

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta intrumennya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membuat siswa tertarik dan berminat terhadap materi pembelajaran yang disajikan (Wulandari et al., 2023). Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, maka media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pada saat pembelajaran dan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut (Suwarna,dkk, 2019) :

###### 1. Menyampaikan materi pembelajaran yang dapat diseragamkan

Setiap guru pasti mempunyai penafsiran sendiri-sendiri terkait suatu hal. Maka melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat disatukan, sehingga materi dapat tersampaikan secara seragam

###### 2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait materi yang diajarkan. Sehingga konsep,

prinsip, proses ataupun prosedur yang bersifat tidak lengkap akan menjadi jelas dan lengkap.

### 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Tanpa media, maka guru akan menjelaskan materi secara satu arah kepada siswa. Maka dibutuhkan media yang sudah dirancang secara benar agar dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi secara dua arah agar pembelajaran dapat berjalan secara aktif. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Sering sekali guru menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Padahal waktu pembelajaran sangat singkat. Namun jika memanfaatkan penggunaan media maka waktu tersebut akan lebih efisien

### 4. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Media pembelajaran akan membantu siswa lebih cepat menyerap materi secara mendalam dan utuh

### 5. Proses pembelajaran dapat terjadi di manapun dan kapanpun

Jika mengalami keterbatasan Indera, ruang dan waktu, maka media pembelajaran dapat dirancang untuk memudahkan siswa dalam belajar dimana dan kapan saja yang mereka inginkan tanpa bergantung kepada guru

### 6. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disajikan sehingga dapat memperlancar dan mengoptimalkan hasil belajar

### 7. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Dengan pemanfaatan media secara bijak dan benar sesuai dengan isi materi, guru dapat memberikan perhatian yang lebih banyak pada siswa dalam

minat dan Tindakan, penyajian informasi, bimbingan dan aspek pemberian motivasi pemberian intruksi.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran dapat di definisikan sebagai sumber informasi yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan pengetahuan, serta untuk menarik perhatian siswa. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih efisien dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran.

#### b. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik tersendiri. menurut Gerlach dan Ely adalah sebagai berikut (Ananda Muhamad Tri Utama, 2022):

1. Benda didalam media sebenarnya bisa saja orang, pengalaman nyata, ataupun benda-benda tertentu
2. Media verbal, salah satunya media cetak, yang mana dapat menampilkan dalam layer transparansi
3. Bagan, salah satunya seperti grafik
4. Sebuah visual diam yang dapat dijelaskan oleh buku, film bingkai, film rangkai, atau majalah dan surat kabar
5. Film atau video atau gambar yang diambil langsung ataupun tidak langsung
6. Sebuah rekaman audio atau rekaman suara yang menggunakan Bahasa verbal
7. Informasi verbal, visual, ataupun audio yang sengaja dibuat untuk merancang adanya respon dari pembelajar ada pula yang disiapkan dan deprogram melalui mesin computer
8. Simulasi, yaitu sebuah peniruan dalam alur cerita yang dilihat dari asalnya

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa media komunikasi mencakup berbagai bentuk dan format, termasuk benda, pengalaman nyata, dan representasi visual atau audio. Media verbal seperti cetakan, grafik, dan visual statis dapat menyampaikan informasi secara efisien. Selain itu, film, video, dan rekaman audio menawarkan cara alternatif untuk menyampaikan pesan. Semua bentuk media ini dirancang untuk merangsang respon dari pembelajar, baik melalui penyajian langsung maupun melalui teknologi komputer, dan dapat mencakup simulasi yang meniru alur cerita dari sumber aslinya. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat sangat penting dalam menyampaikan informasi dan pengalaman.

c. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media memberikan banyak manfaat bagi guru maupun siswa terutama bagi lancarnya tujuan dari pembelajaran. Melalui media pembelajaran, guru dan siswa sama sama mendapatkan keuntungan. Untuk guru yaitu memudahkan dalam penyampaian materi, kemudian untuk siswa yaitu mempermudah menerima materi (Simamora, 2022). Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut pendapat Kemp & Dayton dalam (Ummah, 2019) antara lain sebagai berikut:

