Qalam lil Athfal

Volume IV Edisi I Tahun 2026

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Generasih Hati Labuhanbatu

[1]silviana Dewi, [2]sahbuki Ritonga, [3]dwina Putri

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu
Email : [1]silvianadewi99@gmail.com, [2]sahbukiritonga@gmail.com, [3]dwinaputri98@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Generasi hati RantauPrapat, tahun ajaran 2024/2025 jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (*Quasi Exsperiment*) dengan sample penelitian total sampling 47 siswa kelas control dan eksperimen. Peneliti melaksankan proses pembelajaran menggunkan media audio visual seperti infokus (bercerita dan Tanya jawab). Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi sebanyak 12 pernyataan dan di aplikasikan kepada siswa sebanyak 47 siswa Teknik analisis data menggunakan uji t berpasangan dengan taraf signifikan a=0,5 hasil uji hipotesis data *post test* Menggunakan Media Herbarium diperoleh thitung > ttabel (3,241 > 2,0105). Sehingga H1 diterimah H0 ditolak. Maka terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan mengunakan Media interaktif tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Media Interaktif, Perkembangan, Kognitif, PAUD, TK Generasi Hati

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive learning media on the cognitive development of early childhood students at Generasi Hati Kindergarten in Rantau Prapat during the 2024/2025 academic year. This study employs a quantitative research design (quasi-experimental) with a total sample of 47 students in the control and experimental groups. The researcher conducted the learning process using audiovisual media such as an overhead projector (storytelling and question-and-answer sessions). The research instrument consisted of an observation sheet with 12 statements, administered to all 47 students. Data analysis employed a paired t-test with a significance level of α = 0.5. The results of the post-test hypothesis test using the Herbarium Media showed a calculated t-value > critical t-value (3.241 > 2.0105). Therefore, H1 was accepted and H0 was rejected. Thus, there is an effect of student learning outcomes when using interactive media in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Interactive Media, Development, Cognitive, Early Childhood Education (PAUD), Generasi Hati Kindergarten

ISSN 2962-8881

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di dalam kehidupan seseorang merupakan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. [1] Pendidikan anak usia dini juga merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak. Beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai berkaitan dengan karakter, motorik halus, perkembangan fisik, sosial emosional, spritual, maupun kemandiriannya. Oleh karena itu, dalam proses memberikan layanan pendidikan, perlu dipahami dalam perkembangan anak serta cara-cara belajar dan bermain dengan anak, dan memahami apa-apa yang diinginkan setiap anak-anak. Anak adalah merupakan suatu manusia kecil yang memilikki potensi yang masih harus dikembangkan, dibentuk dalam berkarakter yang baik, diberikan contoh tauladan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, secara ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan pada umumnya merupakan suatu proses yang bertujuan membantu manusia aga memiliki kemampuan menghadapi tantangan dimasa depan. Proses membnatu tersebut dilakukan melalui ativitas pembelajaran diruang kelas. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan optimal maka tidak akan menutup kemungkinan akan menghsilkan dampak optimal, dalam hal ini yakni kualitas pendidikan.[2]

Kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang pesat, tidak dapat dipungkuri bahwa teknologi dibutuhkan hampir disegala aspek kehidupan, seperti dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai peran penting untuk membantu melancarkan kegiatan pembelajaran. Teknologi memberi dorongan kepada pendidik untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran supaya lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada anak didik. Pendidik harus menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada guna menciptakan ruang kelas yang menarik agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik. Tentunya setiap jenjang sekolah harus menentukan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Teknologi yang tepat digunakan untuk anak usia dini yaitu media pembelajaran interaktif. Media yang menggunakan indera ganda untuk mengkombinasikan diantara video, gambar, suara, teks, grafik, maupun animasi.

