

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini atau disingkat dengan PAUD merupakan sebuah jenjang pendidikan pra-dasar yang ditujukan untuk anak yang berusia 0 hingga 6 tahun. Pendidikan ini ditujukan agar dapat mendukung pertumbuhan sekaligus perkembangan anak melalui pendidikan lebih lanjut yakni jalur formal dan informal.

Dalam Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (Sisdiknas) yang tertuang dalam Undang-Undang No 20 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini digunakan sebagai media dalam mewadahi pertumbuhan maupun perkembangan anak baik jasmani atau rohani sehingga mereka mempunyai persiapan mental memulai pendidikan selanjutnya melalui pemberian rangsangan pendidikan bagi anak. Menurut Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana pada UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab I ayat 14, dijelaskan pula pendidikan anak usia dini merupakan suatu langkah pembimbingan terhadap anak sedari lahir hingga mencapai umur 6 tahun, sebagai pendukung pertumbuhan serta perkembangan kesiapan anak secara rohani ataupun jasmani ketika memulai tahapan pendidikan yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan.

Di Indonesia, keberadaan lembaga PAUD sudah merambah hingga ke pelosok negeri, yang dengan kata lain pendidikan anak usia dini telah disadari sebagai satu hal penting. Sujiono (2010:2) mendeskripsikan bahwa pendidikan

anak usia dini merupakan salah satu usaha pemberian pendidikan terhadap anak usia 0 sampai 6 tahun yang diberlakukan di lingkup keluarga, sekolah, maupun organisasi pengasuhan anak, yang dapat memengaruhi kemajuan anak sehingga bisa tumbuh maksimal serta siap berada di jenjang pendidikan dasar. Penjelasan lainnya tentang pendidikan yakni menurut Magta (2013: 221), pendidikan bersifat universal dan berkelanjutan serta tidak terputus dari generasi ke generasi di seluruh dunia. Selain itu ada pula penjelasan lainnya yakni Rahman (dalam Ahmad Susanto 2017:17), menjelaskan makna Pendidikan Anak Usia Dini sebagai langkah sistematis seorang pendidik maupun pengasuh anak 0-8 tahun yang bertujuan mewedahi anak agar bisa mengembangkan potensinya dengan maksimal. Pendidikan anak usia dini diberikan sebagai upaya agar anak memiliki kemampuan serta keterampilan melalui pemberian stimulus, bimbingan, serta kegiatan yang dapat menunjang.

Anak usia dini mempunyai arti seseorang yang memiliki keunikan maupun ciri individual daripada individu lainnya berdasarkan tingkatan usianya. Masa ini disebut *the golden age* (usia emas) sebab usia dini merupakan usia yang merasakan pertumbuhan serta kemajuan yang sangat signifikan (Suyadi, 2011:6). Setiap anak usia dini dibekali keunikan maupun karakteristik tersendiri bahkan pada anak kembar identik sekalipun. Setiap anak memiliki ciri khas, minat, kesukaan serta latar belakang yang berbeda. Seperti yang dijelaskan oleh Bredekamp (1997) bahwa tiap anak mempunyai keistimewaan tersendiri baik dari segi belajar, gaya, latar belakang keluarganya, serta minat. Keunikan setiap anak tersebut ditandai dengan kesesuaian bawaan, minat, keterampilan sekaligus latar belakang kebudayaan kehidupannya. Adapula

penjelasan lainnya oleh Sugiyono (dalam Ambara dkk, 2014:1) yakni anak sebagai manusia kecil yang dibekali potensi yang perlu diasah. Maka dari itu, tiap individu mempunyai karakteristik spesifik yang unik dan khas, yang membedakannya terhadap manusia dewasa. Seorang anak akan bersemangat, aktif serta memiliki rasa keingintahuan besar akan hal yang dilihat, didengarkan, dan dirasakannya. Mereka juga tidak akan berhenti belajar maupun bereksplorasi.