- (1) Sebagai alat untuk menyampaikan materi Pelajaran yang dapat diseragamkan,
- (2) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik,
- (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- (4) Waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran menjadi lebih efisien,
- (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,
- (6) Belajar dapat dilakukan Dimana dan kapan saja,

- (7) Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan,
- (8) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dapat dikatakan media apabila hal itu merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan belajar.dengan menggunakan media maka proses jalannya pembelajaran akan lebih terarah, teratur, dan mempunyai pedoman sesuai tujuan Pendidikan. Adapun fungsi media pembelajaran menurut (Indriyani, 2019) diantara lain adalah sebagai berikut: (1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif, (2) Sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran, (3) Untuk mencapai tujuan pembelajaran, (4) Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu mengoptimalisasikan siswa untuk memahami materi dikelas, (5) Untuk mempertinggi mutu pendidikan

### d. Jenis jenis media pembelajaran

Pada dasarnya, media pembelajaran dibedakan menjadi 3, antara lain media visual, media audio, dan media audio visual (Putri, 2020):

#### 1. Media visual

##### a) Pengertian Media Visual

Merupakan suatu alat atau sumber belajar yang memuat materi yang disajikan secara menarik dan inovatif dengan menggunakan visual (dapat dilihat dan diraba). Media visual memiliki potensi dan keuntungan besar dalam mengubah gambar abstrak menjadi kenyataan. Siswa dapat mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi bentuk-bentuk konkrit, seperti simbol-simbol linguistik, yang dapat diakses dengan mudah. Namun

memerlukan kreativitas untuk merancang, mengembangkan, dan memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan siswa.

b) Karakteristik Media Visual

Karakteristik media visual secara umum dibedakan menjadi 6, sebagai berikut (Oktaviani et al., 2021): (1) Visual diamati berdasarkan ruang, (2) Visual menampilkan komunikasi satu arah dan *reseptic*, (3) Visual ditampilkan statis, (3) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam kebahasaan media berbasis teks (4) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai (5) Media visual terdiri dari media proyeksi dan media yang tidak terproyeksikan

c) Contoh Media Visual

(1) Poster, (2) Gambar, (3) Grafik, (4) Bagan, (5) Peta

2. Media Audio

a) Pengertian Media Audio

Media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan yang disampaikan dalam bentuk simbol-simbol pendengaran, baik verbal maupun nonverbal. Dari uraian tersebut media audio merupakan suatu format penyampaian atau pengenalan non-cetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan cara diputar atau didengarkan langsung dari pendidik, sehingga membantu siswa mempelajari kemampuan tertentu. Memperoleh kompetensi dari kegiatan pembelajaran yang telah diselesaikan (heinich et al., 2019).

b) Karakteristik Media Audio

Secara umum, karakteristik media audio adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

2. Pesan dapat direkan dan diputar ulang
3. Mengembangkan imajinasi serta partisipasi peserta

c) Macam-macam Media Audio

- 1) Radio
- 2) Laboratorium Bahasa
- 3) Alat Perekaman

3. Media Audio Visual

a) Pengertian Media Audio Visual

Merupakan media yang memadukan unsur suara dan visual yang dapat diciptakan atau diambil melalui. Media audio visual disajikan dengan cara yang inovatif dan menarik menggunakan Indera pendengaran dan penglihatan. Guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan internet untuk mencari media pembelajaran audiovisual di *YouTube* atau dengan menyediakannya dalam aplikasi yang semakin canggih tergantung pada bahan ajar (Isnaeni & Radia, 2021).