---

[1] Sesa Pirunika, 2019, *Pengaruh Bermain Plastisin Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Ra Fatimah Palembang,* Jurnal PAUD*,* ,Vol 2 No 2, Palembang, hlm 01

[2] Ismi Yulizar, Yuli Yani, Dwina Putri, Alisadikin Ritonga, Elviana Sinaga. Ahmad Ansori. 2024, *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah,* Dauh Guru Jurnal pendidikan MI/SD, vol 4 No 2 Sekolah Tinggi Ilm Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu. hlm 206

ISSN 2962-8881

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukan untuk anak sejak sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Menurut pernyataan Suyadi anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup.[3]

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar anak-anak, meningakatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, menciptakan respon yang baik antar pendidik dan anak-anak dan mempengaruhi psikologis anak. Hal tersebut didukung oleh teori konstruktivisme, yang mengemukakan bahwa anak-anak belajar paling efektif melalui interaksi dan pengalaman langsung dengan lingkungan mereka, menyarankan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Generasih Hati peneliti menemukan bahwa terlihat saat proses belajar mengajarnya masi kurang menarik dan masih monoton karena tampak terlihat saat pembelajaran berlangsung kurangnya kreativitas guru di karenakan keterbatasan media yang belum maksimal terhadap perkembangan kognitif anak dan masih banyak siswa yang bermain pada saat pelajaran berlangsung, serta penggunaan metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvesional.

Ketika peneleti melihat proses pembelajaran di TK Generasi hati media yang di gunakan masih bersifat konvensial atau monotong di karenakan guru kurang kreatif, sehingga dapat mengakibatkan anak mudah bosan ketika proses pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru di karekan Keterbatasan media pembelajaran yang belom maksimal terhadap perkembangan kognitif anak sehingga mengakibatkan kurangnya kefokusan anak. Siswa banyak bermain saat proses pembelajaran dikarekan media dan metode pembelajaran kurang berpariasi yang mengakibatkan anak kurang focus dan mudah bosan.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif pada anak adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan,

[3] Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosain,* PT. Remaja Rosdakarya , Bandung, hlm. 22

ISSN 2962-8881

yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Interaksi antara guru dengan siswa memegang peranan penting pada saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di dalam aspek perkembangan kognitif anak.

Kata media berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari medium. Kata media berasal dari bahasa latin Medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.[4]

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi.[5]

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti " Perantara " atau " Penyalur ". Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah juga merupakan media.[6]

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.[7]

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada

[4] Mochamad Arsad Ibrahim, dkk, 2022, *Jenis Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajara*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4 No. 2, hlm. 107.

[5] Alpi Robiah, dkk, 2023, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,* Proceeding International Seminar on Islamic Studies, Vol. 4 No. 1, hlm. 1043.

[6] Rostina Sundayana, 2013, *Media Pembelajaran Matematika*, Alfabeta, Bandung, hlm. 4.

[7] Hadion Wijoyo and Haudi, 2021, *Strategi Pembelajaran,* Sumatra Barat, Insan Cendekia Mandiri, hlm. 71-72.

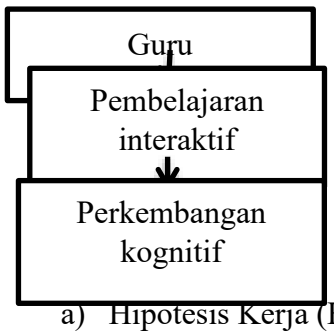
ISSN 2962-8881

dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Penelitian ini merupakan pengajaran menggunakan media interaktif untuk dapat mengetahui berhasil atau tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajarannya. Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penerapan pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yakni 1 variabel bebas yaitu pembelajaran interaktif dan 1 variabel terikat yaitu perkembangan kognitif. Pengaruh needia pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini terlihat pada gambar berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



a) Hipotesis Kerja (Ha)

Ada pengaruh antara media pembeljaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Generasih Hati Labuhan Batu

b) Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh antara. media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Generasih Hati Labuhan Batu.

2. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini akan dilakukan di TK Generasih Hati Jl.Bakti Husadah Ujung Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Penelitian ini akan dilakukan di TK Generasih Hati Labuhanbatu berlangsung dalam beberapa tahap. Dimulai dengan observasi lapangan, persiapan penyusunan penelitian dimulai pada bulan November 2024, yang menjadi langkah awal dalam perjalan proposal ini. Penelitian yang disusun dengan cermat mencakup tujuan penelitian, metodologi, dan jadwal kerja yang diharapkan.

Setelah proposal disetujui, proposal memasuki fase pengumpulan data. Waktu penelitian untuk pengambilan data dimulai pada bulan Januari dan berlangsung hingga bulan Mei 2025. Pemilihan waktu ini dilakukan dengan mengacu pada kelender akademik sekolah, yang mempertimbangkan kegiatan belajar mengajar siswa dan ketersediaan sumber daya sekolah.

Selama peroses penelitian, peneliti berupaya menjaga keteraturan dan ketepatan waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Peneliti mengikuti kelender akademik sekolah dan memastikan bahwa penelitian ini tidak akan mengganggu kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di

ISSN 2962-8881

TK Generasih Hati Labuhan Batu. Dengan persiapan yang matang, pengambilan data yang tepat waktu, dan analisis yang teliti, penelitian ini memberikan kontribusi berharga untuk pemahaman dan pengembangan pendidikan di TK Generasih Hati Labuhanbatu.

Tabel 3.1
Rancangan Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian	Nov 2024	Des	Jan 2025	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agus
Pengajuan Judul dan observasi	■									
Penyususnan proposal		■	■							
Seminar proposal			■							
Perbaikan proposal			■							
Validasi instrument				■						
Penelitian kelapangan dan mengumpulkan data					■	■	■			
Pengolahan dan Analisis Data								■	■	
Siding Meja Hijau										■

Pupolasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peniliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. [8] Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi ini adalah keseluruhan siswa TK Generasi hati berjumlah 47 siswa.

2. Sampel

Dari pernyataan Anas Sudijono Sampel adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat atau meneliti sebagian kecil saja dari seluruh elemen yang menjadi objek penelitian. [9] Teknik pengambilan sample yang akan di pakai dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relatif (mewakili). Sampel yang akan diambil oleh penelitian ini adalah seluruh siswa

3. Hasil dan Pembahasan

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.8, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200, sedangkan pada uji Shapiro-Wilk sebesar 0,045. Kedua nilai ini lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest pada kelas kontrol terdistribusi secara normal. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu:

1. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

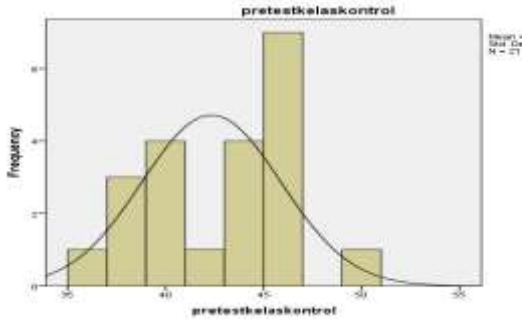
Untuk uji normalitas, kemampuan perkembangan kreativitas kelas kontrol pada saat pretest, dapat juga dilihat pada gambar histogram di bawah ini:

Gambar 4.2 Histogram Pengaruh Media Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelas Kontrol.

[8] Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, CV Alfabeta, Bandung, hlm. 80.

[9] Anas sudijono, 2018, *Pengantar Statistik Pendidikan,* PT. Raja Grafindo Persada, Depok, hlm. 28-29

