai berikut:

#### (1) Menetapkan Hipotesis

$H_0$  : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

$H_a$  : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

#### (2) Menetapkan taraf signifikansi ( $\alpha$ )

Taraf signifikansi adalah angka yang menunjukkan seberapa besar peluang terjadinya kesalahan analisa. Taraf signifikansi yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah 0,05 atau 5%.

- (3) Keputusan uji  
H<sub>0</sub> ditolak jika p-value <  
b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Prosedur pengujiannya sebagai berikut:

- (1) Menetapkan Hipotesis

Hipotesis :

H<sub>0</sub> : sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak homogeny

H<sub>a</sub> : sampel berasal dari populasi berdistribusi homogenya

- (2) Keputusan Uji

H<sub>0</sub> ditolak jika p-value >

- c. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji tiga hipotesis yang telah diajukan. Program uji hipotesis yang digunakan adalah uji T (parsial), uji F (Simultan) dan regresi linear tunggal menggunakan SPSS versi 22.0

Mengingat terbatasnya waktu dalam menganalisa data menggunakan bantu teknologi software computer SPSS for Windows versi 22.0 program statistic yang digunakan untuk melakukan analisis tersebut ialah test of normality and test of homogeneity variances. Regresi linear tunggal, teknis analisa ini dipergunakan untuk menguji hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>), antara variabel media gambar dan media audio visual terhadap perkembangan kognitif. Kaidah yang dipergunakan adalah Hipotesis (H<sub>a</sub>) tersebut diterima jika peluang kesalahan (p) 0,05, dan ditolak jika peluang kesalahan (p) 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hipotesis Pertama

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Diperoleh hasil uji F 1,401 pada T hitung taraf signifikansi 0,072. Karena hasil uji sig. t 0.05 maka H<sub>0</sub> ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H<sub>a</sub>) yakni: "ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan

dijelaskan dengan pendapat para pakar, hasil penelitian terdahulu yang relevan dan fakta-fakta di lapangan sebagai berikut.

Pada waktu pengambilan data penelitian, maka terobservasi semangat dan suasana belajar yang sangat aktif. Anak nampak menyukai media gambar yang berisikan muatan pembelajaran. Karena media gambar sebagai media visual diam maka perlu merancang bentuk dan warna gambar sedemikian menariknya sehingga akan memancing keinginan anak untuk menggunakannya.

Anak cenderung membaca tulisan sekaligus memperhatikan dengan seksama gambar yang disuguhkan dalam media gambar. Hal ini karena gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas (Muhammad Idris, 2011). Pengorganisasian ini membentuk stimulus sehingga memunculkan proses kognisi anak menjadi lebih cepat. Suatu hal yang penting manakala proses kognisi didukung dengan visualisasi sebagaimana yang disajikan dalam media gambar.

Hasil pada pengujian hipotesis pertama ini dapat dipahami dengan analisis manfaat media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran (Rusman, 2008) adalah: a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, b) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, c) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas, dan d) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Dalam manfaat media pembelajaran utamanya media gambar adalah untuk membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu melalui media dapat memberikan pengkondisian belajar yang nyaman sehingga anak akan lebih meningkat hasil belajarnya.

Hasil ini juga dapat dijelaskan dengan hasil penelitian yang terdahulu dan sesuai dengan hasil penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Idris, Muhammad, dkk, Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak TK

Inpres Salabenda, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X). Dalam penelitian tersebut dinyatakan simpulan bahwa media visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebagaimana dalam hasil penelitian ini.

Memperhatikan berbagai faktor prinsip penggunaan media pembelajaran sebagaimana diuraikan pada Tabel diatas, maka tentu jika diimplementasikan dalam pembelajaran akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Merujuk pada pengukuran perkembangan kognitif sebagai variabel terikat dari pengaruh variabel bebas (media gambar dan audio visual) dan hasil pengujian olah data SPSS versi 22 serta pembahasan yang mendalam maka sangatlah gamblang menjelaskan bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021.