b) Karakteristik Media Audio Visual

Adapun karakteristik media audio visual menurut Sugiyono adalah sebagai berikut: (1) Biasanya linier, (2) Gambar yang ditampilkan biasanya bersifat dinamis, (3) Digunakan dengan cara tertentu oleh desainer/pencipta, (4) Merupakan representasi fisik dari gagasan nyata atau abstrak, (5) Dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip psikologis perilaku dan kognitif, (6) Umumnya berorientasi pada guru dan memiliki tingkat partisipasi interaktif siswa yang rendah.

c) Contoh Media Audio Visual

(1) Film bersuara, (2) Video, (3) Televisi

Dari uraian diatas, maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media *Smart Box* yang merupakan media tiga dimensi. Hal ini dapat dikategorikan sebagai media visual (dapat dilihat dan diraba)

e. Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Kualitas hasil belajar siswa ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang dialaminya, dan dipengaruhi oleh kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama pemilihan media yang cocok untuk mengajarkan suatu Pelajaran (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Ada beberapa kriteria yang bisa dijadikan pedoman dalam memilih media pembelajaran diantaranya (Hilman & Dewi, 2021):

(1) Tujuan intruksional yang ingin dicapai, (2) Karakteristik siswa, (3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) Ketersediaan sumber, (5) Apakah media siap dipakai atau media yang baru dirancang, (6) Kepraktisan dan ketahanan media, (7) Efektifitas biaya dalam jangnan waktu yang panjang

Kesimpulan dari uraian diatas adalah guru sangat menentukan keberhasilan dari memanfaatkan media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru berperan dalam membentuk proses pembelajaran, termasuk memilih media yang akan digunakan. Oleh karena itu, guru juga perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat mengimbangi pertumbuhan siswanya di era digital saat ini.

## 2. Smart Box

*Smart Box* merupakan sebuah balok yang berisi materi pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. *Smart box* ini didesain se kreatif mungkin untuk meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran. Media *Smart Box* ini menggunakan gambar dan warna yang dapat menarik perhatian siswa. Media *Smart Box* ini terbuat dari bahan triplek yang memuat berbagai gambar dan materi mengenai rambu lalu lintas mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan menggunakan media *Smart Box* siswa dapat lebih mudah memahami materi dan bekerja sama dalam kelompok menjawab pertanyaan sehingga meningkatkan semangat belajar siswa (Budiarti, 2020). Guru merasa terdukung dengan media *Smart Box* karena menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memudahkan siswa dalam menyerap materi (Sulaedah et al., 2022).

## 3. Rambu Lalu Lintas

Kebiasaan lalu lintas menjadi semakin memprihatinkan. Kesadaran akan pentingnya keselamatan di kalangan pengguna jalan raya, khususnya di kalangan generasi muda, hal ini tercermin dari tingginya angka kecelakaan di jalan raya sebanyak kasus, dimana kasus terutama menimpa anak sekolah dan kasus menimpa generasi muda. Hal ini juga disebabkan karena kurangnya pemahaman anak terhadap makna simbol rambu lalu lintas. Sebagian besar generasi muda saat ini belum memahami etika berlalu lintas dan berkendara di jalan raya. Pelajar dan remaja suka mengemudi dengan cepat dan ugal-ugalan. Tindakan ini menyebabkan banyak kecelakaan lalu lintas (Ashar Hidayah, 2021). Maka dari itu pentingnya menanamkan pemahaman terkait makna

simbol rambu lalu lintas sejak mereka memasuki usia Sekolah Dasar. Jika zaman sekarang banyak siswa SD atau anak dibawah umur sudah banyak sekali yang mengendarai kendaraan seperti motor tidak dapat dicegah, maka sebagai tenaga pendidik wajib memberikan pemahaman tentang makna simbol rambu lalu lintas.

Pengenalan makna simbol rambu lalu lintas merupakan materi yang membantu siswa agar memahami dan mengikuti rambu lalu lintas ketika berada di jalan raya. Tujuan dari materi rambu lalu lintas ini ialah jika melihat rambu-rambu di jalan, segera mempraktekkannya sebagai bentuk rasa kesadaran berlalu lintas. Namun selama ini pembelajaran mengenal simbol rambu lalu lintas merupakan praktik langsung dengan menggunakan materi edukasi untuk memahami rambu lalu lintas, khususnya rambu peringatan, larangan, perintah dan petunjuk. Tidak hanya lembaga pendidikan saja, namun lingkungan, terutama dukungan orang tua dan guru, menjadi faktor penting terhadap kualitas pembelajaran (Rahmawati et al., 2022).