ISSN 2962-8881



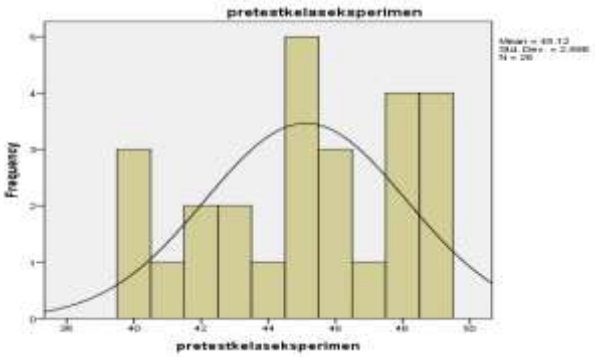
Pada Gambar 4.1, histogram media interaktif untuk pretest di kelas kontrol memperlihatkan pola berbentuk lonceng yang seimbang, tanpa miring ke kanan maupun ke kiri. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh mengikuti distribusi normal.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi sebesar 0,200, yang berarti lebih tinggi dari ambang batas 0,05. Sementara itu, pada uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi tercatat sebesar 0,45, juga melebihi nilai 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data pretest pada kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Penarikan kesimpulan ini didasarkan pada kriteria uji normalitas, yaitu:

1) Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.
2) Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas, perkembangan kognitif pada saat pretest, dapat juga dilihat pada gambar 4.3 histogram data pre test pada kelas eksperimen di bawah ini:



Pada gambar 4.3, histogram media interaktif saat pretest kelas eksperimen di atas, terlihat gambar lonceng atau gunung yang tidak melenceng ke kanan maupun ke kiri, menunjukkan data berdistribusi normal.

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Post Test Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttestkelaseksperimen	.157	26	.100	.931	26	.080

a. Lilliefors Significance Correction

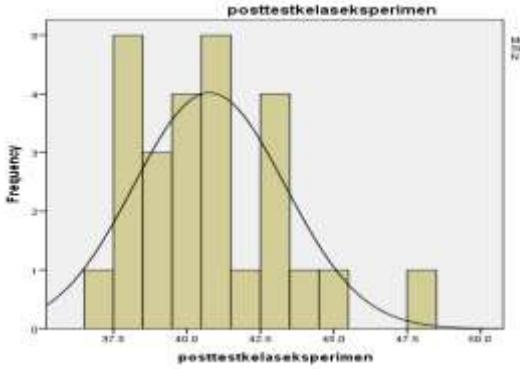
Berdasarkan tabel 4.11 di atas, pada kolom Kolmogorof-Smirnov, nilai signifikansi (Sig.) 0,100 lebih besar dari 0,05. Pada kolom Shapiro-Wilk nilai signifikansi (Sig.) 0,80 lebih besar dari 0,05 yang berarti data pada kelas eksperimen saat post test berdistribusi normal sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu:

a. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal
b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian

ISSN 2962-8881

tidak berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas, perkembangan kognitif pada saat post test dapat juga dilihat pada gambar 4.4 histogram data post test pada kelas eksperimen di bawah ini:



Pada gambar 4.4, histogram media interaktif pada saat *post test* kelas eksperimen di atas, terlihat gambar lonceng atau gunung yang tidak melenceng ke kanan maupun ke kiri, menunjukkan data berdistribusi normal.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama atau homogen. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu: jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka distribusi data tersebut homogen dan sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan aplikasi uji statistik yaitu IBM SPSS Statistic 23 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Berdasarkan ada tabel 4.12 di atas, nilai signifikansi (sig.) adalah 0,479 lebih besar dari 0,05, maka data tersebut homogeny.

b. Uji Hipotesis

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu H_a terdapat pengaruh metode bercerita terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah uji pengaruh metode Audio Visual terhadap perkembangan Kognitif anak usia TK Generasi Hati. Untuk melakukan pengujian hipotesis digunakan uji t, uji pengaruh nilai post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh t_{hitung} = 3,241 sedangkan t_{tabel} = 2,0105 atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (3,241 ≥ 2,0105). Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak atau ada pengaruh metode Audio pisual terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Generasi Hati. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	0.510	0.479	-3.241	45	0.002	-2.484	0.766	-4.027	-0.940
Equal variances not assumed			-3.232	42.467	0.002	-2.484	0.768	-4.034	-.933