## 2. Hipotesis Kedua

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021". Diperoleh hasil uji F 1,401 pada T hitung taraf signifikansi 0,065. Karena hasil uji sig. t > 0,05 maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni: "ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak PAUD". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan dijelaskan dengan pendapat para pakar, hasil penelitian terdahulu yang relevan dan fakta-fakta di lapangan sebagai berikut.

Hasil pengujian pada hipotesis kedua ini dapat dipahami bahwa dengan media pembelajaran berbasis audio visual akan memberikan rasa ketertarikan karena potensi tayangan atau visualisasi dan suara. Anak akan lebih memperhatikan dengan tingkat konsentrasi yang penuh manakala penyampaian materi pembelajaran disajikan melalui tayangan dan suara.

Penggunaan media pembelajaran audio visual selain karena pemaparan konten yang menarik yang hanya dapat diwujudkan bila didesain dan direncanakan semikian rupa.

Dengan mengikuti prinsip tersebut maka nampak adanya perkembangan proses pembelajaran sehingga meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Penyesuaian dengan prinsip diatas sangat penting jika menginginkan hasil media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Penjelasan lain dapat ditelaah dari hasil penelitian yang terdahulu dan relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Mudhia, dkk. (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam penelitian tersebut dinyatakan simpulan bahwa media audio visual dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebagaimana dalam hasil penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji menggunakan SPSS versi 23 maka diperoleh hasil bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak PAUD Dahlia semester ganjil tahun pembelajaran 2020-2021. Analisis dan bahasan dari hasil tersebut melalui paparan para ahli, penelitian terdahulu yang relevan maka sangatlah dapat menjelaskan hasil pengujian hipotesis kedua tersebut.

## 3. Hipotesis Ketiga

Pembahasan hasil uji hipotesis nihil yang diajukan: "Tidak ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak". Diperoleh hasil uji F 0,87 pada T hitung taraf signifikansi 0,081. Karena hasil uji sig. t > 0,05 maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni: "ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak". Hasil olah SPSS tersebut dapat dianalisis dan dijelaskan dengan pendapat para pakar dan fakta-fakta di lapangan sebagai berikut.

Adanya pengaruh secara bersama-sama dari media pembelajaran gambar dan media audio visual terhadap aspek perkembangan kognitif anak adalah karena kedua variabel bebas merupakan media pembelajaran yang pada prinsip dan manfaatnya dapat membantu

mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan paparan para ahli dan hasil penelitian sebelumnya maka dapat terejawantahkan bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar terhadap perkembangan kognitif anak.
- b. Ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak.
- c. Ada pengaruh penerapan pembelajaran berbasis media gambar dan media audio visual secara bersama-sama terhadap perkembangan kognitif anak.

#### Saran

Mengacu pada simpulan hasil dari penelitian, maka saran dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik agar dapat membantu proses pemahaman anak terhadap materi ajar.
- b. Bagi pengguna media gambar dan media audio visual sebagai media pembelajaran hendaknya mendesain sedemikian menarik agar anak usia dini lebih antusias dalam belajar.
- c. Aspek perkembangan kognitif anak hendaknya ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- A. Muri Yusuf. 2005. Metodologi Penelitian (Dasar-Dasar Penyelidikan. Ilmiah). Padang: UNP Press.
- Anshori, Muslich & Sri Iswati. 2009. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Airlangga University Press (AUP).
- Arsyad, azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.Campbell.
- Degeng, Nyoman S. 2013. Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian. Bandung: Kalam Hidup.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Idris, Muhammad, dkk, Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salabenda, (Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X).
- Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru, Jakarta: Grasindo.
- Nurbiana Dhieni dkk. 2008. Metode Pengembangan Bahasa, Jakarta: UT.
- Rusman (2008). Manajemen Kurikulum "Seri Manajemen Sekolah Bermutu". Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Rusman. (2013). Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan. Profesionalisme Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, Sigit. 2013. Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya. Jakarta: PT Grasindo.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2015. Pedoman Penulisan Tesis. Jember: Program Pascasarjana IKIP PGRI Jember.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Suryani, Setyawan. dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Surakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2015. Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Diva Press: Jogjakarta. Sumber Jurnal.
- Yeni Rachmawati. 2012. Metode terapan bidang pendidikan. Bandung: Alfabeta. Nurjatmika.