Oleh karena itu, penulis membuat media *Smart Box* rambu lalu lintas dengan tujuan siswa SD khususnya kelas IV SDN 2 Landungsari dapat memahami dengan optimal makna rambu lalu lintas sehingga pembelajaran lebih menarik karena adanya media, siswa tidak mudah bosan, dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajari makna rambu lalu lintas.

#### **4. Bahasa Indonesia**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa adalah alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Melalui bahasa, manusia dapat menjadi makhluk sosial budaya, membentuk individu yang baik, menjadi makhluk pribadi, menjadi warga negara, mampu memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat saat ini dan masa depan (M. Ali, 2020).

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

(1) Sarana untuk memajukan persatuan dan kesatuan bangsa, (2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan bahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan kebudayaan, (3) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bahasa Indonesia dalam rangka mencapai dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) Sarana penyebarluasan pemanfaatan bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan dalam berbagai mata pelajaran, (5) Sarana mengembangkan argument

c. Materi

Materi yang digunakan pada media *Smart Box* adalah materi rambu lalu lintas. Rambu tersebut meliputi rambu peringatan, rambu perintah, rambu petunjuk, dan rambu larangan. Berikut penjelasan lebih rincinya:

a) Rambu Peringatan

Rambu peringatan merupakan tanda yang dipasang di jalan dengan tujuan untuk memberi informasi bagi pengendara mengenai kemungkinan bahaya atau keadaan tertentu yang perlu diperhatikan. Memiliki desain warna dasar kuning dengan garis tepi, lambang dan huruf atau angka berwarna hitam. Berikut macam-macam rambu peringatan: (1) Peringatan lampu rambu lalu lintas, (2) Peringatan permukaan jalan licin, (3) Peringatan penyempitan badan jalan bagian kiri, (4) Peringatan banyak lalu lintas pejalan kaki, (5) Peringatan lalu lintas penyandang disabilitas, (6) Peringatan banyak lalu lintas sepeda, (7) Peringatan tempat penyebrangan orang, (8) Peringatan rawan tanah longsor.

b) Rambu Perintah

Merupakan salah satu jenis rambu lalu lintas yang memberikan arahan spesifik pengemudi mengenai tindakan yang perlu dilakukan. Warna dasar biru, warna garis tepi putih, warna lambang putih, warna huruf dan/atau angka putih, dan warna kata-kata putih. Berikut macam-macam rambu perintah: (1) Perintah mengikuti arah ke kiri, (2) Perintah mengikuti arah ke kanan, (3) Perintah mengikuti belok ke kiri, (4) Perintah mengikuti belok ke kanan, (5) Perintah wajib dilali oleh sepeda, (6) Perintah mengikuti arah bundaran, (7) Perintah kecepatan minimum yang diwajibkan (sesuai lambang), (8) Perintah melewati salah satu jalur yang ditunjuk

c) Rambu Larangan

Merupakan rambu lalu lintas yang menunjukkan tindakan-tindakan tertentu yang tidak boleh dilakukan oleh para pengguna jalan. Memiliki warna dasar putih, warna garis tepi merah, warna lambang hitam, huruf dan angka hitam, dan warna teks merah. Berikut macam-macam rambu larangan: (1) Dilarang

Berhenti, (2) Dilarang parker, (3) Dilarang merokok, (4) Sepeda motor dilarang masuk, (5) Dilarang putar balik, (6) Dilarang masuk, (7) Dilarang belok ke kanan, (8) Dilarang belok ke kiri

d) Rambu Petunjuk

Merupakan rambu lalu lintas yang memberikan informasi atau panduan kepada para pengguna jalan tentang lokasi, arah, atau fasilitas yang ada disekitar. Rambu ini biasanya berwarna hijau atau biru tergantung jenis informasi yang diberikan, serta tulisan yang berwarna putih. Berikut macam-macam rambu petunjuk: (1) Petunjuk masjid, (2) Petunjuk rumah maka, (3) Petunjuk SPBU, (4) Petunjuk bandara, (5) Petunjuk jalan tol, (6) Petunjuk terminal bus, (7) Petunjuk arah kota, (8) Petunjuk nama jalan.