Keterampilan kognitif telah diklasifikasikan menjadi dua yakni perkembangan kognitif pengetahuan umum maupun sains, dan juga perkembangan kognitif konsep berupa wujud, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan hingga hiruf. Sejalan dengan pendapat tersebut, didalam Permendikbud Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional PAUD dijelaskan bahwa belajar memecahkan masalah merupakan kondisi lingkup yang seharusnya dipahami pada kompetensi kognitif anak terutama anak PAUD usia 5-6 tahun. Tingkatan ketercapaian kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun, diantaranya: (1) Dapat mengenali setiap lambang dari sebuah bilangan; (2) Mampu menunjukkan beragam benda ke berbagai wujud gambar ataupun tulisan; (3) Dapat memecahkan masalah sederhana yang terjadi dalam kesehariannya; dan (4) Dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif. Perkembangan kognitif merupakan perubahan dalam hal kemampuan berpikir. Begitu pula pada kemampuan fisik. Berpikir kritis ialah hal utama dalam kemajuan kognitif seorang anak. Hal tersebut karena ketika seorang anak ingin mengetahui benda tertentu, maka keahlian berpikirnya menjadi sangat kompleks. Tetapi hal

tersebut akan membuat anak merasakan bingung pada subjek spesifik, sehingga anak memperoleh keterampilan yang lebih intensif. Kegiatan belajar kognitif terhadap anak usia dini biasanya dilaksanakan melalui teknik bermain memanfaatkan alat peraga atau media tertentu.

Kemampuan kognitif setiap anak merupakan rangkaian proses dari cara berfikirnya. Dengan berpikir, seorang anak dapat membangun pengetahuan-pengetahuan yang didapat dari pengalamannya. Penjelasan tersebut juga didukung oleh pendapat Sujiono, (2012:114) yakni seorang anak dapat membantu memecahkan masalah dengan cara berpikir. Seorang anak juga merupakan seseorang mempunyai kemampuan menemukan solusi akan masalah yang diperolehnya, dengan kata lain anak-anak berusaha menemukan jalan keluar dari permainan yang tengah diselesaikannya (mengumpulkan jejak) serta meluaskan keterampilan. Mengoptimalkan kompetensi kognitif anak dengan pembelajaran mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) merupakan sebuah aktivitas yang dapat memberi pengalaman belajar anak secara langsung. Penjelasan ini senada terhadap pernyataan Suratno (2005:82-88) yakni dari berbagai bentuk permainan aktif maupun pasif terdapat pula bermain eksplorasi yang kegiatan intinya dilakukan melalui pencarian gambar atau langsung. Kegiatan eksplorasi ini berguna dalam memperluas pengetahuan serta pengalaman anak agar dapat mengetahui hal baru.

Sehingga guru sangat memerlukan media peraga sebagai sarana belajar di kelas. Alat peraga yang dimaksud yakni sarana pendukung pendidikan yang pendidik aplikasikan untuk memaparkan materi pelajaran. Alat peraga difungsikan sebagai sarana yang bisa memudahkan dan memeragakan sesuatu

selama aktivitas belajar berlangsung. Adapun penjelasan mengenai pemanfaatan alat peraga pada aktivitas mengajar oleh Brunner (dalam Muhammad Anas, 2017: 4) yakni pada kegiatan pembelajaran, siswa diberikan peluang dalam mempergunakan alat peraga, agar mereka bisa berpikir secara langsung tentang cara maupun pola apa yang termuat pada benda-benda yang tengah diperhatikannya. Peranan guru sebagai pendidik sangat potensial untuk siswa maupun pengimplementasian aktivitas pembelajaran di kelas. Maka dari itulah, guru perlu mempunyai kreativitas tinggi pada penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa menjadi terstimulasi serta aktif menjalani pembelajaran.

Namun pada situasi seperti sekarang ini dimana diterapkannya sistem *new normal* karena masa pandemi COVID-19, berpengaruh besar terhadap semua aspek terutama pendidikan. Didalam dunia pendidikan, perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang sering kita temui, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Hal tersebut berarti bahwa terdapat indikasi dari diri anak itu sendiri, seperti keturunan. Selain itu ada pula faktor dari luar individunya sendiri, contohnya lingkungan (Fadillah, 2012). Faktor eksternal ini yang bisa digunakan untuk memudahkan tumbuh kembangnya anak. Salah satu caranya adalah dengan pemberian stimulasi. Pada pemberian stimulasi ini dapat dilakukan melalui proses pembelajaran, pada situasi seperti sekarang ini dapat dilakukan melalui Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) maupun secara daring dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menyebabkan anak menjadi terbiasa untuk belajar dari rumah yang hanya

mengandalkan handphone sebagai media komunikasi dalam memberikan materi pembelajaran dari sekolah. Guru cenderung melakukan pembelajaran daring melalui *WhatsApp group* maupun *voice note*, dan juga memberikan tugas melalui foto.

Dalam situasi ini anak menjadi malas untuk mengikuti kegiatan persekolahan dikarenakan anak tidak terbiasa bangun pagi seperti anak sekolah pada umumnya yang selalu bangun pagi dan berangkat kesekolah tepat waktu, ditambah media pembelajaran yang tidak melibatkan anak langsung dalam kegiatan belajarnya, maka dari itu anak menjadi mudah bosan mengikuti kegiatan pembelajaran akibat rendahnya kreativitas guru saat merancang media pembelajaran yang mengakibatkan media pembelajaran terlihat kurang menarik dan bervariasi. Anugrahana (2021) juga menjelaskan bahwa teknis pelaksanaan pembelajaran yang meliputi keterampilan dan metode mengajar guru serta media belajar yang digunakan menjadi suatu faktor yang bisa mempersulit siswa saat belajar. Dilihat dari kurangnya kreativitas guru saat memilih/menyusun sebuah media maupun kegiatan belajar yang bisa meningkatkan minat belajar anak, mengakibatkan anak menjadi kurang tertarik untuk ikut dalam proses pembelajaran, hal ini menyebabkan kemajuan kognitif anak tergolong rendah. Ketika proses belajar, adapula permasalahan lainnya yang berasal dari anak itu sendiri seperti pendiam ataupun kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terkadang anak seperti ini diabaikan oleh guru sehingga anak menjadi terbiasa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, yang mengakibatkan anak tersebut tidak bersungguh-sungguh ketika mengerjakan tugas, selain itu guru juga belum memberikan media

pembelajaran yang tepat sasaran sehingga belum optimalnya perkembangan kognitif pada anak.

Berdasarkan obeservasi tanggal 5 November 2021 yang dilakukan di Tk Wisata Kumara Timur pada anak kelompok B, terlihat belum adanya media *Big Maze* Ular Tangga yang dipakai sebagai media belajar mengajar pada anak. Seperti yang sudah populer, permainan ular tangga menjadi sebuah permainan tradisional yang sudah menglobal. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Dari sisi psikologis, permainan ular tangga telah terbukti mampu memaksimalkan keterampilan kognitif seorang anak sekaligus kemampuannya dalam berkomunikasi. Disini Guru hanya memberikan buku majalah mencari jejak yang sama setiap harinya kepada anak, hanya dengan cara menebalkan jalan yang benar dengan pensil warna saja tanpa melibatkan anak dalam pemberian tugas tersebut. Merujuk pada temuan wawancara dengan kepala sekolah di TK Wisata Kumara Timur yang menyatakan bahwa memang benar guru hanya memberikan buku majalah yang telah disediakan di sekolah sebagai bahan pembelajaran dikelas. Sekolah memang tidak menyediakan media pembelajaran untuk bahan ajar, hal ini bertujuan sehingga guru menjadi lebih kreatif merencanakan media ajar yang bervariasi disekolah. Namun guru masih kebingungan untuk mendesain media ajar yang mampu melibatkan anak pada aktivitas belajar secara utuh sehingga masih memakai alat yang sudah tersedia di sekolah.

Permainan Ular Tangga ini telah diubah sehingga bisa dimanfaatkan menjadi media ajar yang komunikatif dan mudah dipahami oleh anak. Media *Big Maze* Ular Tangga ini bersifat komunikatif yang berisi gambar menarik

disertai warna warni yang mutlak diperlukan pada saat mendesain media ini. Di dalam suatu penelitian psikologi pendidikan dijelaskan bahwasannya dibandingkan dengan bahasa verbal, anak cenderung mudah menguasai bahasa visual. Maka dengan begitu, akan membuat keinginan siswa dalam belajar meningkat serta mengingat lagi pembelajaran yang sudah dibelajarkan melalui sebuah sarana belajar yang penuh gambar warna penuh (full) yang komunikatif.

Solusi yang bisa dilakukan dalam menyelesaikan masalah di atas yakni dengan melakukan pengembangan media ajar Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B. Oleh karena itu media ini sangat dibutuhkan dikarenakan dalam memainkan media pembelajaran ini selalu ada interaksi dan *reward* terhadap anak didalam melakukan kegiatan permainan ular tangga ini sehingga tidak akan membuat anak menjadi bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Media *Big Maze Ular Tangga* ini diharapkan bisa menjadi bagian media belajar yang menyenangkan, agar dapat membangkitkan rasa senang pada anak serta tertarik terhadap media yang sudah disediakan, seperti permainan pada umumnya anak akan merasa kegiatan ini seperti sedang bermain meskipun sebenarnya permainan ini merupakan kegiatan belajar sambil bermain. Selain itu media ini juga mudah untuk dibawa dan dipakai dimana dan kapan saja, seperti halnya pada situasi daring orangtua dapat mengajak anak melakukan permainan ini dari rumah atau dimana saja dengan melihat petunjuk penggunaan media yang sudah disediakan atau menanyakan terlebih dahulu cara penggunaan media kepada guru. Media ini dapat digunakan bukan hanya pada siswa di TK Wisata



Kumara Timur saja melainkan semua anak yang dikategorikan masih dikategorikan taman kanak-kanak. Media Pembelajaran *Big Maze* Ular Tangga ini diawali dengan pelemparan dadu yang dimana dadu tersebut sudah berisikan angka dimana nantinya anak akan berjalan sesuai angka yang didapat, disetiap kotaknya berisikan materi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif pada anak dan berisikan instruksi yang sudah disediakan.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ditemui dilapangan, maka perlunya upaya pemecahan masalah, salah satu cara atau alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga). Dengan menerapkan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga) anak menjadi terlibat dengan aktif dalam berkomunikasi pada proses belajar, maka dari itu sebab minimnya keterampilan kognitif dari seorang anak yakni terbatasnya media ajar yang digunakan serta proses belajar mengajar yang cukup kaku, dan mengakibatkan kebebasan anak dalam bereksplorasi maupun memilah aktivitas yang bisa memacu keterampilan berpikirnya menjadi berkurang, yang dikembangkan dalam media ini yakni cara bermainnya dan juga untuk materi pembelajaran difokuskan dalam kemampuan kognitif anak. Menurut Nurani (2006), kognitif ialah sebuah proses berfikir, yang artinya keterampilan seseorang dalam mengaitkan, mengevaluasi, serta memperkirakan sebuah fenomena ataupun kejadian. Maka dari itu, contoh satu media pembelajaran yang dapat dipakai sebagai salah satu langkah dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif seorang anak usia dini yakni melalui pemanfaatan permainan *Maze*, yang dapat mengoptimalkan kompetensi bernalar secara aktif dari seorang anak ketika

menyelesaikan masalah dengan cara yang sederhana yakni melalui pencarian solusi ataupun wujud pola dari permainan tersebut (Studi et al., 2021). Kajian pengembangan ini harapannya dapat memberi solusi kedepannya bagi permasalahan yang ditemui di TK Wisata Kumara Timur.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan deskripsi latar belakang, masalah yang terjadi di TK Wisata Kumara Barat telah diidentifikasi serta terklasifikasi berikut ini:

- 1) Belum adanya media mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) yang digunakan sebagai alat belajar mengajar.
- 2) Dalam membuat media pembelajaran yang dikemas secara menarik, guru masih jarang melakukannya.
- 3) Kurangnya memadainya media belajar yang sesuai dalam aktivitas pembelajaran.
- 4) Berkurangnya minat belajar pada anak karena media pembelajaran yang kurang bervariasi.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berhubungan dengan penjelasan latar belakang serta masalah yang terjadi, pembatasan masalah pada studi ini berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak yang sangat kompleks, sehingga di pembahasan ini lebih cenderung menekankan pada Pengembangan Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B Di Tk Wisata Kumara Timur.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Senada dengan latar belakang maupun identifikasi masalah yang ada, adapun masalah dalam pengembangan ini dirumuskan seperti berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Tk Wisata Kumara Timur?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Tk Wisata Kumara Timur?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) di Kelompok B Tk Wisata Kumara Timur?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dibentuk, maka penelitian ini tujuannya, yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B Di Tk Wisata Kumara Timur.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B di Tk Wisata Kumara Timur.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) di Kelompok B Tk Wisata Kumara Timur.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berikut manfaat yang diekspetasikan pada penelitian ini, meliputi:

1) Manfaat secara teoritis

Dari sisi teoretis, hasil ini diharapkan memberi tambahan gagasan mengenai media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) bagi perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di Tk Wisata Kumara Timur.

2) Manfaat secara praktis

a. Bagi guru

Media ajar mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) yang dibuat untuk anak TK ini diharapkan mampu menyediakan tambahan referensi dalam merancang media pembelajaran yang dipergunakan pada pengembangan kognitif.

b. Bagi sekolah

Hasil pengembangan ini bisa dimanfaatkan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun media ajar yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber rujukan ataupun informasi untuk peneliti lainnya yang melaksanakan penelitian mengenai dengan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi pengembangan produk media yang akan dihasilkan berupa pengembangan media mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) untuk anak kelompok B di TK Wisata Kumara Timur.

- 1) Pengembangan Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) ini digunakan agar anak selalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga selalu ada interaksi terhadap anak untuk memecahkan masalah secara sederhana yang dimana materi akan dihubungkan dengan lingkungan kehidupan nyata anak.
- 2) Dadu angka yang terbuat dari kain flannel sedangkan media akan didesain terlebih dahulu dan dicetak.
- 3) Materi permainan Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) ini difokuskan dalam kemampuan kognitif pada anak.
- 4) Warna gambar yang dimanfaatkan diantaranya warna cerah, meliputi warna kuning, merah, hijau, dan biru.
- 5) Alat dan bahan yang digunakan aman digunakan untuk anak.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa belum adanya media mencari jejak (*Big Maze Ular Tangga*) yang digunakan sebagai media belajar mengajar pada anak, guru hanya memberikan buku majalah mencari jejak yang sama setiap harinya kepada anak, hanya dengan cara menebalkan jalan yang benar dengan pensil warna saja tanpa melibatkan anak dalam pemberian tugas tersebut, sehingga anak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu pentingnya pengembangan Media Mencari Jejak (*Big Maze Ular*

Tangga) ini sehingga anak menjadi terlibat secara aktif untuk berinteraksi dalam proses belajarnya.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Big Maze* Ular Tangga ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- 1) Kemajuan mutu pembelajaran bisa diawali dari merancang bahan ajar tersebut. Dengan desain yang menyenangkan dan se-menarik mungkin, agar bisa menstimulus minat anak dalam memanfaatkan media ini.
- 2) Dengan melakukan kegiatan pembelajaran bermain sambil belajar yang menggunakan media *Big Maze* Ular Tangga ini diharapkan mampu mendorong siswa secara aktif terlibat pada proses belajar serta materi ajar dikaitkan pada kehidupan nyata.
- 3) Model Pengembangan yang dipakai adalah Pengembangan ADDIE
- 4) Item-item pada angket validasi menggambarkan penilaian produk dengan komprehensif, menunjukkan kelayakan produk sebelum dipergunakan.
- 5) Guru dapat terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran *Big Maze* Ular Tangga ini dan juga membutuhkan area yang lebih luas.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran maze bergambar pada pengembangan ini diantaranya:

- 1) Media ajar ini hanya dikembangkan hingga tahap (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, namun pada tahap (4) *implementations* dilakukan dalam skala kecil yakni pada respon siswa yang mencakup 12 orang siswa serta tahap (5) *evaluations* belum dapat dilaksanakan.

- 2) Pada materi yang disajikan di dalam media *maze* ini difokuskan pada kemampuan kognitif anak.
- 3) Media ajar di sekolah yang memudahkan proses pembelajaran melalui *Big Maze* Ular Tangga belum tersedia.
- 4) Uji validasi dilaksanakan melalui validasi ahli maupun uji coba empiris (lapangan).
- 5) Uji coba produk diterapkan di Tk Wisata Kumara Timur kelompok B.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir kekeliruan pemahaman pada setiap istilah yang diadaptasi pada kajian ini, diperlukan adanya pembatasan seluruh istilah, yang mencakup:

- 1) Penelitian pengembangan yaitu sebuah penelitian yang merancang serta membuat produk yang bisa memudahkan aktivitas belajar agar lebih efisien.
- 2) Media mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga) merupakan suatu media yang mempunyai satu jalur yang saling berkaitan dan tujuannya untuk mencari suatu tujuan akhir dari permainan tersebut sehingga anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Kemampuan Kognitif merupakan seluruh kegiatan mental yang menciptakan seseorang yang sanggup mengaitkan, mengevaluasi serta memikirkan sebuah fenomena, agar mereka memperoleh informasi/wawasan sesudahnya.
- 4) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang mencakup 5 tahapan, yakni: (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3)

*develop* (pengembangan), (4) *implementations* (implementasi), (5) *evaluations* (evaluasi).