Dari tabel di atas menunjukan bahwa hasial pengujian hopotesis menggunakkan SPSS Versi 23 diperoleh nilai t_{hitung} = 3,241 sedangkan t_{tabel} = 2,0105 (dilihat dari tabel t dengan df =n(n1+n2) – 2 dan tafar signifikan 5%) sehingga H1 diterima Ho ditolak atau ada pengaruh yang signifikan model pembalajaran interkaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di sekolah TK Generasi Hati dirantauprapat tahun ajaran 2024/2025.

d. Pembahasan

ISSN 2962-8881

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa data perkembangan kognitif anak pada kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, berdistribusi normal. Uji homogenitas setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan post-test. Hasilnya, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,0105, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 3.241. Selisih rata-rata antara kedua kelompok tersebut adalah 2,22, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari pengaruh media interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Jika dibandingkan antara hasil pretest dan post-test pada kedua kelompok, penerapan Media *Interaktif* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan Kognitif anak usia dini.

Berdasarkan histogram hasil analisis, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara perkembangan Kognitif anak yang menggunakan media interaktif dan yang tidak menggunakannya. Nilai rata-rata pada kelas kontrol (tanpa Media Interaktif) adalah 1,679, sedangkan pada kelas eksperimen (dengan Media Interaktif) mencapai 3.241 . Selisih rata-rata antara kedua kelompok tersebut adalah 1,562, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari pengaruh Media Interaktif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

Peningkatan terhadap perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah faktor guru, siswa, dan media pembelajaran. Dalam pembelajaran perlu memperhatikan 3 aspek yaitu perkembangan, proses, serta nilai atau sikap. Dalam mengajar, guru harus mengarahkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan dan menumbuhkan situasi belajar siswa agar materi lebih mudah dipahami dan mendapatkan peningkatan perkembangan kognitif. Kedua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen berangkat dari keadaan yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh yang dngan menggunakan uji t. Uji t satu pihak dimana H_a diterima dan H_o ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Nilai t_{hitung} diperoleh 3,241 dan data t_{tabel} yaitu 2,0105. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Media Interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Generasi Hati Labuhanbatu.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan skripsi sesuai dengan apa yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini yang dibuktikan juga melalui hasil analisis diperoleh Uji t satu pihak dimana H1 diterima dan Ho ditolak jika thitung > t_{tabel} dan Ho diterima dan H1 ditolak jika thitung < t_{tabel}. Harga thitung diperoleh 3,241 dan data ttabel diketahui 2,0105. Maka kriteria pengujian data diperoleh thitung > t_{tabel} yaitu 3,241 > 2,0105. Ini berarti antara kelas menggunakan media interaktif (eksperimen) dan kontrol yang menggunakan metode becerita (tanya jawab, diskusi) terdapat perbedaan.

ISSN 2962-8881

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pekembangan kognitif anak usia dini melalui media audio visual anak TK Generasi Hati Labuhanbatu Tahun pelajaran 2024/ 2025.

Tingkat pengaruh media intreaktif terhadap perkembangan kognitif anak berada pada kategori tinggi, sebagaimana di buktikan oleh data hasil observasi, Perkembangan kognitif anak udia dini di TK Generasi Hati Labuhanbatu yang dibuktikan dari hasil belajar siswa menggunakan media interaktif di kelaskontrol dan kelas eksperimen yaitu dengan persentase nilai tes kelas kontrol 84,15 dan persentase nilai eksperimen 93,06 sehingga kelas kontrol lebih rendah sedangkan kelas eksperimen lebih tinggi.

Setelah peneliti membuat kesimpulan, adapun saran peneliti agar:

Kepada Kepala Sekolah

Agar menambah fasilitas sekolah sehingga memudahkan guru dalam membuat strategi kreatif lainnya. Kepada Guru Agar menambah strategi dalam pengenalan media interaktif seperti menonton melalui media audia visual Kepada Anak. Kepada Anak Bagi peserta didik diharapkan untuk memaksimalkan kehadiran agar aktif dalam mengikuti pembelajaran setiap hari. Kepada peneliti selanjutnya Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan tentang pengetahuan dan cara mengajar yang dipergunakan untuk mempersiapkan peneliti dalam proses belajar mengajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

A. H, Sutopo, 2012, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,* Graha ilmu, Yogyakarta.

Anggraini, 2018, *Pengembangan Media Interaktif Dalampengenalan Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika II-4 Palembang*. Universitas Sriwijaya Palembang.

Aini, Nur 2023, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di Tk Budi Anggono Sekampung Lampung Timur,* IAIN Metro, Lampung.

Dermawan, 2012*, Innovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online,* PT Remaja Rosda Karya: Bandung.

Desmita, 2010 Psikologi Perkembangan Peserta Didik, Bandung: Remaja Rosda Karya.

Dewi, Rosamala, 2005, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Depdiknas.

Gusmaniarti, Nurul Afifa, Henita Retnasari , *Pengaruh Penerapan Power Point Interaktif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Tk Aisyiyah*, Universitas Muhammadiyah Surabaya, PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini.

Hasmi, Mutiara, Fatyhatu Dinda, 2020, *Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur*, IAIN Metro, Lampung.

ISSN 2962-8881

Iskandar, Bukhari dan Suryatik, 2018, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah dan Skripsi,* CV, Manhaj:Medan.

Ibrahim, Mochamad Arsad dkk, 2022, *Jenis Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajara*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 4 No. 2.

Kumala, Ratu, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di PIUD*, Sekolah Tinggi Agama Islam Siliwangi, Garut, Indonesia,thufuli:jurnal pendidikan islam anak usia dini, Vol. 1, No. 1, April 2023.

Lovisia, Endang 2018, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar*, Science and Physics Education Journal (SPEJ), Vol. 2. No. 1.

Mahmudah , Yul, 2024, *Penerapan Metode Interaktif Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Di RA Perwanida 03 Poncokusumo.* Institut Agama Islam Sunan Kalijogo. Malang.

Masturoh, Imas dan Nauri Anggita T, 2018, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta.

Mutiah, Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Novita Rolinsa Madina, Nina Lamatenggo, Rustam Husain, Masryam, 2023, *Pengembangan Media Pembel ajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*
Rahim,dan Lanto Ningrayati A mal, eknologi Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dinie-ISSN: 2723-6390, hal. 899-912Vol. 4, No. 2.

Pirunika, Sesa 2019, *Pengaruh Bermain Plastisin Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Di Ra Fatimah Palembang,* Jurnal PAUD*,* ,Vol 2 No 2, Palembang.

Robiah, Alpi dkk*,* 2023*, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,* Proceeding International Seminar on Islamic Studies, Vol. 4 No, 1.

Siregar,Syofian 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif* , Prenadamedia Group, Jakarta.

Sudaryono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan*, Prenadamedia Group, Jakarta

Sudijono, Anas, 2018, *Pengantar Statistik Pendidikan,* PT. Raja Grafindo Persada, Depok.

Sundayana,Rostina, 2013, *Media Pembelajaran Matematika*, Alfabeta, Bandung,.

Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, CV Alfabeta, Bandung.

Sugiyono, 2017, *Statistika Untuk Penelitian,* Alfabeta, Bandung .

Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosain,* PT. Remaja Rosdakarya , Bandung.

Usmadi, 2020, *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji*

ISSN 2962-8881

Homogenitas Dan Uji Normalitas), Inovasi Pendidikan, Vol. 7 No. 1.

Wijoyo, Hadion and Haudi, 2021, *Strategi Pembelajaran,* Sumatra Barat, Insan Cendekia Mandiri.

Wiyani, Novan Ardy, 2016*, Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Gava Media.

Yusup, Febrianawati, 2018, *Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif,* Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7 No. 1.

Yulizar, Ismi, Yani,Yuli,Dwina Putri, Alisadikin Ritonga, Elviana Sinaga. Ahmad Ansori. 2024, *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah,* Dauh Guru Jurnal pendidikan MI/SD.vol 4 No 2 Sekolah Tinggi Ilm Tarbiyah Al-Bukhary

ISSN 2962-8881