Jadi rambu lalu lintas yang terdapat pada media pembelajaran *Smart Box* adalah jenis dan makna simbol rambu lalu lintas yaitu rambu peringatan, perintah, larangan dan petunjuk.

## **B. Penelitian Relevan**

Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* ini relevan atau sama dengan beberapa peneliti terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian yang telah dilakukan. Berikut sajian beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan

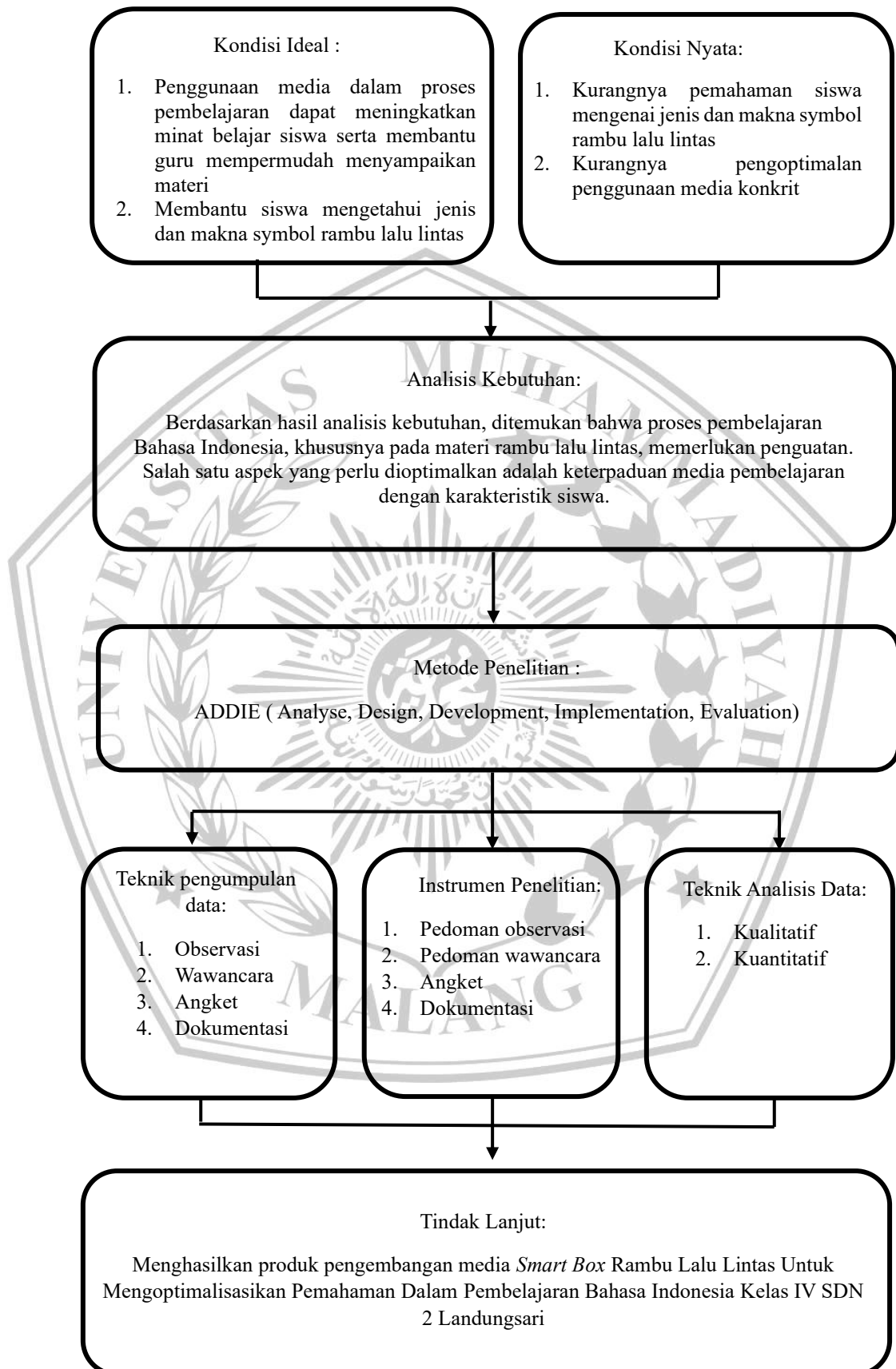
Nama Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Alifa, Jihan Listyarini, Ikha Putriyanti, Lina  Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Smart Box</i> untuk materi menulis surat pribadi layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis, khususnya dalam menulis surat pribadi. Penilaian dilakukan melalui validasi media oleh ahli media, verifikasi materi oleh ahli materi, dan tanggapan angket dari siswa. Skor persentase respons siswa terhadap angket mencapai 99,7%, yang termasuk dalam kriteria "Sangat Memadai"	1. Menggunakan mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar 2. Menggunakan <i>Smart Box</i> sebagai media 3. Subjek penelitian kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan penelitian R&D jenis ADDIE	1. Isi materi dalam media <i>Smart Box</i> menggunakan materi Menulis Surat Pribadi 2. Lokasi penelitian di SDN Babadan 01 Kabupaten Batang 3. Bahan yang digunakan peneliti sebelumnya untuk membuat media <i>Smart Box</i> adalah kardus dan kertas karton
Komalasari, Desy Ningsih Hardiningsih, Sri Mulyadi, Mulyadi Wulandari, Sri  Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Inpres Mangge Dalam Kec. Lambu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba skala kecil pada 5 siswa kelas II SDN Inpres Mangge menunjukkan daya tarik media <i>Smart Box</i> dengan persentase respons siswa sebesar 93,75%. Eksperimen skala besar pada seluruh siswa kelas II SDN Inpres Mangge menunjukkan peningkatan kemampuan membaca awal siswa secara signifikan, dengan nilai T hitung 4,103 yang lebih besar dari T tabel 4,02470, menandakan bahwa penggunaan media <i>Smart Box</i> berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa	1. Menggunakan media <i>Smart Box</i> 2. Menggunakan penelitian R&D	1. Tujuan membuat media <i>Smart Box</i> adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan 2. Objek kelas II Sekolah Dasar 3. Lokasi penelitian berada do SDN Inpres Mangge Kec Lambu 4. Menggunakan jenis penelitian 4D 5. Menggunakan bahan dasar kardus

Nama Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Adiyah, Yuliasri Nur Rohyana, Fitriani Shofa, Ilhami Baiq  Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”	Hasil validasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, menunjukkan bahwa media <i>Smart Box</i> memperoleh skor 36 dari ahli media, yang termasuk dalam kategori "sangat baik" dan layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran. Observasi sebelum penggunaan <i>Smart Box</i> menunjukkan sebelum penggunaan <i>Smart Box</i> menunjukkan bahwa 41% siswa tergolong anak berkembang, sementara setelah penggunaan <i>Smart Box</i> , 80,4% siswa tergolong berkembang sangat baik, menunjukkan peningkatan signifikan pada pembelajaran	1. Menggunakan <i>Smart Box</i> sebagai media 2. Menggunakan penelitian R&D	1. Objek dan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun 2. Model penelitian menggunakan Borg & Gall 3. Lokasi penelitian di PAUD Terpadu Putri Galuh

Sumber : Olahan Peneliti



### C. Kerangka Berpikir



Sumber: Olahan Peneliti

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir