

**PENGEMBANGAN APE PAPAN CERDAS
"SASAK CULTURE BOARD"
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**

Written By:
Nani husnaini, M.Pd
Siti Hajaroh, M.Pd



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga Progres laporan penelitian yang berjudul Pengembangan Ape Papan pintar Sebagai Media Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK IT An Nahl Mataram” dapat terselesaikan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan untuk maksimalnya program penelitian yang dilaksanakan oleh Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UIN Mataram, sebagai bentuk aplikasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Dalam Progres laporan penelitian ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak beserta tim yang telah mendukung terselesaikannya kegiatan pengabdian ini, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Masnun, M.Ag Selaku Rektor UIN Mataram.
2. Bapak Ketua LP2M UIN Mataram Prof. Atun Wardatun, M.Ag.,MA
3. Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Mataram, Dr. Emawati, M.Ag
4. Ketua Yayasan An Nahl dan Para Guru PAUD IT An Nahl Mataram
5. Semua tim yang telah mambantu menyelesaikan penelitian ini

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sepadan dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para guru dan semua pihak.

Mataram, 22 September 2023

Ketua Peneliti

Nani Husnaini M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah	3
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	4
E. Pentingnya Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Produk	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. KAJIAN PUSTAKA	6
1. Studi Kepustakaan	6
2. Kajian teori	9
BAB III	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan (validasi produk)	36
C. Teknik Pengumpulan Data	38
D. Instrumen Penelitian	39
E. Teknik Analisis Data dan Uji Efektifitas Produk	45

BAB IV METODE PENELITIAN	48
A. Hasil Pengembangan Media <i>Sasak Culture Board</i>	48
B. Pembahasan	86
BAB V HASIL PENELITIAN	92
A. KESIMPULAN.....	92
B. SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1. Tahapan *R & D Model ADDIE*, 26
- Gambar 4.1 Tahap Analisis (*analyze*), 35
- Gambar 4.2 Need Assesment dengan guru PIAUD, 36
- Gambar 4.3 Observasi dan Identifikasi Perkembangan Kognitif Siswa, 36
- Gambar 4.4 Tahap Perancangan (*Design*). 37
- Gambar 4.5 Gambar Papan (*Board*), 38
- Gambar 4.6 Aktivitas Permainan *Merampek*, 39
- Gambar 4.7 Aktivitas Permainan Menanam Jagung, 40
- Gambar 4.8 Aktivitas Permainan Ternak Sapi, 40
- Gambar 4.9 Aktivitas Permainan Cobek, 41
- Gambar 4.10 ktivitas Permainan *Puzzle Misteri Box*, 42
- Gambar 4.11 Aktivitas Permainan *Meronce*, 42
- Gambar 4.12 Aktivitas Permainan *Puzzle Angka*, 43
- Gambar 4.13 Boneka Amak Teganang dan Inak Tegining, 43
- Gambar 4.14 Berugak suku sasak, 44
- Gambar 4.15 Aktivitas Puzle Angka, 45
- Gambar 4.16 Aktivitas Puzle Rempah Dan Bumbu Dapur, 45
- Gambar 4.17 Perbaikan Ruang kosong, 49
- Gambar 4.18 Perbaikan Buku Puzle Angka, 49
- Gambar 4.19 Perbaikan Kandang Sapi, 50
- Gambar 4.20 Perbaikan Tempat Makanan Sapi, 50
- Gambar 4.21 Perbaikan Puzle, 51
- Gambar 4.21 Perbaikan Unsur warna warni biground, 51
- Gambar 4.22 Perbaikan Ronce, 52
- Gambar 4.23 Perbaikan Puzle Angka, 52
- Gambar 4.24 Perbaikan Tempat Cobek, 53
- Gambar 4.25 Perbaikan Tempat Ronce, 53
- Gambar 4.26 APE Papan Pintar “*Sasak Culture Board*” Sebelum Revisi, 55

Gambar 4.27 APE Papan Pintar “*Sasak Culture Board*” Setelah Melalui Tahap Validasi, 56

Gambar Histogram 1 Kategorisasi data Pretes, 60

Gambar Histogram 2 Kategorisasi data Postes, 61

Gambar *Descriptives Plots*, 63

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Kisi-kisi Perkembangan kognitif anak, 29
- Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media, 30
- Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi, 30
- Tabel 3.4 Kisi-kisi angket respon Guru Sebagai Pengguna Media, 31
- Tabel 3.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa, 32
- Tabel 3.4 Kriteria Validitas Aiken, 33
- Tabel 4.1 Validasi Ahli Media Setiap Indikator pada Tahap 1, 46
- Tabel 4.2 Validasi Ahli Media pada Tahap 47
- Tabel 4.3 Validasi Ahli Media Setiap Indikator pada Tahap 2, 48
- Tabel 4.4 Validasi Ahli Media pada Tahap 2, 48
- Tabel 4.5 Validasi ahli materi pada setiap indikator, 54
- Tabel 4.6 Validasi ahli materi, 55
- Tabel 4.7 Respon Guru Sebagai Pengguna Terhadap Media APE
“*Sasak Culture Board*”, 56
- Tabel 4.8 Hasil Observasi aktifitas siswa selama proses
pembelajaran dengan media APE, 58
- Tabel 4.9 Karakteristik Siswa, 59
- Tabel 4.10 Data Pretes dan postes, 60
- Tabel 4.11 Hasil uji Normalitas Lilliefors, 62
- Tabel 4.12 Hasil uji *paired sample t-test*, 62
- Tabel 4.13 Hasil uji *Deskriptif (mean)*, 63

PENGEMBANGAN APE PAPAN PINTAR SEBAGAI MEDIA UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

¹Nani Husnaini, ²Siti Hajaroh

¹²UIN Mataram

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, mengetahui efektifitas produk pengembangan media APE papan pintar untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Tahapan-tahapan model *ADDIE* terdiri dari; *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dan wawancara. Analisis uji kelayakan menggunakan 3 validator ahli media dan 3 validator ahli materi dengan analisis *AIKEN*. Sementara analisis uji keefektifan dari media yang dikembangkan menggunakan analisis uji t (*paired sample t tes*). Hasil penelitian diperoleh bahwa pada uji kelayakan melalui validasi ahli media dengan analisis *AIKEN* diperoleh skor *aiken* 1 dengan kategori validitas tinggi. Hasil validasi ahli media dengan skor 0,91 dengan kategori validitas tinggi jadi, kesimpulannya bahwa media APE papan pintar berbasis budaya sasak tersebut layak dan digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Dan hasil uji efektifitas media APE papan pintar melalui uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$ artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl. Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Artinya bahwa media APE papan pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama "*Sasak Culture Board*" efektif digunakan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: APE Papan Pintar, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media merupakan perantara yang dapat menyapaikan informasi kepada sumber atau penerima sebuah pesan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Materi pembelajaran akan mudah diterima dengan cepat jika media yang digubakan juga tepat.

Pada anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran diharapkan menyesuaikan dengan karakteristik usianya. Belajar sambil bermain dengan media tertentu menjadi lebih tepat karena karakter anak yang cenderung suka bermain. Media yang menarik menjadi salah satu alternative dalam meningkat semua aspek perkembangannya salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah satu dari beberapa aspek perkembangan yang mesti distimulasi dengan berbagai pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan tahapan usia anak. Salah satu faktor pendukung keberhasilan stimulasi perkembangan kognitif anak adalah tersedianya media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi awal di TKIT An-Nahl, media pembelajaran didominasi oleh media pabrikan yang memiliki keterbatasan. Media pembelajaran yang diproduksi massal oleh pabrik, tentu tidak memperhatikan kebutuhan spesifik setiap sekolah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berupa Alat permainan Edukatif yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini diperkuat dengan keterangan salah satu guru bahwa “Media yang tersedia di TKIT An-Nahl sebagian besar dibeli atau hasil pabrikan,

hanya beberapa saja APE yang dibuat oleh guru. Dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media, mengingat jadwal kegiatan pembelajaran yang sangat padat.”

Selain itu, dari telaah hasil dokumen tingkat perkembangan anak, didapatkan bahwa pencapaian perkembangan kognitif anak masih tergolong rendah yakni hampir 60 % didominasi anak-anak yang memiliki perkembangan kognitif yang kurang bagus. Lambatnya perkembangan kognitif pada anak-anak, diasumsikan karena dampak dari kurangnya media yang ada pada sekolah tersebut meskipun ada faktor lain juga menjadi faktornya.

Disisi lain, ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi hal utama adanya kegiatan pembelajaran. Sehingga perlunya solusi dalam menyelesaikan masalah di atas. Salah satu yang menjadi prinsip belajar anak adalah belajar sambil bermain, Oleh karenanya perlu adanya alat-alat permainan yang dapat dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini sebagaimana pendapat Mayke bahwa, belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan pada diri anak untuk mengolah, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan berbagai macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung jumlahnya. Sehingga dapat diketahui bahwa APE merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lainnya dan tentu saja bernilai edukatif.¹ Hal tersebut juga sebagaimana hasil penelitian wahyuni bahwa papan pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.² Dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa media papan pintar angka sebagaimana media yang di kembangkan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Media papan pintar yang

¹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia Indonesia, 2000), h. 3.

² NI Luh Ayu Intan Wahyuni, “Media papan pintar angkat berbasis animasi untuk menstimulasi perkembangan Kognitif anak”, *Jurnal Pendidikan ANAK Usia Dini Undiksha*, VOLUM 10, Nomor 1, Tahun 2022, h. 120-12

dikembangkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, inovatif dan variatif, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Selain itu penelitian lain juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan papan yang bervariasi efektif digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.³

Masa Anak Usia Dini menjadi sebuah kesempatan besar bagi para pendidik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak usia dini. Karena masa 0-8 tahun merupakan masa emas dimana pada masa ini kemampuan atau cara berpikir seorang anak akan berkembang pesat hingga mencapai 80%. Hal ini menjadi dasar penting pendidikan anak sebagai upaya meningkatkan 6 aspek pada perkembangan anak usia dini.

Dari permasalahan tersebut perlunya mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TKIT An-Nahl. maka dalam hal ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media Papan Pintar dengan pertimbangan, media papan pintar, terbuat dari papan yang cukup kokoh sehingga tidak mudah rusak dan penggunaannya mudah serta menyenangkan bagi anak.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Mengacu dari beberapa permasalahan sebagaimana dijelaskan pada latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

- a. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif pada anak di TKIT An Nahl Mataram?

³ Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A., "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)", 4(1), h. 8. (<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>)

- b. Bagaimana efektifitas produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TK AN NAHL?
2. Batasan Masalah
Adapun batasan penelitian ini adalah:
 - a. Aspek perkembangan masalah dibatasi pada aspek perkembangan bahasa dan kognitif.
 - b. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak usia 5-6 tahu di TK IT An Nahl
 - c. Pengembangan media APE papan pintar berbasis kearifan lokal budaya sasak.

C. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan hasil kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TKIT An Nahl Mataram.
2. Mengetahui efektifitas produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TKIT An Nahl Mataram

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi dari produk penelitian yang diharapkan adalah

1. Media APE papan pintar yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, disajikan dalam bentuk kotak permainan dari APE dan dibuat sangat menarik dan praktis untuk pembelajaran anak usia dini.
2. Media APE papan pintar yang akan dikembangkan juga disesuaikan dengan tema dalam kurikulum PAUD.

3. Media APE papan pintar merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Pengembangan media ini sangat membantu lembaga pendidikan sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah dan membantu meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran
2. Hasil dari penelitian yang berupa produk media pembelajaran, sangat bermanfaat bagi para guru sebagai salah satu alternative yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Media yang dihasilkan akan sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan Bahasa dan kognitif siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Produk

Asumsi dan keterbatasan produk pengembangan media APE papan pintar adalah

1. Tingkat ketahanan media pembelajaran APE papan pintar memiliki waktu yang relatif tidak bertahan lama.
2. Media pembelajaran dalam bentuk APE papan pintar yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran alternatif yang bisa dipindah-pindah tempat dan posisinya sehingga sangat cocok untuk anak usia dini
3. Uji kelayakan produk dilakukan pada saat proses pembelajaran berdasarkan pada tema tertentu.
4. Penggunaan APE papan pintar sebagai media pembelajaran, didesain dengan sangat menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini yang nantinya diharapkan akan membantu anak dalam mengembangkan kognitifnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Studi Kepustakaan

Dalam mendukung dan mempertajam teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan;

Wahyuni, dengan judul *Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini* bahwa media papan pintar angka berbasis animasi ini Produk ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Media papan pintar dikembangkan dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Penelitian ini mengembangkan tentang APE papan pintar dengan basis animasi. Sementara penelitian ini dengan mengembangka APE papan pintar berbasis nilai-nilai lokal suku sasak.⁴

Irma Yulinda Maslih, dalam *E-Jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan* Volume 5 Nomor 6 Tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirano Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta." Penelitian ini berhasil mengembangkan media papan pintar angka yang disingkat dengan PAPIKA yang layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirono. Meskipun sama-sama mengembangkan media alat permainan edukatif yang

⁴ Ni luh Intan Wahyuni, "Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 10, Nomor 1, Tahun 2022, h. 120-128. (<https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>)

dapat digunakan dalam pembelajaran di TK, namun terdapat perbedaan yang sangat signifikan dengan apa yang dilakukan peneliti, yaitu peneliti lebih spesifik mengembangkan media papan pintar yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Selain itu pengembangan produk berbasis pada budaya sasak menjadi distingsi dan novelty pada penelitian ini.⁵

Dwi Yanti Rahma dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media PANSITAR (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang* bertujuan untuk memudahkan anak dalam belajar tematik di SD kelas IV. meskipun sama-sama mengembangkan APE berbasis papan. Subjek penelitian ditujukan untuk siswa SD, berbeda dengan penelitian yang peneliti kembangkan, yakni ditujukan untuk anak usia dini. Tentunya kedua jenis ape memiliki perbedaan karakteristik berdasarkan usia subjek penelitian.⁶

Nurima Ismawati dkk dalam jurnal *Anauk Usia Dini Holistik Integratif Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023* dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar di Kelompok B2 TK Labschool Universitas Negeri Surabaya (UNESA)* dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf di kelompok B2 Labschool Unesa setelah diintervensi dengan penggunaan media papan

⁵ Maslich, Irma Yulinda. "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan 5.6* (2016): 179-192.

⁶ D. Y. Rachma, "Pengembangan Media PANSITAR (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang", (*Doctoral dissertation*, University of Muhammadiyah Malang). 2018.

pintar.⁷ Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penggunaan APE Papan Pintar dalam proses pembelajaran di TK. Sehingga pengembangan media papan pintar untuk menstimulasi aspek-aspek yang berbeda selain peningkatan literasi perlu dilakukan. Adapun persamaan penelitian ini yaitu penggunaan APE Papan Pintar dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada aspek metodologi dimana penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE.

Gaudensiana Bopo, dkk., dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 tahun melakukan penelitian Tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi penjumlahan 1-20 pada siswa kelas awal. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar berhitung secara signifikan meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas awal pada materi penjumlahan 1-20, hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II dimana pada siklus I rata-rata skor adalah 65,17% sedangkan pada siklus II 100%.⁸ Dengan demikian penggunaan media papan pintar dapat direkomendasikan dalam pembelajaran. Meskipun sama-sama meneliti media papan pintar. Terdapat perbedaan tujuan pada penelitian ini, dimana penelitian Gaudensiana Bopo dkk ingin meningkatkan kemampuan numerasi sedangkan peneliti mengembangkan media APE papan pintar yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Perbedaannya

⁷ Ismawati, Nurlina, and Sri Widayati. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6.1 (2023), h. 10-20.

⁸ Bopo, Gaudensiana, et al. "Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10.3 (2023), h. 468-480.

juga terlihat pada subjek yang diteliti, dimana peneliti menerapkan papan pintar untuk anak usia dini, sedangkan penelitian terdahulu menerapkan APE papan pintar untuk SD kelas awal. Selain itu, penelitian Gaudensiana Bopo dkk meneliti dengan pendekatan PTK, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan APE Papan pintar.

Dari berbagai penelitian terdahulu yang telah dikaji bahwa, keistimewaan yang ditawarkan pada pengembangan APE Papan pintar adalah adanya novelty pada aspek localitas, dimana pengembangan APE Papan pintar ini berbasis pada budaya Sasak Lombok, sehingga papan pintar yang dikembangkan dinamakan “*Sasak Culture Board*”.

2. Kajian teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata serapan dari Bahasa Latin, yaitu yang berarti antara atau perantara yang seringkali digunakan dalam konteks penyampaian informasi. media diartikan sebagai suatu yang menghubungkan informasi atau pesan dari penyampai informasi ke penerima informasi.⁹ Gerlach dan Ely memberikan pendapatnya tentang media bahwa secara garis besar media adalah segala sesuatu atau seseorang atau manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁰ Sedangkan pembelajaran

⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Pranadamedia, 2021), h. 5

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 3

merupakan proses yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar.¹¹

Kemudian dari dua istilah tersebut, Gegne mengatakan bahwa media pembelajaran diibaratkan seperti komponen sumber belajar yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar¹² Sementara Sanaki memberikan pendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk media menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran.¹³

Jadi, media pembelajaran dimaknai sebagai segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh pendidik berupa benda fisik untuk menyajikan pesan serta memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2) Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar bagi peserta didik antara lain:

- a. Dengan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat, minat dan motivasi belajar.
- b. Bahan atau alat pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya lebih cepat menguasai capaian tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih variatif, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui

¹¹ *Ibid.*, h. 6.

¹² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h.138

¹³ *Ibid.*, h. 3

penuturan (ceramah satu arah) kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.¹⁴

Adapun fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari tiga sisi, yaitu fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi afektif dan fungsi kompensatoris.¹⁵

- a. Fungsi atensi; yaitu dimana media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga lebih memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi.
- b. fungsi kognitif; yaitu dimana media pembelajaran memudahkan peserta didik mengingat dan memahami informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disajikan melalui media.
- c. fungsi afektif; yaitu dimana media pembelajaran juga dapat menggugah perasaan dan sikap peserta didik.
- d. fungsi konfensatoris; yaitu dimana media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang lamban memahami materi yang hanya disampaikan melalui teks atau oral.

¹⁴ Nana Sudjana & A. Rivai, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung, 1992), h.59

¹⁵ Asmariani, "Konsep media pembelajaran PAUD." *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5.vol. 1. Tahun 2016.

Sementara Sundryana membagi fungsi media pembelajaran di tinjau dari dua sisi, antara lain:

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan bimbingan, arahan untuk mencapai tujuan,
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik,
- 3) Menyediakan kerangka sistematis untuk pengajaran yang baik,
- 4) Memudahkan guru dalam mengontrol materi pelajaran,
- 5) Membantu ketepatan dan ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran,
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri guru,
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik,
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik,
- 3) Memberikan struktur pada materi pelajaran dan membuatnya lebih mudahpembelajar untuk belajar,
- 4) Memberikan informasi inti, pokok-pokoknya secara sistematis memudahkan siswa dalam mempelajarinya,
- 5) Merangsang siswa untuk fokus dan menganalisis,
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan,
- 7) Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah disajikan secara langsung

Media Pembelajaran yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media sebagai salah satu alat yang dapat membantu memperlancar kegiatan belajar mengajar dan alat atau media tersebut juga memberikan pengalaman yang mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik serta memperjelas dan mempermudah konsep yang pada mulanya abstrak dan mempertinggi daya serap belajar peserta didik sesuai dengan taraf berpikirnya.

3) Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

- Media dapat membantu menyampaikan pembelajaran.
Dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi, karena materi yang akan disampaikan sudah dapat dilihat langsung oleh siswa jadi media tersebut membantu penyampaian pembelajaran.
- Membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran.
Dengan media, siswa akan lebih fokus perhatian materi yang disampaikan karena mereka tidak hanya melihat tetapi juga mengamati dan melakukan serta mendemonstrasikan secara langsung
- Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
Dengan adanya media penyampaian materi akan sangat efektif dan mudah disampaikan karena materi dapat langsung dilihat oleh siswa.
- Memperjelas penyampaian materi.

Media tidak hanya memudahkan dalam menyampaikan materi tetapi juga memperjelas penyampaian materi karena adanya interaksi langsung dengan materi yang disampaikan

Berkaitan dengan pentingnya media dalam proses pembelajaran Anderson dalam Sungkono menjelaskan tentang beberapa langkah dalam memilih dan mengembangkan media dalam proses pembelajaran,¹⁶ sebagai berikut:

- a) Langkah pertama. Terkait pembelajaran, apakah media yang akan digunakan untuk keperluan informasi dalam proses pembelajaran atau tidak. Jika untuk keperluan informasi pembelajaran, orang yang menerima informasi tidak wajib untuk dievaluasi, akan tetapi jika untuk pembelajaran maka harus menunjukkan kompetensinya sebagai bukti bahwa mereka telah melakukan proses pembelajaran.
- b) Langkah kedua. Tentukan transmisi pesan, dalam kegiatan transmisi pesan ini, pembuat atau pengembang media dapat menentukan pilihan apakah dalam proses pembelajaran akan digunakan alat bantu pengajaran atau media pembelajaran. Alat bantu pengajaran atau media adalah alat yang didesain, dikembangkan, dan dibuat untuk memperjelas tenaga pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terjadinya suatu interaksi antara media yang dikembangkan dan peserta didik

¹⁶ Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, (Online), Vol. 4, No. 1, (<https://media.neliti.com/media/>, diakses 15 februari 2023)

sebagai pengguna media. Atau dengan kata lain peran guru atau pendidik adalah sebagai penyampai materi pembelajaran digantikan oleh media.

- c) Langkah ke tiga. Tentukan karakteristik materi setiap pelajaran, Diasumsikan bahwa kita sebagai guru atau pendidik yang telah menyusun disain pembelajaran, telah melakukan analisis tentang mengenai pelaksanaan pembelajaran, mulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran, memilih materi dan metode pembelajaran. Kemudian, kegiatan berikutnya adalah menganalisis apakah tujuan pembelajaran yang ditentukan tersebut termasuk pada ranah kognitif, afektif atau psikomotorik. Jadi baru kemudian pada masing-masing ranah tujuan tersebut diperlukan media yang berbeda.
- d) Langkah ke empat: mengklasifikasi media, selanjutnya media diklasifikasikan berdasarkan ciri khusus dari masing-masing media. Misalnya Berdasarkan persepsi, diklasifikasikan menjadi media audio, media video, dan audio visual. Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya media dapat dikelompokkan menjadi diam dan gerak dan dua dimensi dan tiga dimensi, dan lain-lain. Dan masing-masing media tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- e) Langkah ke lima. Menganalisis karakteristik masing-masing media, mengingat media pembelajaran yang banyak macamnya perlu dianalisis kelebihan dan kekurangannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pertimbangan pula dari aspek

ekonomi dan ketersediaannya. Dari berbagai alternatif kemudian dipilih media yang paling tepat

Pentingnya media pembelajaran sebagai satu faktor penentu keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi sangat penting dan perlu strategi dan langkah yang tepat dalam menentukan, memilih dan mengembangkannya. Untuk itu, perancangan media yang dilaksanakan secara sistematis yang didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik, yang kemudian diarahkan pada tujuan yang akan dicapai dapat mengatasi hambatan-hambatan berkomunikasi, keterbatasan kemampuan peserta didik, keterbatasan fisik dalam kelas, serta perilaku atau sikap pasif anak didik serta mempersatukan pengamatan anak dalam kelas.

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan edukatif merupakan permainan yang mempunyai unsur pendidikan yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan tersebut juga memberikan rangsangan atau respon positif terhadap indera permainan. Indera yang dimaksud meliputi pendengaran, penglihatan, bunyi (ucapan, komunikasi), tulisan, daya pikir, keseimbangan kognitif, keterampilan motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), kasih sayang, serta kekayaan sosial dan spiritual (karakter yang baik). keluhuran budi, cinta kasih, kasih sayang, etika, kejujuran, sopan santun, persaingan sehat dan

pengorbanan). Keseimbangan indra ini direncanakan mempengaruhi tubuh, akal, imajinasi, watak dan watak, hingga tujuan pendewasaan diri. Sebab, karakter seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.

Istilah alat permainan edukatif mempunyai dua pengertian pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat bermain adalah segala alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Kata edukatif berarti pendidikan nilai-nilai. Jadi jika digabungkan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang juga bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Secara sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan anak untuk belajar melalui kegiatan bermain .

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dibuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada.¹⁷ Menurut Aqib, Alat Permainan Edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang

¹⁷ Baik Nilawati Astini, dkk., “Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan untuk Pembelajaran Sainifik Tema Lingkungan bagi Guru PAUD Korban Gempa”, *Jurnal Uny: Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1), 2019, h. 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>.

mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.¹⁸

Tidak jauh berbeda dengan pengertian APE di atas, Sugianto mengungkapkan bahwa, Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹⁹ Sedangkan menurut Direktorat PAUD, APE diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²⁰

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan mengandung nilai pendidikan (edukatif). Dalam alat edukasi tersebut juga mengandung permainan-permainan menarik yang dapat dilakukan oleh anak-anak secara bebas berdasarkan arahan dari guru. Jadi setiap aktifitas pada setiap permainan mengandung unsur pendidikannya.

APE sebagaimana dijelaskan oleh para ahli merupakan alat untuk membantu pemahaman siswa yang menarik sudah barang tentu memiliki beberapa persyaratan. Persyaratan tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Kamtini & Tanjung dalam Rahmawati antara lain :

¹⁸ Zainal Aqib, *Pedoman Tekhnis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), h. 65.

¹⁹ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 149.

²⁰ *Ibid.*, h. 150.

- a. Harus sesuai dengan tujuan dan fungsi dari penggunaan media tersebut
- b. Harus dapat memberikan pengertian dari suatu konsep tertentu
- c. Dapat mendorong kreativitas anak
- d. Dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- e. Harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- f. Aman dan tidak membahayakan anak
- g. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok
- h. Menarik, menyenangkan, unik dan tidak membosankan bagi anak sebagai pengguna
- i. Harus memenuhi unsur keindahan atau menarik dalam bentuk, warna serta rapi dalam pembuatannya
- j. Harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa²¹

APE sebagai media untuk membantu siswa dalam memahami materi tentu harus menarik khususnya untuk anak usia dini. Karakteristik anak usia dini yang masanya masih dalam tahapan bermain menuntut guru untuk menyediakan media aman, nyaman serta menarik. Hal ini akan sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Jadi esensinya, apakah sebuah permainan bisa dikatakan mendidik adalah apakah permainan

²¹ Anayanti Rahmawati. Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini, tahun 2024. Di unduh dari Journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2875/2403 pada hari Rabu, 25 Februari 2015 pukul 15.16 WIB.

tersebut mempunyai nilai manfaat, efektivitas dan efisiensi mengarahkan proses pendidikan secara positif. Hal ini bisa terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Karena, permainan tersebut akan memberikan dampak atau pengaruh negatif jika tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupan yang lebih baik. Di sinilah konteks dan esensinya permainan sebenarnya yaitu sebagai media atau benda memberikan efek menyenangkan dan mendukung terwujudnya motivasi positif terhadap siswa. Dengan kata lain, bermain sebagai usaha mempengaruhi psikologi siswa.

2) Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memiliki beberapa ciri diantaranya:

- a) Dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudnya yaitu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan dapat menjadi bermacam-macam bentuk.
- b) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia dini atau anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c) Dalam segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d) Dapat membuat anak terlibat secara aktif.
- e) Bersifat konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, karena tidak jarang satu alat

dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.²²

3) Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Sedangkan tujuan APE dibagi menjadi 2 yakni, tujuan untuk pendidik dan tujuan untuk anak, di mana keduanya terdiri atas:

- a) Tujuan untuk Anak
 - (1) Memudahkan anak belajar, di mana APE digunakan sebagai media atau sarana pembelajaran sehingga selain bermain juga bisa mengembangkan potensi anak.
 - (2) Melatih konsentrasi anak, dalam melakukan setiap permainan agar dapat menyelesaikan permainan anak butuh konsentrasi.
 - (3) Media kreativitas serta uji coba, dalam kegiatan bermain anak melakukan coba-coba, sehingga meningkatkan kreativitasnya untuk melakukan permainan dan menyelesaikan permainan.
 - (4) Untuk menghilangkan rasa jenuh anak, kejenuhan ini bisa disebabkan karena kegiatan yang monoton sehingga penggunaan APE dengan bermain akan membuat anak tidak merasa bosan dan tidak menyadari sedang belajar ketika bermain.
 - (5) Untuk menambah ingatan anak, karena segala sesuatu yang menyenangkan dan menarik secara otomatis lebih cepat diingat anak, sehingga APE ini akan membuat anak lebih cepat mengingat materi yang akan disampaikan.

²² Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 81-82.

(6) Sebagai bahan percobaan anak, hal ini bisa menjadi penyaluran rasa ingin ahu anak untuk memecahkan masalah yang ditemukan.

b) Tujuan untuk Pendidik

(1) Mempermudah dalam penyampaian materi.

(2) Melatih kreativitas pendidik.

(3) Mengatasi keterbatasan waktu.

(4) Sebagai media penilaian anak.²³

4) **Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)**

Menurut Suryadi, ada beberapa manfaat APE di antaranya sebagai berikut:

a) Melatih kemampuan motoric

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jari dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya.

b) Melatih konsentrasi

Permainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, salah satunya kemampuan dalam berkonsentrasi. Misalnya, saat menyusun balok anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, sehingga anak tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lainnya hingga konsentrasinya bisa lebih tergal, tanpa konsentrasi bisa saja hasilnya tidak memuaskan.

c) Mengembangkan konsep sebab akibat

Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, anak akan

²³ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 57-61.

memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini merupakan pemahaman konsep sebab akibat yang paling dasar.

- d) Melatih bahasa dan wawasan
Permainan edukatif sangat baik apabila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini dapat memberikan manfaat tambahan bagi anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa serta keluasan wawasan.
- e) Mengenalkan warna dan bentuk
Dari permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, seperti biru, merah, hijau dan lainnya.²⁴

5) Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif memiliki peran yang cukup penting karena melalui APE ini kegiatan belajar bisa berjalan lancar, lebih luas lagi terkait pentingnya alat permainan seperti yang diungkapkan oleh Andang Ismail dalam Fadillah menyatakan:

- a) Permainan edukatif dapat mengembangkan kepribadian dalam hal memahami totalitas kemandirian.
- b) Melalui permainan edukatif anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi.
- c) Melalui APE anak dapat menciptakan hal-hal baru.

²⁴ Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, (Jakarta: EDSA Mahkota, 2007), h. 61.

- d) Melalui APE dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e) APE dapat membuat perasaan anak lebih peka.
- f) Melalui APE dapat meningkatkan rasa percaya diri.
- g) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- h) Melalui APE dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar anak.
- i) Untuk membentuk moralitas dan spiritual anak.
- j) Melalui APE dapat meningkatkan keterampilan anak.
- k) Melalui APE dapat mengembangkan sosialisasi anak.²⁵

c. Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Pintar “*Sasak Culture Board*”

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dibuat secara khusus untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah.²⁶ Sedangkan media papan pintar merupakan salah satu jenis media yang terbuat dari papan datar didesain dengan sedemikian rupa agar dapat dijadikan media pembelajaran. Jadi media papan pintar merupakan media grafis yang sangat efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menampilkan pesan tertentu ke target tertentu.

²⁵ M. Fadillah, *Bermain...*, h. 61-62.

²⁶ Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), h. 65.

Sasak Culture Board merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, khususnya perkembangan kognitif. *Sasak Culture Board* dirancang melalui proses identifikasi aktifitas tradisional Suku Sasak yang dapat diaplikasikan pada *Sasak Culture Board* dan relevan untuk pengembangan kognitif anak usia dini.

Beberapa permainan kognitif yang dapat diaplikasikan dengan alat permainan edukatif *Sasak Culture Board* yaitu;

- **Bercerita (Inaq Tegining dan Amaq Teganang)**

Sebelum bermain dengan beberapa pilihan aktifitas pada *Sasak Culture Board*, guru terlebih dahulu mengenalkan *Sasak Culture Board* melalui cerita Inaq Tegining dan Amaq Teganang. Inaq Tegining dan Amaq Teganang merupakan tokoh fiktif legendaris bagi masyarakat Sasak. Keduanya merupakan penggembala sapi yang hidup di sebuah *rau* yang mana kisahnya tertuang dalam lagu sasak populer yang berjudul Inaq Tegining dan Amaq Teganang. *Rau* untuk sebutan ladang yang lokasinya jauh dari pemukiman atau keramaian.

Pada APE *Sasak Culture Board*, sudah tersedia boneka Inaq Tegining dan Amaq Teganang yang digunakan bercerita (melalui *dubbing* dengan suara guru) tentang *Sasak Culture Board*. Mereka bercerita tentang kehidupannya sebagai *pengarat sampi* (penggembala sapi), apa saja aktifitas kesehariannya, mengenalkan berbagai tradisi sasak yang ada di *Sasak Culture Board*; menjelaskan apa itu berugak beserta fungsinya, jenis makanan tradisional sasak, rutinas para petani mulai dari

menanam padi dan jagung hingga panen serta bagaimana kerajinan mutiara Lombok yang menjadi *icon* pariwisata NTB, mulai dari proses budidaya hingga dirangkai menjadi kerajinan perhiasan dan souvenir khas Lombok .

Perkembangan kognitif yang dapat distimulasi pada kegiatan ini yaitu; Kegiatan bercerita menggunakan *Sasak Culture Board* membantu guru menstimulasi perkembangan kognitif anak pada aspek pemecahan masalah melalui aktivitas eksploratif dan pengenalan konsep baru. Melalui interaksi tanya jawab dalam proses bercerita, anak juga dilatih untuk memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru dan mengasah sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

- **Bermain puzzle Makanan Tradisional Sasak**

Melalui media puzzle yang tersedia pada *Sasak Culture Board*, guru mengenalkan jenis-jenis makanan tradisional Sasak berupa pelecing, bebalung, lupis-serabi, cerorot, celilong dan jaje tujak. Pada bagian belakang puzzle tersedia gambar acuan dan nama makanan.

Adapun cara bermainnya sebagai berikut:

1. Pertama-tama guru mengenalkan kembali jenis-jenis makanan tradisional suku sasak, mulai dari nama makanan, cara membuat dan kandungan gizinya.
2. Guru menjelaskan aturan bermain puzzle makanan tradisional Sasak, dijelaskan jika anak-anak akan dibagi secara berkelompok, lalu merangkai kepingan-kepingan puzzle menjadi

- utuh yang mengacu pada gambar yang telah tersedia permukaan belakang *puzzle*.
3. Guru membagi kelompok dan dibagikan masing-masing, satu paket *puzzle* yang akan dipasang.
 4. Guru membimbing dan memotivasi anak dalam merangkai *puzzle*.
 5. Setelah semua kelompok menyelesaikan *puzzle*, guru memberikan *reward* bagi kelompok yang pertama kali menyelesaikan tugas.

Perkembangan kognitif yang dapat distimulus pada kegiatan ini yaitu 1) aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup aktivitas eksploratif, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) Aspek berfikir logis meliputi menunjukkan inisiatif, menyusun rencana kegiatan, mengenal sebab akibat, dan 3) Berfikir Simbolik, yaitu mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan.

- **Meronce Mutiara**

Mutiara sebagai salah satu hasil budidaya yang menjadi *icon* Pulau Lombok digunakan dalam media APE Sasak Culture Board dalam bentuk kegiatan meronce. Mutiara imitasi dengan variasi warna putih, gold dan pink dirangkai menjadi berbagai hasil karya, pada kegiatan individu, anak ditugaskan meronce mutiara menjadi gelang, sedangkan pada kegiatan kelompok, anak ditugaskan membuat kalung. Gelang maupun kalung yang dibuat dapat mengikuti pola AB dan beberapa pola sederhana lainnya yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Adapun urutan kegiatan meronce sebagai berikut;

1. Guru membagikan anak sejumlah 15 butir mutiara dengan komposisi warna yang beragam.
2. Anak menghitung kembali jumlah mutiara sebagai penguatan kemampuan berhitung.
3. Guru meminta anak mengelompokkan butiran Mutiara sesuai warnanya.
4. Guru mencontohkan cara membuat gelang dengan membuat pola ABC (putih, *gold* dan *pink*) secara bergantian.
5. Anak membuat gelang dengan meronce mutiara dengan cara memasukkan butiran mutiara sesuai pola urutan warna yang diminta oleh guru.
6. Anak mencocokkan ukuran gelang mutiara sesuai ukuran tangan masing-masing.
7. Guru membantu anak mengikat tali gelang.
8. Anak menghitung kembali jumlah mutiara yang sudah jadi dan terpakai pada pergelangan tangan masing-masing.

Sedangkan pada kegoatan kelompok, urutan kegiatan meronce sama dengan kegiatan individu, hanyasaja dilakukan secara berkelompok dengan terlebih dahulu guru membagi kelompok.

Dari uraian tentang permainan meronce mutiara, perkembangan kognitif yang dapat dikembangkan yaitu 1) Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) Aspek berfikir logis meliputi menunjukkan inisiatif, mengenal sebab akibat, mengklasifikasi benda dan mengenal pola, 3) Berfikir Simbolik, yaitu menyebut

lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan.

- ***Ngarat sapi***

Ngarat sapi (menggembala sapi) merupakan salah satu aktifitas tradisional suku Sasak. Pada APE *Sasak Culture Board*, disediakan gambar 10 ekor sapi yang dilaminating dan dapat dibongkar pasang. Tiap gambar sapi diberi nomor. Guru dapat meminta anak untuk mengurutkan gambar sapi berdasarkan nomornya dari nomor terkecil 1 sampai 10 atau sebaliknya nomor 10 ke nomor 1. Pada *Sasak Culture Board* anak juga disediakan keranjang rumput yang dapat digunakan sebagai aktifitas bermain ngarat sapi. Misalnya guru meminta anak mengambil nomor 9 untuk diberi makan rumput. Guru juga dapat memodifikasi dengan berbagai bentuk permainan lainnya.

Perkembangan kognitif yang dapat distimulsi pada kegiatan ini yaitu 1) Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup, aktivitas eksploratif, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) mengenal sebab akibat, mengklasifikasi benda dan mengurutkan 3) Berfikir Simbolik, yaitu menyebut lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan, Mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

- **Lowong**

Dalam Bahasa Indonesia, lowong berarti menanam padi. Pada APE *Sasak Culture Board*, disediakan replica satu petak sawah dengan tanaman padi dua warna, yaitu hijau tua dan hijau muda.

Perbedaan warna ini dimaksudkan agar dapat melatih anak mengelompokkan benda berdasarkan warna, menghitung jumlah berdasarkan warna dan membuat pola.

Perkembangan kognitif yang dapat distimulsi pada kegiatan ini yaitu 1) Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup, aktivitas eksploratif, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) Aspek berfikir logis meliputi menunjukkan inisiatif, mengenal sebab akibat, mengklasifikasi benda, dan mengenal pola 3) Berfikir Simbolik, yaitu menyebut lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

- ***Betaletan***

Dalam Bahasa Indonesia, *betaletan* berarti menanam. Pada APE *Sasak Culture Board* tersedia dua jenis tanaman yaitu padi dan jagung yang dapat digunakan untuk bermain. Kegiatan *betaletan* dimodifikasi menjadi permainan berhitung dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

Perkembangan kognitif yang dapat distimulsi pada kegiatan ini yaitu 1) Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup, aktivitas eksploratif, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, mengenal perbedaan ukuran, sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) Aspek berfikir logis meliputi mengenal perbedaan ukuran, menunjukkan inisiatif, menyusun rencana kegiatan, mengenal

sebab akibat, mengklasifikasi benda, mengenal pola, dan mengurutkan 3) Berfikir Simbolik, yaitu menyebut lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

- **Meriap (masak-masakan)**

Main masak-masakan (dalam Bahasa Sasak *meriap*) pada APE *Sasak Culture Board* dilakukan dengan memanfaatkan replika cobek yang tersedia lengkap dengan berbagai jenis bumubu yang dapat dibongkar pasang. Cobek pada APE berjumlah 6 buah dengan ukuran yang berbeda-beda. Hal ini dimaksudkan agar anak dapat melatih kemampuan mengurutkan benda dari ukuran terkecil hingga terbesar atau sebaliknya dari ukuran terbesar hingga terkecil. Siswa juga dapat mengidentifikasi jenis-jenis bumbu dengan mengolmpokkan berdasarkan warna, bentuk jenis dan ukuran.

Perkembangan kognitif yang dapat distimulsi pada kegiatan ini yaitu 1) Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah mencakup, aktivitas eksploratif, memecahkan masalah sederhana, menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru, dan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah; 2) Aspek berfikir logis meliputi mengenal perbedan ukuran, menunjukkan inisiatif, menyusun rencana kegiatan, mengenal sebab akibat, mengklasifikasi benda, mengenal pola, dan mengurutkan 3) Berfikir Simbolik, yaitu menyebut lambang bilangan 1-10, berhitung dengan lambang bilangan, dan mencocokkan bilangan dengan lambangnya.

d. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1) Pengertian Perkembangan Kognitif anak Usia Dini

Perkembangan kognitif mengacu pada kemampuan anak dalam berpikir dan kemampuan dalam memberi alasan.²⁷ Gardener dalam Catron dan Allen, menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam memahami sistem simbol.²⁸ Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Teori perkembangan kognitif (*cognitive theory*) yang banyak digunakan saat ini adalah yang dikemukakan oleh Jean Piaget, seorang profesor psikologi dari Universitas Geneva, Swiss. Ia menyatakan bahwa anak-anak memiliki cara berpikir yang berbeda dengan orang dewasa. Sebagai bagian dari aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif anak dibagi Piaget ke dalam 4 tahap, yaitu:

a) Tahap sensorimotor (0-24 bulan)

Pada masa ini, kemampuan bayi terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya. Bayi tidak dapat mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, atau kepentingan orang lain. Maka dari itu, bayi dianggap “egosentris”.

²⁷ Yuliani Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Campustaka, 2019), hal 78.

²⁸ *Ibid.*

- b) Tahap praoperasional (2-7 tahun)
Pada masa ini, anak mulai dapat menerima rangsangan, tetapi sangat terbatas. Ia juga masih “egosentris” karena hanya mampu mempertimbangkan sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri. Kemampuan berbahasa dan kosakata anak juga sudah berkembang, meski masih jauh dari logis.
 - c) Tahap operasional konkret (7-11 tahun)
Pada masa ini, kemampuan mengingat dan berpikir secara logis pada anak sudah meningkat. Anak juga sudah mengerti konsep sebab akibat secara rasional dan sistematis. Kemampuan belajar konsep meningkat, sehingga anak mulai dapat belajar matematika dan membaca.
 - d) Tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun)
Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir secara abstrak dan menguasai penalaran. Kemampuan ini akan membantu anak melewati masa peralihan dari masa remaja menuju fase dewasa atau dunia nyata.
- 2) Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
- Indikator perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditinjau dari tiga aspek yaitu;
- a. Belajar dan pemecahan masalah, dengan indikator; 1) Anak menunjukkan aktivitas eksploratif, 2) anak dapat memecahkan masalah sederhana, 3) menerapkan pengalaman/ pengetahuannya dalam konteks baru. 4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

- b. Berfikir logis, dengan indikator; 1) mengenal perbedaan ukuran, 2) Menunjukkan inisiatif, 3) menyusun rencana kegiatan, 4) mengenal sebab akibat, 5) mengklasifikasi benda, 6) Mengenal pola dan 7) Mengurutkan
 - c. Berpikir simbolik, dengan indikator; 1) menyebut lambang bilangan 1-10, 2) Berhitung dengan lambang bilangan, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambangnya, 4) Mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan, 5) Menggambar berbagai benda
- 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif
- faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu:²⁹
- a. faktor keturunan atau hereditas
Setiap anak lahir dengan membawa potensi yang dipengaruhi oleh unsur-unsur genetika yang bawa dari kedua orang tuanya. Termasuk di dalamnya kemampuan kognitif.
 - b. Faktor lingkungan
interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, bahkan interaksi dengan alam akan memberikan pengaruh pada perkembangan kognitif anak.
 - c. Faktor kematangan
kematangan merupakan masa kesanggupan organ baik fisik maupun psikis dalam menjalankan fungsinya yang berkaitan dengan usia kronologis seseorang.

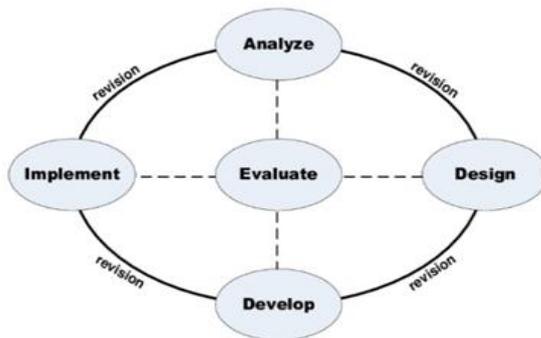
²⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini*, 9Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2011), h.13

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang kemudian menjadi produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan.³⁰ Produk yang akan dikembangkan adalah media APE papan pintar yang akan diuji kepraktisan dan keefektifannya oleh para ahli dengan tujuan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Tahapan-tahapan model *ADDIE* terdiri dari; *Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*³¹. Yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Tahapan *R & D* Model *ADDIE*

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

B. Prosedur Pengembangan (validasi produk)

Sebagaimana gambar 3.1 bahwa model ADDIE dilakukan melalui 5 tahapan antara lain; *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluatin*:

a. *Analysis*

Tahapan analisis mencakup 2 tahapan yaitu:

Pertama, *performant analysis* (analisis kinerja) merupakan analisis permasalahan selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuam untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi pada saat pembelajaran berlangsung. Pada tahapan analisis kinerja, selain mengidentifikasi masalah juga akan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan utama dalam penelitian ini sebagaimana hasil identifikasi masalah adalah perkembangan kognitif anak, kemudian peneliti akan pengembangan media APE papan pintar yang didesain semenarik mungkin sebagai solusinya.

Kedua, *need analysis* (analisis kebutuhan) merupakan tahapan identifikasi kebutuhan peserta didik khususnya pada anak usia dini yang berkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Tujuannya adalah untuk melihat kesesuaian antara media yang akan dirancang dengan karakter peserta didik, kesesuaian antara media dengan tema serta kurikulum yang ada di PAUD.

b. *Design*

Pada tahapan ini peneliti akan merancang sketsa produk dan mendesain media APE papan pintar sebagai media untuk menstimulasi perkembangan konitif anak usia dini. Dalam merancang media, peneliti akan menyesuaikan dengan tema yang ada pada kurikulum PAUD. Termasuk mendesain kesesuaian warna, bentuk, model, sehingga akan tampak menarik dan efektif untuk pembelajaran PAUD. Mengingat bahwa masa usia dini merupakan masa untuk

bermain, jadi perlu media yang tepat sebagai stimulan untuk merangsang perkembangannya.

Pada tahap selanjutnya, adalah penyusunan instrumen angket untuk menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan. Instrumen ini dibuat ddalam bentuk angket yang nantinya akan direspon oleh beberapa ahli baik ahli media, ahli materi, guru sebagai penyelenggara proses pembelajaran serta instrument observasi untuk melihat bagaimana keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan media yang telah dirancang.

c. *Development*

Tahap ini akan dilakukan pembuatan produk sesuai dengan yang sudah dirancang. Semua bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media APE papan pintar disiapkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan produk yang sesuai untuk anak usia dini.

Hasil dari product tersebut selanjutnya akan divalidasi oleh Ahli media dan ahli materi melalui respon angket yang akan diberikan dan ahli juga akan memberikan catatan dan revisi pada setiap tahapnya. Guru sebagai penyelenggara langsung yang memanfaatkan media tersebut juga memberikan penilaian terkait kesesuaian dengan tema dan kurikulum PAUD. Dari hasil penilaian oleh para ahli berdasarkan pada masukan para ahli, guru kemudian akan dilakukan revisi.

d. *Implementation*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari produc yang telah dihasilkan dan sudah melalui tahapan validasi dan sudah dinyatakan valid. Kemudian dilakukan Uji coba produk, yaitu media pembelajaran yang sudah melalui tahapan validasi dan revisi akan diujicobakan ke siswa untuk melihat apakah media APE papan pintar efektif

dan memberikan pengaruh pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini

e. *Evaluation*

Pada tahapan ini akan dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk melihat apakah media tersebut sesuai dan tepat untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Efektif tidaknya media yang sudah dirancang dan dikembangkan akan dapat dilihat dari hasil uji coba (eksperimen). Apakah media tersebut berpengaruh atau tidak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes kinerja atau praktik langsung untuk mengukur perkembangan kognitif anak usia dini

2. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melihat respon ahli terkait dengan kelayakan media yang dikembangkan.

3. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi atau keadaan siswa serta kebutuhan media dalam pelaksanaan pembelajaran di TK IT An Nahl.

4. Lembar Observasi

Melihat responden dalam penelitian ini merupakan anak usia dini 5-6 tahun, maka lembar observasi akan lebih efektif digunakan untuk melihat bagaimana respon siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media APE papan pintar sebagai produk yang dikembangkan.

D. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Penilaian perkembangan kognitif melalui tes

Tabel 3.1

Kisi-kisi Perkembangan kognitif anak

Aspek Kognitif	Deskripsi	Indikator	no butir
Belajar dan Pemecahan Masalah	aktivitas eksploratif	Senang mencoba permainan dengan papan pintar	1
	memecahkan masalah sederhana	Dapat menyelesaikan permainan dengan papan pintar	2
	menerapkan pengalaman/pengalamannya dalam konteks baru	Menyelesaikan permainan/tugas berdasarkan pengalamannya	3
	sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	Mencoba alternatif/cara lain dalam menyelesaikan tugas	4
Berfikir Logis	mengenal perbedaan ukuran	Dapat membedakan besar kecil	5
		Dapat membedakan panjang-pendek	6
		Dapat membedakan banyak-sedikit	7
	Menunjukkan inisiatif	Memberi solusi pada masalah temannya	8
		Menunjukkan keberanian mencoba	9
	menyusun rencana kegiatan	Mampu menjelaskan apa yang akan/ingin dia lakukan	10

	mengenal sebab akibat	Menjelaskan sebab suatu peristiwa	11
	mengklasifikasi benda	Mengelompokkan benda sejenis	12
	Mengenal pola	Menyusun pola sederhana	13
	Mengurutkan	Mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, paling pendek ke paling tinggi	14
Berfikir Simbolik	menyebut lambang bilangan 1-10	Dapat menyebutkan lambang bilangan	15
	Berhitung dengan lambang bilangan	Menghitung benda dan menyebut lambangnya	16
	Mencocokkan bilangan dengan lambangnya	Dapat menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	17
	Mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan	Menunjukkan beberapa huruf vokal	18
		Menunjukkan beberapa huruf konsonan	19
Menggambar berbagai benda	Menggambar benda sederhana	20	

b. Instrument validasi Ahli

1) Angket validasi Ahli Media

Instrumen validasi media digunakan untuk mengukur valid tidaknya media yang dikembangkan. Validasi ini menggunakan 3 validator ahli dalam bidang media pembelajaran PAUD. Kisi- validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No
1	Penyajian	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna	1
		b. Pemilihan benda dan ukuran	2
		c. Penempatan benda dan teks	3
		d. Aspek kemenarikan media	4
		e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	5
		f. Ukuran gambar dan benda	6
		g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	7
		h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	8
		i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	9
2	Tampilan	a. Awet dan tidaknya media	1
		b. Kepraktisan media	
		c. Kemenarikan media	2
		d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	3
			4

2) Angket Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk memvalidasi kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan materi dan kurikulum PAUD. Untuk validasi ahli materi dengan menggunakan 3 validator ahli bidang kurikulum PAUD.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	sub indikator	no
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak	2
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:	4
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah	
		b. Berfikir Logis	5
		c. Berfikir Simbolik	6
2	Indikator Penyajian	Keruntutan materi yang di sajikan	7
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan	8
		Kesesuaian antara aturan permainan dengankarakteristik anak TK kelompok B	9
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada	10
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B	11
		Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B	12

3) Angket Respon Guru sebagai Pengguna Media

Agket Respon guru digunakan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana tampilan media yang dikembangkan, penyajiannya, kesesuaian isi dengan kurikulum, dan isi permainan dalam media yang dikembangkan. Kisi-kisi angket tersebut antara lain:

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket respon Guru Sebagai
Pengguna Media yang Dikembangkan

Indikator	Sub Indikator	No butir
Tampilan	Media APE ‘Sasak Culture Board’ memiliki background dan warna yang sesuai	1
	Pemilihan benda dan ukuran media APE ‘Sasak Culture Board’ sudah sesuai	2
	Penempatan benda dan teks pada media tepat	3
	Media APE ‘Sasak Culture Board’ Menarik bagi anak-anak	4
	Gambar yang di tampilkan pada media menarik dan bagus	5
	Ukuran gambar dan benda pada media juga tepat	6
	Warna-warna dan background sesuai	7
Penyajian	Benda atau permainan dan gambar pada media papan Penempatannya sesuai	8
	Media bisa awet jika digunakan dalam jangka waktu 1 tahun	9
	Media praktis digunakan untuk pembelajaran AUD	10
	Media menarik dan dapat memotivasi belajar siswa	11
Isi	Permainan yang ada media Kesesuaian dengan kurikulum PAUD B	12
	Media sesuai dengan karakteristik anak PAUD	13
	Media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak	14
	Media sesuai dengan kearifan lokal suku sasak	15
Penggunaan	Media yang disajikan sistematis dan jelas	16

	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	17
	Media bersifat interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran	18

4) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar Observasi Aktifitas siswa digunakan untuk melihat bagaimana keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan media APE yang dikembangkan

Tabel 3.5
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	no butir
	Kegiatan Awal (Pembuka)	
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	1
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran	2
Kegiatan Inti		
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.	3
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)	4
5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru	5
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)	6
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru	7

8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh	8
Kegiatan Penutup		
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias	9
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh	10
JUMLAH		10

E. Teknik Analisis Data dan Uji Efektifitas Produk

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik analisis data antara lain:

1. Analisis Keabsahan Instrumen

a. Uji Validitas

1) Validitas isi

Instrumen yang baik adalah instrument yang mampu mengukur kemampuan siswa secara objektif. Untuk mengetahuinya perlu diuji baik validitas isi maupun validitas empirisnya. Validitas isi merupakan validitas yang dilakukan untuk mengistimasi melalui uji kelayakan terhadap isi tes oleh para ahli yang kompeten dibidangnya atau diistilahkan dengan *expert judgement*.³²

Dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana instrumen penilaian dan media pembelajaran APE papan pintar sebagai produk yang dikembangkan layak dan efektif digunakan, maka memerlukan validasi ahli (*expert judgment*) dengan menggunakan Rumus Aiken (Aiken's V).

Aiken's V digunakan untuk menghitung koefisien validitas isi yang berdasar pada hasil

³² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 313

pensekoran dari para ahli sebanyak N orang terhadap respon item-item dan sampai sejauh mana item-item tersebut mewakili konstruk yang diukur.³³ Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[N(C-1)]}$$

Untuk dapat memberikan makna terhadap hasil penilaian yang telah diisi oleh, ahli desain gambar, ahli materi, penilaian guru, Analisis uji kelayakan dan efektifitas produk digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Validitas Aiken

Interval	Kategori
0,8-1	Tinggi
0,4-0,79	Sedang
0,00 – 0,39	Rendah

Sedangkan analisis uji efektifitas media APE papan pintar dengan menggunakan analisis uji t. Akan tetapi sebelum menentukan analisis uji T tes, data akan diuji normalitas dengan rumus Lilliefors. Adapun untuk uji efektifitas dengan rumus uji t sampel berpasangan (paired sampel t test),³⁴ berikut:

$$t_{hit} = \frac{|\bar{X}_1 - \bar{X}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

³³ Sekaran dan Uma, *Metode Penelitian Bisnis*, (Jakarta : Salemba Empat, 2006), h 43

³⁴ *Ibid.*,h. 138

Adapun dalam menganalisis pengujian hipotesis menggunakan *JASP 0.17.1.0* dengan kriteria sebagai berikut:

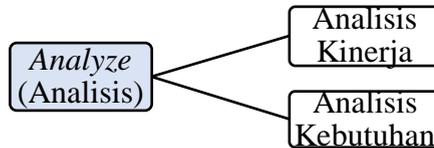
- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya penggunaan media APE Papan pintar "*sasak Culture board*" tidak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima. artinya penggunaan media APE Papan pintar "*sasak Culture board*" berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Pengembangan Media *Sasak Cuture Board*

Hasil pengembangan media APE papan pintar yang dikembangkan dalam penelitian ini diberikan nama media pembelajaran “*Sasak Cuture Board*” Dengan menggunakan model prosedural pengembangan model ADDIE oleh Branch, dalam mengembangkan media model ADDIE melalui empat tahapan. Tahapan-tahapan dalam proses pengembangan model tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)



Gambar 4.1

Tahap Analisis (*analyze*).

a. Analisis Kinerja

Tahap ini merupakan tahap awal analisis, dimana peneliti melakukan dua tahap analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan selain mengidentifikasi dan mempelajari teori yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yaitu pada kurikulum, untuk menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Sasak Cuture Board*, peneliti juga menganalisis indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut permendikbud nomor 137 tahun 2014 terkait dengan Standar Nasional

Pendidikan Anak Usia Dini. Peneliti juga melakukan studi lapangan untuk menganalisis tingkat pencapaian perkembangan, menganalisis kesulitan belajar anak.

b. Analisis Kebutuhan

Kemudian pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan pengamatan, identifikasi dan mengklasifikasikan permasalahan apa saja yang ada pada keterampilan kognitif anak kelompok B TK IT An-Nahl Mataram. Kegiatannya *need assessment* dilakukan dengan melakukan FGD dengan para guru, memberikan instrumen untuk mengetahui perkembangan siswa, melakukan observasi langsung ke TK IT An Annal, mengidentifikasi perkembangan peserta didik, melakukan wawancara terhadap guru terkait media pembelajaran yang digunakan, keaktifan siswa saat proses pembelajaran serta permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran lain yang menghambat perkembangan peserta didik khususnya aspek kognitif.



**Gambar.4. 2 Need Assesment dengan guru
PIAUD**

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bahwa diperoleh data sebagian besar siswa yakni

hampir 50% baru mulai berkembang. Lambatnya perkembangan kognitif sebagaimana disampaikan oleh beberapa guru salah satunya adalah keterbatasan media yang ada di sekolah disamping di SD IT An Nahl dalam pelaksanaan pembelajaran setiap harinya lebih menekankan pada kegiatan menghafal.



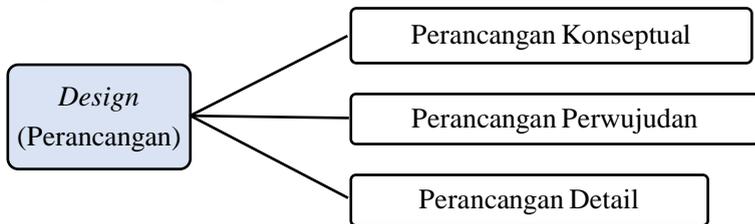
Gambar.4.3
Observasi dan Identifikasi
Perkembangan Kognitif Siswa

Sementara tuntutan kurikulum PAUD, seharusnya perkembangan keterampilan kognitif anak pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014, khususnya pada standar tingkat kemampuan kognitif anak kelompok usia 5 sampai dengan 6 tahun adalah mampu; 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam

menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”, 6) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).³⁵

Kurangnya keterampilan kognitif pada anak disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang terkesan monoton seperti bermain puzzle, bermain tebak angka, origami, yang mengakibatkan anak jenuh dan bosan. Jika keterbatasan media pembelajaran terus menerus berlanjut maka akan menghambat perkembangan keterampilan kognitif anak.

2. *Design* (Perancangan)



Gambar 4.4
Tahap Perancangan (*Design*).

Setelah dilakukan analisis, selanjutnya merancang atau mendesain produk. Pada tahap perancangan, peneliti merancang produk media pembelajaran *sasak culture board* melalui tahap perancangan konseptual (*conceptual design*), tahap perancangan perwujudan (*embodiment design*), dan tahap perancangan detail. Pada tahap konseptual peneliti merancang permainan yang relevan sehingga menjadi solusi dari permasalahan yang ada serta berpikir kreatif saat

³⁵ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22.

menentukan konsep media yang akan dikembangkan. Pada tahap perwujudan penelitian ini menggunakan aplikasi web *Canva* menentukan sketsa, karakteristik media secara keseluruhan, bahan, warna, dan aktivitas permainan yang cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada tahap detail, peneliti merancang detail pada media yang akan menarik perhatian anak serta detail bahan dan harga yang digunakan untuk mengembangkan media yang cocok digunakan anak usia dini. Kemudian merencanakan kegiatan yang tepat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak pada kelompok B di TK IT An-Nahl Mataram.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah perancangan media *sasak culture board* dibuat, selanjutnya mengembangkan produk dengan pembuatan media *sasak culture board*, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap pembuatan media *sasak culture board*, yaitu sebuah papan yang di dalamnya terdapat 7 aktivitas permainan, adalah sebagai berikut:

1) Papan (*board*)



Gambar 4.5
Papan (*Board*).

- Alat dan bahan: Papan Triplek ukuran 120cm × 75cm, Cat kayu khusus mainan anak berwarna hitam sehingga aman dan tidak berbau, amplas kasar dan halus, kuas.
- Cara membuat: Amplas seluruh permukaan papan triplek menggunakan amplas kasar selanjutnya amplas halus dengan hati-hati. Kemudian cat seluruh permukaan triplek menggunakan kuas dan cat warna hitam khusus mainan anak. Lalu keringkan.

2) Merampek (memanen padi)



Gambar 4.6

Aktivitas Permainan *Merampek*

Dalam bahasa sasak, merampek merupakan kegiatan kegembiraan di masa panen, prosesnya dimulai dari memotong, memilah, dan memukul padi hingga butiran gabahnya terlepas dan menjadi beras bersih.³⁶ Dalam proses pembelajaran, merampek bisa

³⁶Andiyanti, Opi Putri, et all. "Analisis Kesalahan Berbahasa pada Berita Daring Radar Mandalika." *Jurnal Lisdaya*, Vol. 18, No.1, (2022), h. 49-61.

dikenalkan guru dengan cara mencabut padi yang ada pada petakan sawah yang terdapat pada media pembelajaran *sasak culture board*.

- Alat dan bahan: Kain flanel, benang wol, lem tembak, lem kayu, *velcro*, gunting.
- Cara membuat:
 - a) Gunting kain flanel, membentuk persegi panjang yang menyerupai petakan sawah;
 - b) Gunting kain flanel berbentuk persegi kemudian cacah kain tersebut menyerupai padi;
 - c) Gulung cacahan kain flanel, lalu ikat dengan benang wol;
 - d) Tempelkan *velcro* pada kain petakan sawah dan satu sisinya lagi pada padi;

3) Memanen Jagung



Gambar 4.7

Aktivitas Permainan Menanam Jagung.

Permainan menanam jagung ditunjukkan untuk memperkenalkan tanaman yang biasa ditanam masyarakat Sasak ketika musim

kemarau. Guru bisa mencontohkan bagaimana cara menanam jagung dengan merekatkan jagung pada petakan ladang yang terdapat pada media pembelajaran *sasak culture board*.

- Alat dan bahan: Kain flanel, benang wol, lem tembak, lem kayu, *velcro*, gunting, stik es cream, jarum jahit.
- Cara membuat:
 - a) Gunting kain flanel, membentuk persegi panjang yang menyerupai petakan lading;
 - b) Gunting kain flanel berbentuk pola jagung kemudian tempelkan dengan lem;
 - c) Tempelkan *velcro* pada kain petakan lading dan satu sisinya lagi pada jagung;

4) Ternak Sapi



Gambar 4.8

Aktivitas Permainan Ternak Sapi.

Aktivitas Permainan Ternak Sapi menunjukkan kebiasaan masyarakat Sasak yang suka berternak sapi. Dalam permainan ini guru

bisa mengajak anak berhitung serta memperkenalkan warna dan juga bentuk sapi.

- Alat dan bahan: *Velcro*, kain flannel, stik es cream, gunting, mainan sapi-sapian, gambar sapi, benang wol, laminating panas.
- Cara membuat:
 - a) Gunting kain flannel, membentuk persegi panjang;
 - b) Print gambar sapi yang dipilih, lalu gunting sesuai pola;
 - c) Lapsi gambar sapi dengan laminating panas;
 - d) Tempelkan *velcro* pada kain flannel dan satu sisinya pada lagi pada gambar sapi.

5) Cobek



Gambar 4.9

Aktivitas Permainan Cobek.

Aktivitas permainan cobek ditunjukkan untuk memperkenalkan alat tradisional Suku Sasak dan juga bumbu-bumbu masakan khas Sasak. Dalam permainan ini guru bisa mengajak anak untuk menaruh bumbu-bumbu dapur yang sudah disediakan ke atas cobek. Dalam

permainan ini anak dilatih untuk bisa menakar dan juga mengurutkan cobek mulai dari terbesar hingga terkecil.

- Alat dan bahan: Gambar (cobek, cabai, tomat, bawang), gunting, *velcro*, lem tembak, laminating panas.
- Cara membuat:
 - a) Print gambar cobek, cabai, tomat dan bawang;
 - b) Gunting gambar sesuai pola;
 - c) Laminating gambar sesuai dengan gambar;
 - d) Tempelkan *velcro* pada kain flannel dan satu sisinya pada gambar.

6) *Puzzle Misteri Box*



Gambar 4.10

Aktivitas Permainan *Puzzle Misteri Box*.

Aktivitas permainan *puzzle misteri box* berisi *puzzle* yang menyerupai gambar makanan khas Sasak. Dalam permainan ini guru bisa

mengajak anak untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan gambar makanan khas Sasak.

- Alat dan bahan: Kain *flannel*, alat jahit set, gunting, kencrengan, , lem tembak, *puzzle* makanan, kotak susu bekas, kain songket.
- Cara membuat:
 - a) Lapsi kotak bagian dalam dengan kain flannel dan kotak bagian luar dengan kain songket;
 - b) Lem menggunakan lem tembak;
 - c) Jahit kencrengan pada penutup kotak;
 - d) Taruh berbagai macam *puzzle* makanan di dalam kotak.

7) Meronce



Gambar 4.11

Aktivitas Permainan Meronce.

Aktivitas permainan meronce dilakukan dengan mengambil mutiara dan senar elastis yang ada dalam besek, Kemudian anak memasukkan mutiara tersebut satu-persatu ke dalam besek. Permainan ini bertujuan untuk melatih ketelitian anak dan juga memperkenalkan mutiara sebagai salah satu kekayaan laut wilayah Lombok.

- Alat dan bahan: Besek, mutiara, senar elastis, lem tembak.

- Cara membuat: Tempelkan besek pada posisi, lalu taruh senar, mutiara di dalam besek.

8) *Puzzle Angka*



Gambar 4.12
Aktivitas Permainan *Puzzle Angka*.

Aktivitas permainan *puzzle angka* dapat dimainkan dengan cara memasang angka-angka yang sesuai dengan cetakan *puzzle*.

- Alat dan bahan: Kain *flannel*, *Velcro*, Gunting, Lem tembak, papan angka kayu.
- Cara membuat: lapisilah papan angka dengan kain *flannel*, lalu disetiap angka tempelkan *Velcro*

9) *Boneka Amak Teganang dan Inak Tegining*



Gambar 4.13
Boneka Amak Teganang dan Inak Tegining

Boneka *Amak Teganang dan Inak Tegining* mencerminkan orang-orang suku Sasak dan pakaian tradisionalnya. Boneka ini dapat dimainkan dengan cara menjalankan kedua boneka tersebut sambil anak memainkan aktivitas-aktivitas yang ada dalam media *sasak culture board*.

- Alat dan Bahan: boneka, kain flannel, kain songket, alat jahit set, lem tembak, gunting.
- Cara Membuat:
 - a) Tempelkan semua anggota tubuh boneka menggunakan lem tembak;
 - b) Buat pola baju pada kain flannel, lalu gunting sesuai pola;
 - c) Jahit baju sesuai dengan pola yang sudah dibuat;
 - d) Kenakan baju pada boneka

10) Berugak

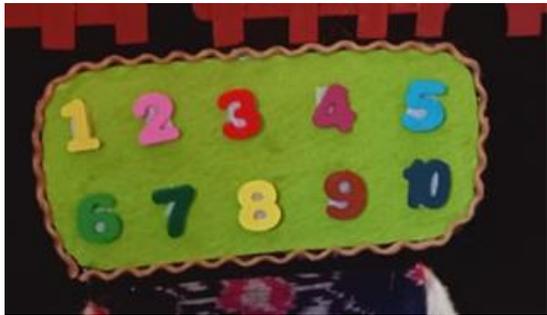


Gambar 4.14
Berugak suku sasak

Berugak mencerminkan rumah adat suku Sasak yang memiliki atap segi lima dan terbuat dari bahan sapu ijuk.

- Alat dan Bahan: Berugak khas Sasak, paku, palu.
- Cara Memasang: Tempatkan berugak pada posisi lalu paku sampai kuat.

11) Puzzle Angka



Gambar 4.15

Aktivitas Puzzle Angka

Aktivitas permainan puzzle angka dengan mencabut atau menarik angka dalam puzzle kemudian mengurutkan angka dengan menempel.

- Alat dan bahan: Kain *flannel*, *Velcro*, Gunting, Lem tembak, papan angka kayu, serabut pohon pisang
- Cara membuat: lapisilah papan angka dengan kain *flannel*, lalu disetiap angka tempelkan *Velcro*

12) puzzle bumbu dan rempah-rempah



Gambar 4.16

Aktivitas Puzzle Rempah Dan Bumbu Dapur

Aktivitas Permainan dengan mengambil rempah sebanyak yang diminta oleh guru kemudian ditempel ke cobek yang tersedia.

- Alat dan bahan: kertas flanel, Gunting, Lem tembak, setrika, plastic pres, dable tip tebal
- Cara membuat: pres kertas flanel dengan setrika, termasuk gambar bumbu dapur, kemudian temple dengan doble tip tebal.

b. Analisis Uji Kelayakan Media APE Papan pintar “*sasak culture board*”

Hasil dari produk APE “*sasak culture board*” yang telah dibuat kemudian diserahkan ke beberapa ahli dari ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk dan diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Hasilnya adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli media (Tahap 1)

Pada tahap validasi ahli media, produk divalidasi oleh bapak Sarifudin M.Pd dan ibu Farida, M.Pd, yang merupakan dosen media pembelajaran pada prodi. Pendidikan Anak Usia dini, Ely Febrayanti, S.Pd merupakan

seorang Guru PAUD Validasi ini mencakup indikator tampilan, penyajian, isi dan penggunaan Hasil validasi ahli media pada tahap 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Validasi Ahli Media Setiap Indikator pada Tahap 1

Indikator	Sub Indikator	Validator			s1	S2	S3	ΣS	n (c-1)	Y	KET
		1	2	3							
Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna	4	4	3	3	3	2	8	9	0.9	T
	b. Pemilihan benda dan ukuran	4	3	4	3	2	3	8	9	0.9	T
	c. Penempatan benda dan teks	3	3	4	2	2	3	7	9	0.8	S
	d. Aspek kemenarikan media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	3	3	3	2	2	2	6	9	0.7	S
	f. Ukuran gambar dan benda	3	3	4	2	2	3	7	9	0.8	S
	g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	4	4	3	3	3	2	8	9	0.9	T
	h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	4	4	3	3	3	2	8	9	0.9	T
	i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	3	3	4	2	2	3	7	9	0.8	S
penyajian	a. Awet dan tidaknya media	4	3	3	3	2	2	7	9	0.8	S
	b. Kepraktisan media	4	3	4	3	2	3	8	9	0.9	T
	c. Kemenarikan media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	b. Media mudah digunakan	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
	c. Media bersifat interaktif	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T

Tabel 4.1 di atas merupakan hasil validasi tahap pertama oleh ahli media, yang menunjukkan bahwa dari segi pemanfaatan benda dan teks, aspek kemenarikan benda yang ditampilkan pada media, kemenarikan warna dan *background*, ketepatan benda dan gambar, awet tidaknya media, adalah tergolong validasinya “**sedang**” kemudian untuk sub indikator lainnya adalah “**tinggi**”.

Tabel 4.2
Validasi Ahli Media pada Tahap 1

Validator			s1	S2	S3	ΣS	v	Ket
1	2	3						
80	77	79	59	56	58	173	0.9	T

Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi secara keseluruhan dengan melihat rata-rata dari semua indikator yang menunjukkan bahwa secara umum bahwa hasil validasi media pada tahap 1 dengan analisis aiken diperoleh 0,9 dengan kategori validitasnya adalah “**tinggi**”. Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli materi yang harus diperbaiki, antara lain:

- a) Perlunya pengisian ruang kosong pada dinding biground dengan beberapa objek agar lebih terisi. Dan biground tidak harus berbentuk persegi dan bisa berbentuk lingkaran atau yang lainnya
- b) Kandang sapi terlalu besar, sebaiknya diperkecil agar tidak terlalu menghabiskan tempat
- c) Tempat makanan sapi dan makanan sebaiknya posisi dirubah menghadap ke atas mengingat responden penelitian adalah anak usia dini
- d) Posisi besek (tempat *Meronce*) sebaiknya di pindah agar tidak menutup tempat *puzle*
- e) Warna biground kurang terang (sebaiknya menggunakan warna warni yang terang)
- f) PUZLE sebaiknya disertai petunjuk/gambar

- g) Warna mutiara sebaiknya lebih warna warni (*meronce*)
- h) Untuk puzzle angka sebaiknya dengan model angka yang lebih jelas.
- i) Sebaiknya disertai dengan buku panduan agar guru lebih mudah memvariasikan model permainan saat pelaksanaan pembelajaran

2) Validasi Ahli media (Tahap 2)

Pada tahap validasi ahli media yang ke 2, produk divalidasi oleh validator yang sama yaitu bapak Sarifudin M.Pd. yang merupakan dosen media pembelajaran pada prodi. Pendidikan Anak Usia dini, Ely Febrayanti, S.Pd merupakan seorang Guru PAUD, Lia Indraswati, S. Pd selaku guru PAUD. Validasi ini mencakup indikator tampilan, penyajian, isi dan penggunaan Hasil validasi ahli media pada tahap 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Validasi Ahli Media Setiap Indikator pada Tahap 2

No	Indikator	Sub Indikator	Validator			S1	S2	S3	ΣS	n (c-1)	v	KET
			1	2	3							
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		b. Pemilihan benda dan ukuran	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		c. Penempatan benda dan teks	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		d. Aspek kemenarikan media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		f. Ukuran gambar dan benda	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
2	penyajian	a. Awet dan tidaknya media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		b. Kepraktisan media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		c. Kemenarikan media	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T

3	Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
4	Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		b. Media mudah digunakan	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		c. Media bersifat interaktif	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T

Tabel 4.3 di atas merupakan hasil validasi tahap ke dua oleh ahli media yang sama dengan ahli/validator yang pertama, dan dari hasil sebaran instrumen yang diisi menunjukkan bahwa semua indikator pada lembar validator menunjukkan validasi yang “tinggi” setelah adanya revisi atau perbaikan sebagaimana masukan dan catatan dari para ahli media. Dan secara umum berdasarkan analisis *aiken* diperoleh hasil validasinya adalah 1 dengan kategori validitasnya “tinggi” dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Validasi Ahli Media pada Tahap 2

Validator			s1	S2	S3	ΣS	v	Ket
1	2	3						
84	84	84	63	63	63	189	1	T

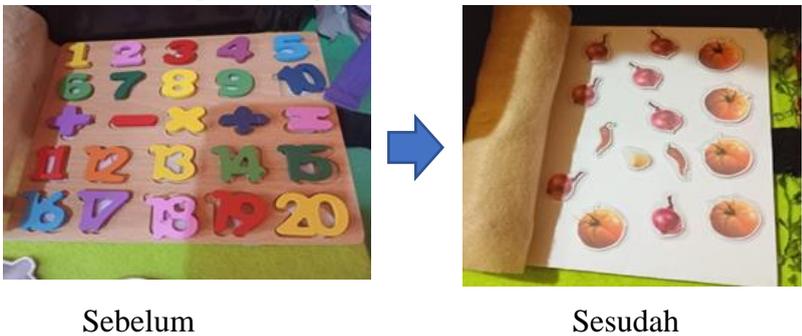
Hasil revisi atau perbaikan berdasarkan catatan validator adalah sebagai berikut:

- 1) Perlunya pengisian ruang kosong pada dinding biground dengan beberapa objek agar lebih terisi. Dan biground tidak harus berbentuk persegi dan bisa berbentuk lingkaran atau yang lainnya



Gambar 4.17 Perbaikan Ruang kosong

Dari gambar 4.17 di atas merupakan revisi berdasarkan catatan validator bahwa pada sebagian biground masih ada ruang kosong yang harus terisi. Dari catatan tersebut kemudian peneliti mencoba mengidentifikasi kembali dengan menambahkan keranjang sebagai tempat memanen jagung dan padi serta dengan merubah posisi puzzle yang awalnya berada disamping *misteri box* kemudian dipindahkan posisinya di ruang kosong. Sementara tempat puzzle diganti dengan *puzzle* bumbu dan rempah-rempah, sebagaimana gambar berikut;



Gambar 4. 18 Perbaikan Buku Puzzle Angka

- 2) Kandang sapi terlalu besar, sebaiknya diperkecil agar tidak terlalu menghabiskan tempat



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.19. Perbaikan Kandang Sapi

Pada gambar 4.19 merupakan revisi dari kandang yang pada awalnya besar dan memuat 4 ekor sapi kemudian ukuran diperkecil. Jumlah sapi setelah revisi hanya 2 ekor dan juga di tambah dengan tempat makan untuk sapi yang pada awalnya tidak ada sementara sapi-sapi yang lain disebar di beberapa tempat.

- 3) Tempat makanan sapi dan makanan sebaiknya posisi dirubah menghadap ke atas mengingat responden penelitian adalah anak usia dini



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.20 Perbaikan Tempat Makanan Sapi

Gambar 4.20 merupakan revisi atau perbaikan tempat makanan sapi yang pada awalnya menyamping kemudian diputar ke atas. Perubahan posisi ini dilakukan agar rumput yang ada di tempat tersebut tidak mudah jatuh apalagi media ini digunakan untuk anak usia dini.

- 4) PUZZLE sebaiknya disertai petunjuk/gambar



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.21 Perbaikan Puzzle

Gambar 4.21 adalah perubahan gambar puzzle yang sebelumnya tanpa disertai dengan petunjuk gambar dan pada tahap revisi diberikan petunjuk gambar untuk mempermudah dan membantu anak dalam menyelesaikan penyusunan puzzle

- 5) Warna *biground* kurang terang (sebaiknya menggunakan warna warna yang terang)



Sebelum

Sesudah

**Gambar 4.22
Perbaikan Unsur warna warna biground**

Gambar 4.22 perbaikan warna pada APE yang sebelumnya belum menunjukkan warna warni pada permainan, kemudian pada berapa titik sudah tampak warna warni. Seperti warna dasar tempat *cobek*, tempat *Puzzle* angka dan pada setiap ujung APE diberikan hiasan daun.

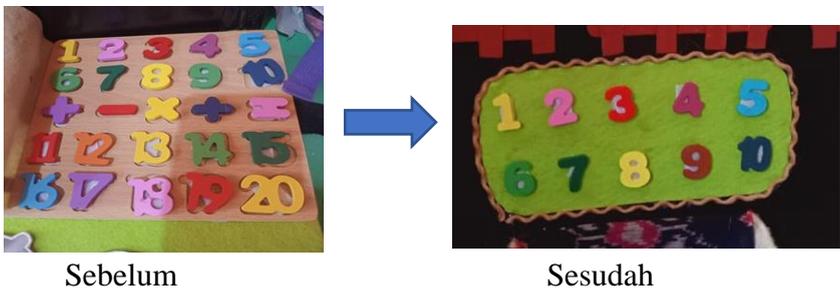
- 6) Warna mutiara sebaiknya lebih warna warni (meronce)



Gambar 4.23 Perbaikan Ronce

Gambar 4.23 Tampak pada gambar perubahan warna ronce yang sebelumnya hanya berwarna putih, kemudian sebagaimana masukan dari validator bahwa untuk ronce sebaiknya dengan warna yang bervariasi

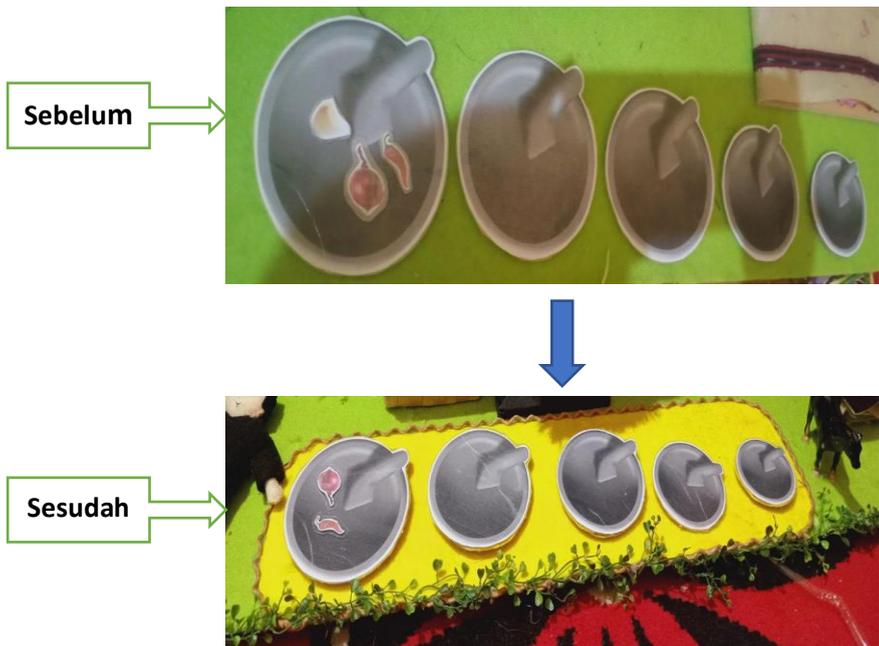
- 7) Untuk puzzle angka sebaiknya dengan model angka yang lebih jelas.



Gambar 4.24 Perbaikan Puzzle Angka

Gambar 4.24 merupakan revisi perbaikan puzzle yang tampak digambar bahwa sebelum revisi angka yang bersambung akan sulit difahami dan dimengerti oleh anak usia dini. Untuk tahap perbaikannya dengan memodifikasi kembali agar lebih menarik dan menyenangkan.

- 8) Warna Dasar untuk cobek sebaiknya diberi warna Sesuai masukan ahli media bahwa perlunya pemberian warna-warna menarik pada setiap permainan akan memberikan ketertarikan kepada siswa. Dari masukan tersebut kemudian direvisi dengan menampilkan warna kuning terang yang dimodifikasi dengan daun dan dan list sehingga tampak lebih terang dan warna-warni.



Gambar 4.25 Perbaikan Tempat Cobek

- 9) Merubah posisi kotak ronce tidak menutup buku puzzle bumbu masak

Posisi awal kotak ronce berada di samping puzzle berpindah di samping berugak. Pertimbangannya adalah agar tidak tertutup jika buku puzzle dibuka oleh anak-anak ketika bermain media.



Gambar 4.26 Perbaikan Tempat Ronce

3) Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi, menggunakan instrumen angket yang mencakup penilaian dan pensekoran terhadap aspek materi dalam produk. Ahli materi pada pengembangan ini adalah bapak Sarifudin M.Pd. yang merupakan dosen pada prodi. Pendidikan Anak Usia dini, ibu Lia Indraswati, S.Pd dan Ibu Ely Febrayanti,

S.Pd merupakan Guru PAUD. Validasi ini mencakup bagaimana kelayakan isi media dengan kurikulum yang ada, serta dari segi indikator penyajian medianya apakah sesuai dengan kurikulum atau tidak, yang secara rinci sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Validasi ahli materi pada setiap indikator

No	Indikator	sub indikator	Validator			s1	S2	S3	ΣS	h (c-1)	v	KET
			1	2	3							
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	T
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	T
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah	3	4	3	2	3	2	7	9	0.78	S
		b. Berfikir Logis	3	3	4	2	2	3	7	9	0.78	S
		c. Berfikir Simbolik	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	T
2	Indikator Penyajian	Keruntutan materi yang di sajikan	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan	3	4	4	2	3	3	8	9	0.89	T
		Kesesuaian antara aturan permainan dengankarakteristik anak TK kelompok B	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	T
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
		Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B	4	4	3	3	3	2	8	9	0.89	T

Tabel 4.5 di atas merupakan hasil analisis validasi ahli materi dengan rumus aiken yang menunjukkan bahwa semua indikator terkait dengan kelayakan isi dan indikator penyajian media berdasarkan pada kurikulum paud adalah “tinggi”. Dan secara umum diperoleh hasil validasi aiken adalah 0,91 dengan kategori validitasnya “tinggi” dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Validasi ahli materi

Validator			s1	S2	S3	□S	v	Ket
1	2	3						
50	49	53	36	34	37	107	0.91	T

Akan tetapi meskipun dari hasil analisis ahli media menunjukkan validasinya tinggi yaitu 0,91 diperoleh masukan dari ahli materi bahwa ada sebagian sub indikator yang belum masuk dalam media *sasak culture board*. Dari catatan tersebut ditemukan 1 sub indikator yang belum muncul dalam APE “*sasak culture board*” adalah “membedakan panjang pendek” pada indikaor “mengenal perbedan ukuran”. Akan tetapi kemudian ditunjukkan ke validator beberapa pola kotak permainan yang memiliki ukuran panjang yang berbeda, sehingga tidak perlu menambah lagi permainannya.

4. Implementation

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari produk yang telah dihasilkan dan sudah melalui tahapan validasi dan sudah dinyatakan valid. Media APE “*Sasak Culture Board*” yang sudah melalui tahap validasi baik oleh ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.26
Gambar APE Papan Pintar “Sasak Culture Board”
Sebelum Revisi



Gambar 4.27
Gambar APE Papan Pintar “Sasak Culture Board”
Setelah Melalui Tahap Validasi

Media APE Papan Pintar “*Sasak Culture Board*” tersebut selanjutnya diujicobakan ke siswa untuk melihat apakah efektif dan memberikan pengaruh pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, untuk melihat efektif tidaknya media APE yang dikembangkan, pada saat uji coba para guru sebagai pengguna juga akan memberikan responnya apakah media yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini atau tidak. Respon pengguna dengan memberikan angket terhadap 6 guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Skala untuk pemberian respon menggunakan 4 skala, yaitu 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Tidak Setuju). Hasil respon tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Respon Guru Sebagai Pengguna Terhadap
Media APE “*Sasak Culture Board*”

NO	Pernyataan	4	3	2	1
1	Media APE “ <i>Sasak Culture Board</i> ” memiliki background dan warna yang sesuai	83%	17%	0%	0%
2	Pemilihan benda dan ukuran media APE “ <i>Sasak Culture Board</i> ” sudah sesuai	100%	0%	0%	0%
3	Penempatan benda dan teks pada media tepat	100%	17%	0%	0%
4	Media APE “ <i>Sasak Culture Board</i> ” Menarik bagi anak-anak	100%	0%	0%	0%
5	Gambar yang di tampilkan pada media menarik dan bagus	100%	0%	0%	0%
6	Ukuran gambar dan benda pada media juga tepat	100%	17%	0%	0%
7	Warna-warna dan background sesuai	100%	0%	0%	0%
8	Benda atau permainan dan gambar pada media papan Penempatannya sesuai	100%	0%	0%	0%
9	Media bisa awet jika digunakan dalam jangka waktu 1 tahun	83%	17%	0%	0%
10	Media praktis digunakan untuk pembelajaran AUD	83%	17%	0%	0%
11	Media menarik dan dapat memotivasi belajar siswa	100%	0%	0%	0%
12	Permainan yang ada media Kesesuaian dengan kurikulum PAUD B	100%	0%	0%	0%
13	Media sesuai dengan karakteristik anak PAUD	100%	0%	0%	0%
14	Media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak	100%	0%	0%	0%
15	Media sesuai dengan kearifan lokal suku sasak	100%	0%	0%	0%
16	Media yang disajikan sistematis dan jelas	100%	0%	0%	0%
17	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	100%	0%	0%	0%
18	Media bersifat interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran	100%	0%	0%	0%

Dari hasil sebaran angket mengenai bagaimana respon guru sebagai pengguna media APE terhadap 6 guru diperoleh, bahwa secara umum media “*Sasak Culture Board*” dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Pada **pernyataan 1** tentang kesesuaian warna background, dari 6 guru terdapat 1(17%) guru yang memberikan skor 3 dengan masukan “background sebaiknya dengan warna cerah” dan 5(83%) guru menyatakan sesuai. Pada **Pernyataan ke 9** tentang tingkat keawetan media, terdapat 1 guru (17%) yang memberikan skor 3 dengan komentar “ragu dengan tingkat keawetan media, mengingat karakteristik siswa yang sangat aktif). **Pernyataan ke 10** juga terdapat 1 (17%) guru yang menyatakan “Media terlalu besar dan kurang praktis”. Kesimpulannya, dari 18 butir pernyataan yang diberikan terhadap 6 guru yang merupakan pengguna bahwa media APE “*Sasak Culture Board*” efektif digunakan untuk peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini. Sebagai tindak lanjut, akan dilakukan uji coba terhadap media yang dikembangkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media tersebut terhadap perkembangan kognitif.

Kegiatan uji coba dilakukan selama 1 minggu (6 hari) dengan mengimplementasikan media “*Sasak Culture Board*” pada saat proses pembelajaran pada siswa B An Nahl. Kegiatan uji coba dilakukan melalui beberapa tahapan pada setiap komponen. Dimulai dari kisah cerita *Inak Tegining Amak Teganang* yang merupakan cerita suku sasak yang tentang seorang petani dan dalam permainannya dikorelasikan dengan pembuatan pola ABAB, AABB, ABBB dan seterusnya. Kemudian dilanjutkan dengan permainan lain seperti bermain puzzle, meronce, mengurutkan benda, memasang angka dengan

memenen jagung dan lain-lain. Dan pada tahap berikutnya diakhiri dengan evaluasi.

Pada tahap ini, juga dilakukan observasi untuk melihat bagaimana aktivitas siswa selama di ajar dengan media “*Sasak Culture Board*”. Pemberian penskoran terhadap aktivitas siswa dengan skala 4, yaitu dengan kategori **Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Tidak baik** dengan skor; 4 Jika semua siswa melakukan aktivitas, 3 Sebagian besar siswa melakukan aktifitas, 2 setengah (50%) siswa melakukan aktivitas, 1 jika sedikit ($\leq 50\%$) melakukan aktivitas. Hasil observasi tersebut sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan media APE ‘*Sasak Culture Board*’

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal (Pembuka)					
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	4	4	4	4
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran	3	4	4	4
Kegiatan Inti					
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.	4	4	4	4
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)	4	4	4	4

5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru	3	4	4	4
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)	4	4	4	4
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru	4	4	4	4
8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh	3	3	3	4
Kegiatan Penutup					
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias	3	3	3	3
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh	4	4	4	4
JUMLAH		37	37	38	39
Rata-Rata		3,7	3,7	3,8	3,9
Kategori		SB	SB	SB	SB

Dari hasil observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua diperoleh rata-rata skor 3,7 dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan ke 3 meningkat 0,1 yaitu 3,8 dan pertemuan ke 3 juga meningkat menjadi 3,9 dengan kategori sangat baik. Artinya secara keseluruhan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran adalah sangat baik

5. *Evaluation*

Pada tahapan ini akan dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk melihat apakah media tersebut sesuai dan efektif

untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Efektif tidaknya media yang sudah dirancang dan dikembangkan akan dapat dilihat dari hasil uji coba (eksperimen). Apakah media tersebut berpengaruh atau tidak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Uji coba akan dilakukan terhadap siswa paud B yang berjumlah 21 siswa, dengan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 4.9
Karakteristik Siswa

Jenis kelamin	Frekuensi	Prosentase	Keterangan
Laki-laki	13	61,9%	1 anak hiperaktif, 1 anak speech delay
Perempuan	8	38,1%	

a. Uji coba Media APE ‘*Sasak Culture Board*’

Uji coba dilakukan dengan melakukan eksperimen terhadap siswa B PAUD IT An Nahl yang berjumlah 21 siswa. Sebelum melakukan eksperimen dilakukan assesmen awal (*pre test*) untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa sebelum mendapatkan perlakuan melalui penerapan media APE “*Sasak Culture Board*”. Selanjutnya guru berkolaborasi dengan tim melakukan uji coba media selama 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat uji coba, sedangkan 2 kali pertemuan untuk evaluasi (*postes*). Hasil pretes dan postes adalah sebagai berikut:

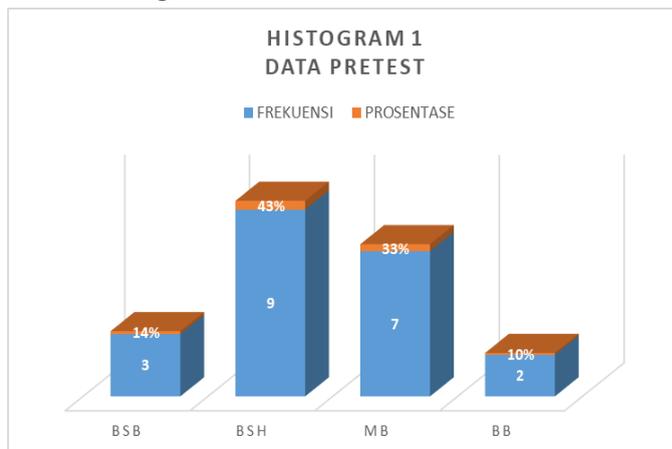
Tabel 4.10
Data Pretes dan postes

No	PRETES			KET	POSTES			KET
	Skor Total	Nilai Akhir	Mean		Skor Total	Nilai Akhir	Mean	
1	57	83.8	3.4	BSH	66	97.1	3.9	BSB
2	58	85.3	3.4	BSH	64	94.1	3.8	BSB
3	49	72.1	2.9	BSH	56	82.4	3.3	BSH
4	55	80.9	3.2	BSH	66	97.1	3.9	BSB
5	38	55.9	2.2	MB	43	63.2	2.5	BSH
6	38	55.9	2.2	MB	44	64.7	2.6	BSH
7	51	75	3	BSH	56	82.4	3.3	BSH
8	56	82.4	3.3	BSH	65	95.6	3.8	BSB
9	60	88.2	3.5	BSB	65	95.6	3.8	BSB
10	56	82.4	3.3	BSH	56	82.4	3.3	BSH
11	56	82.4	3.3	BSH	65	95.6	3.8	BSB
12	35	51.5	2.1	MB	42	61.8	2.5	BSH
13	34	50	2	MB	41	60.3	2.4	MB
14	61	89.7	3.6	BSB	66	97.1	3.9	BSB
15	60	88.2	3.5	BSB	64	94.1	3.8	BSB
16	37	54.4	2.2	MB	44	64.7	2.6	BSH
17	35	51.5	2.1	MB	45	66.2	2.6	BSH
18	17	25	1	BB	21	30.9	1.2	BB
19	32	47.1	1.9	MB	42	61.8	2.5	BSH
20	21	30.9	1.2	BB	29	42.6	1.7	MB
21	47	69.1	2.8	BSH	56	82.4	3.3	BSH
Rata-rata		66.7	2.7	BSH	Rata-rata	76.8	3.1	BSH

Tabel di atas merupakan hasil evaluasi perkembangan kognitif sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Dari tabel di atas tampak ada peningkatan rata-rata perkembangan kognitif siswa dari 66,7 menjadi 76,8. Secara keseluruhan kategori dari pretes dan postes sebagai berikut:

Histogram 1

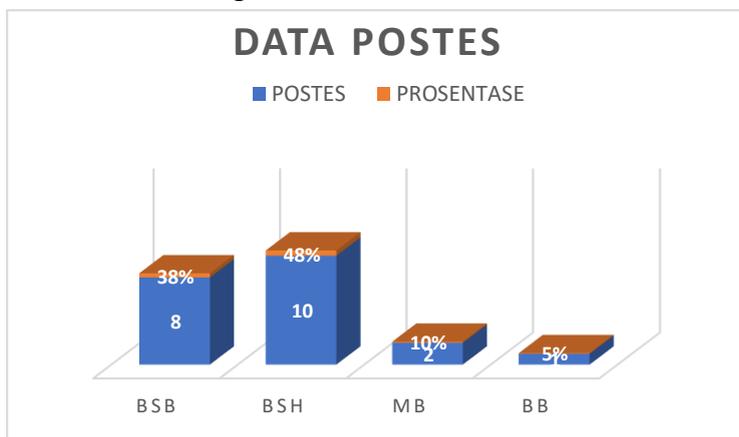
Kategorisasi data Pretes



Gambar Histogram 1 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan melalui media APE “*Sasak Culture Board*” adalah sebanyak 2 (10%) siswa dengan perkembangan kognitif belum berkembang (BB), 7 (33%) mulai berkembang (MB), 9(43%) berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 (14%) berkembang sesuai harapan (BSH).

Histogram 2

Kategorisasi data Postes



Dari Gambar Histogram 2 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan melalui media APE “*Sasak Culture Board*” adalah sebanyak 1 (5%) siswa dengan perkembangan kognitif belum berkembang (BB), 2 (10%) mulai berkembang (MB), 10(48%) berkembang sesuai harapan (BSH), dan 8(38%) berkembang sesuai harapan (BSH).

b. Analisis uji normalitas

Analisis Uji Normalitas digunakan untuk mengasumsikan bahwa yang penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah lillefors dengan pertimbangan bahwa jumlah sampel kecil. Dengan ketentuan jika nilai Lhitung <Ltabel maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai Lhitung >Ltabel maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas data pretes dan postes diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil uji Normalitas Lilliefors

Data	Lhitung	Ltabel	Keterangan
pretes	0.145898	0,19	Data berdistribusi Normal
postes	0.14879	0,19	Data berdistribusi Normal

Dari tabel di atas diperoleh pada data pretes, nilai Lhitung Ltabel; $0,145898 < 0,19$, maka data berdistribusi normal, dan pada data postes diperoleh nilai Lhitung <Ltabel; $0,14879 < 0,19$, maka data berdistribusi normal. Artinya bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari data berdistribusi normal. Sehingga uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media APE terhadap

perkembangan kognitif anak dengan analisis parametrik untuk t test sampel berpasangan.

c. Analisis pengujian Hipotesis

Tabel 4.12
Hasil uji paired sample t-tes

Paired Samples T-Test				
Measure		t	df	p
1	Measure 2			
pre	post	12.012	20	< .001

Note. Student's t-test.

Untuk menguji efektif tidaknya media yang dikembangkan selanjutnya data pretes dan postes. Maka dilakukan analisis uji-t sampel berpasangan menggunakan aplikasi JASP. Hasil uji-t sampel berpasangan (paired samples t-test) nilai P $0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media APE “*Sasak Culture Board*”

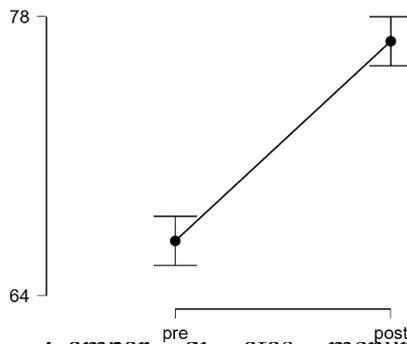
Tabel 4.13
Hasil uji Deskriptif (mean)

Descriptives				
N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
pre 21	66.748	19.579	4.273	0.293
post 21	76.767	19.506	4.256	0.254

Kemudian dari tabel deskriptif tampak bahwa rata-rata postes atau rata-rata siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan media APE “*Sasak Culture Board*” lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan perlakuan. Artinya media tersebut efektif dan memberikan pengaruh dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Peningkatan rata-rata tersebut juga dapat dilihat pada gambar Plots berikut:

Gambar Descriptives Plots

pre - post



Gambar di atas menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak yang sebelumnya menunjukkan rata-rata 66 kemudian menjadi 77. Kesimpulan dari hasil uji APE papan pintar yang dikembangkan dengan nama “*sasak culture board*” dapat menstimulus perkembangan kognitif anak khususnya pada anak TK B DI TK IT An Nahl Kota Mataram.

B. Pembahasan

1. Analisis Kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TKIT An Nahl Mataram.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media APE Papan pintar “*Sasak Culture Board*”. Media ini dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media APE papan pintar “*Sasak Culture Board*” merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa komponen seperti gambar padi yang disusun dengan pola tertentu, puzzle, angka, huruf, meronce, dan lain-lain. Produk yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap pengujian dan tahap revisi produk berdasarkan komentar, masukan dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli, termasuk tanggapan dan respon dari guru sebagai pengguna. APE papan pintar “*Sasak Culture Board*” dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Dari hasil pengembangan produk media yang sudah dilakukan validasi dan review oleh para ahli baik media maupun materi, diperoleh hasil kelayakan dari media yang dikembangkan. Pengembangan media APE papan pintar dikembangkan atas dasar identifikasi awal yang dilakukan sebelum pembuatan produk, tujuannya adalah untuk melihat karakteristik peserta didik. Pengembangan media ini telah melalui beberapa tahapan. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media, bahwa dari segi pemanfaatan benda dan teks, aspek kemenarikan benda yang ditampilkan pada media, kemenarikan warna dan biground, ketepatan benda dan gambar, awet tidaknya media, adalah tergolong validasinya “**sedang**” yaitu pada interval 0,7 - 0,8 sebagaimana interval kategori dalam rumus Aiken. kemudian untuk sub indikator

lainnya adalah “tinggi” yaitu pada interval 0,9-1. Selanjutnya setelah melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan masukan ahli media secara umum berdasarkan analisis *aiken* diperoleh hasil validasinya adalah 1 dengan kategori validitasnya “tinggi”. Sementara dari hasil analisis validasi ahli materi dengan rumus aiken yang menunjukkan bahwa semua indikator terkait dengan kelayakan isi dan indikator penyajian media berdasarkan pada kurikulum paud adalah “tinggi”. Dan secara umum diperoleh hasil validasi Aiken adalah 0,91 dengan kategori validitasnya “tinggi”. Paparan hasil kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan ketepatan media yang dikembangkan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan hasil *research* bahwa media pembelajaran akan memiliki fungsi yang baik dan efektif jika isi dari media sesuai dengan kebutuhan guru sebagai pendidik.³⁷ Disamping itu kesesuaian antara media dan isi serta tema-tema yang ada pada setiap permainan yang dikembangkan adalah sangat penting. Dan itu menjadi salah satu indikator yang telah direview oleh ahli media dan ahli materi. Sebagaimana Paratiwi sebutkan dalam hasil penelitiannya media pembelajaran yang baik adalah media yang isinya sesuai anantara isi dan media yang bersangkutan.³⁸

Anderson juga menjelaskan dalam bukunya bahwa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Salah satunya

³⁷ Humaida, R. T., & Suyadi, S., Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 2021, h. 78–87. (<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>).

³⁸ Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. , Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 2018, 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.

adalah karakteristik setiap materi harus menjadi salah satu pertimbangan yang harus dilakukan oleh pembuat atau pengembang media.³⁹ Disamping itu kemenarikan media mejadi salah satu hal penting juga dalam mengembangkan media. Dan hal tersebut menjadi salah satu syarat dalam membuat media permainan.

Selain melalui tahapan validasi ahli media juga diberikan instrumen angket kepada guru sebagai pengguna. Respon guru sebagai pengguna media APE terhadap 6 guru diperoleh, bahwa secara umum media “*Sasak Culture Board*” dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Pada butir no 1 tentang kesesuaian warna *background*, terdapat 1(17%) guru yang memberikan sekor 3 dengan masukan “*background* sebaiknya dengan warna cerah” dan dan 5(83%) guru menyatakan *sesuai*. Pada no butir 9 tentang tingkat keawetan media, terdapat 1 guru (17%) yang memberikan skor 3 dengan komentar “ragu dengan tingkat keawetan media, mengingat karakteristik siswa yang sangat aktif). No butir 10 terdapat 1 (17%) guru yang menyatakan “Media terlalu besar dan kurang praktis”. Tepat tidaknya media sebuah pembelajaran salah satunya ditentukan oleh guru. Mengingat guru PAUD adalah guru special yang memiliki peran berbeda dengan guru tingakt dasar sampai menengah atas. Guru bagi anak usia dini juga faktor penentu terkait menarik tidaknya media, serta ketepatannya media tersebut bagi perkembangan anak usia dini. Sebagaimana penelitian widyawati yang mengungkapkan bahwa media dengan menggunakan papan bervariasi efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak⁴⁰. Artinya bahwa ketepatan media, kemenarikan media,

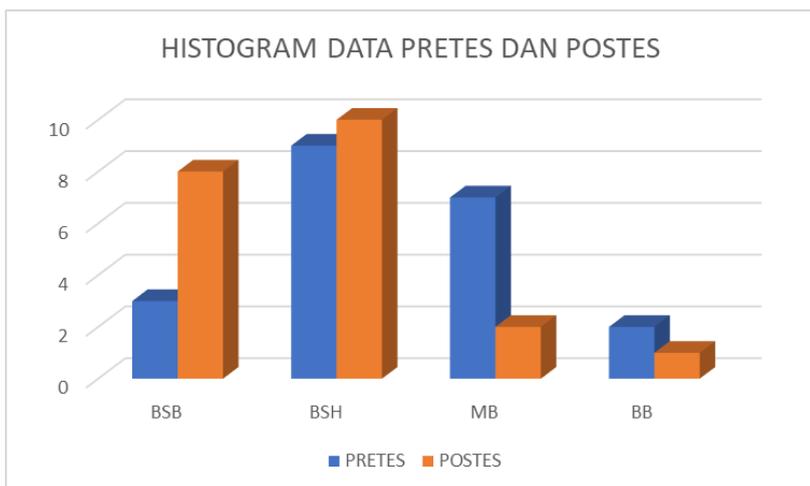
³⁹ Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan...*h. 41

⁴⁰ Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal*

variasi media, menjadi hal penting dan penentu berhasil tidaknya proses pembelajaran. Secara langsung atau tidak langsung media memberikan peran dalam menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran.

2. Efektifitas produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TKIT An Nahl Mataram

Dari hasil uji coba media APE yang telah melalui tahap uji coba para ahli serta masukan atau respon beberapa guru sebagai pengguna diperoleh bahwa media APE Papan Pintar “*sasak culture board*” memberikan pengaruh efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini di TK IT An Nahl Mataram. Sebagaimana analisis uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$ artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl. Tampak juga peningkatan tersebut pada histogram berikut:



Disamping itu, tampak juga pada gambar histogram di atas yang menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini sebelum adanya perlakuan dan setelah adanya perlakuan. Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Kesimpulannya, berdasarkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru sebagai pengguna kemudian hasil observasi siswa pada saat proses pembelajaran kemudian hasil uji coba terhadap 21 siswa bahwa Media APE Papan Pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama "*Sasak Culture Board*" layak dan efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa APE yang telah dikembangkan dan didalamnya memuat beberapa komponen permainan mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh beberapa teori bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran salah satunya di pengaruhi oleh media dan kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Widiasih dan Yunita juga menjelaskan bahwa "media yang bervariasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik"⁴¹.

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, di dalam kehidupannya anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Dalam masanya, anak-anak akan menggunakan waktunya untuk bermain dengan tujuan menjelajahi dunia mereka dan mengembangkan

⁴¹ A.P. Widiasih, dan S. Yunita "Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*", 10(1), 2021, h. 1. (<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>).

kreativitasnya. Artinya dalam setiap aktifitasnya memerlukan media bermain yang menyenangkan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak merasa jenuh akan tetapi merasa senang. Media bermain merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi yang dalam implementasinya dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Tentu dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi unsur penting setiap proses pembelajaran, karena dalam mengajarkan siswa-siswa harus konkrit atau nyata agar cepat di tangkap (respon) oleh siswa. Media yang digunakan juga tidak boleh asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media alternative bermain bagi anak, salah satunya adalah "*Sasak Culture Board*"

Dalam penelitian ini, media APE papan pintar yang dikembangkan merupakan media APE yang di dalamnya mencakup seluruh aspek dan indikator perkembangan kognitif. Hasil dari media yang dikembangkan setelah melalui beberapa tahapan uji coba, mampu menstimulus perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian dan analisis data, maka kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Media APE Papan pintar berbasis budaya sasak dengan nama “sasak Culture board” yang dikembangkan adalah layak digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Hal ini sebagaimana Hasil validasi oleh para ahli. Ahli media yang berjumlah 3 Orang menyatakan layak, sebagaimana hasil analisis Aiken yang menunjukkan nilai 1 dengan kategori validitas tinggi. Ahli media dengan jumlah 3 orang juga menyatakan layak secara konten berdasarkan kurikulum dan materi PAUD, dengan skor 0,91 dengan kategori validitas tinggi. Selanjutnya respon guru sebagai pengguna secara umum juga menyatakan layak dan sesuai. Hasil observasi siswa pada saat proses pembelajaran juga menunjukkan sangat baik. Tampak pada setiap pertemuan aktifitas siswa mengalami peningkatan dari 3,7 – 3,9 dengan kategori bahwa aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran adalah Sangat Baik
2. Dari hasil uji coba media APE yang telah melalui tahap uji coba para ahli serta masukan atau respon beberapa guru sebagai pengguna diperoleh bahwa media APE Papan Pintar “*sasak culture board*” memberikan pengaruh efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini di TK IT An Nahl Mataram. Sebagaimana analisis uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$

artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl. Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Artinya bahwa media APE papan pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama “*Sasak Culture Board*” efektif digunakan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini

B. SARAN

Beberapa saran dari hasil penelitian ini adalah:

1. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para guru terutama bagaimana meningkatkan kreatifitasnya guna menunjang tujuan pembelajaran.
2. Dalam menyusun media pembelajaran diperlukan kreatifitas, guru sebagai pendidik perlu setiap saat untuk selalu belajar agar inovasi-inovasi serta kreatifitasnya berkembang.
3. Perlunya kesabaran, ketelitian dalam dalam mengembangkan media sebagai sumber belajar.
4. Penelitian ini, tentu banyak kekurangan masukan dan saran sangat kami harapkan untuk perkembangan penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- A.P. Widhiasih, dan S. Yunita “Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*”, 10(1), 2021, h. 1. (<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>).
- Andiyanti, Opi Putri, et all. "Analisis Kesalahan Berbahasa pada Berita Daring Radar Mandalika." *Jurnal Lisdaya*, Vol. 18, No.1, (2022), h. 49-61.
- Aqib, Zainal, *Pedoman Tekhnis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Bandung: Nuansa Aulia, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Asmariansi, "Konsep media pembelajaran PAUD." *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5.vol. 1. Tahun 2016.
- Astini, Baik Nilawati, dkk., “Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan bagi Guru PAUD Korban Gempa”, *Jurnal Uny: Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1), 2019, h. 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>.
- Bopo, Gaudensiana, et al. "Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada

Anak Usia 6-7 Tahun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10.3 (2023), h. 468-480.

Fadillah, M., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017`

Humaida, R. T., & Suyadi, S., Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 2021, h. 78–87. (<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>).

Ismawati, Nurlina, and Sri Widayati. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6.1 (2023), h. 10-20.

Maslich, Irma Yulinda. "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 5.6 (2016): 179-192.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22

Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. , Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 2018, 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.

Rahmawati, Anayanti, Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini, tahun 2024. Di unduh dari

Journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2875/24
03 pada hari Rabu, 25 Februari 2015 pukul 15.16 WIB.

Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*,
Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.

Sekaran dan Uma, *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta : Salemba
Empat, 2006.

Simatupang, Widayati, S., N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti,
A., ”Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak
Usia 4-5 Tahun. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif
(AUDHI)”, 4(1), h. 8.
(<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>)

Sudjana, Nana & A. Rivai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Penerbit
CV. Sinar Baru Bandung,1992.

Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk
Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Indonesia,
2000.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*, Bandung:
Alfabeta, 2013.

Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses
Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, (*Online*),
Vol. 4, No. 1, <https://media.neliti.com/media/>,diakses 15
februari 2023.

Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta:
EDSA Mahkota, 2007.

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2011.

Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.

Wahyuni, NI Luh Ayu Intan, “Media papan pintar angkat berbasis animasi untuk menstimulasi perkembangan Kognitif anak”, *Jurnal Pendidikan ANAK Usia Dini Undiksha*, VOLUM 10, Nomor 1, Tahun 2022, h. 120-12

Wiyani, Novan Ardy & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

Y. Rachma, “Pengembangan Media PANSITAR (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang”, (*Doctoral dissertation*, University of Muhammadiyah Malang). 2018.

Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Pranadamedia, 2021.

YNurani, uliani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Campustaka, 2019.

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1. Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian Perkembangan Kognitif

Kisi-kisi Perkembangan kognitif anak

Aspek Kognitif	Deskripsi	Indikator	no butir
Belajar dan Pemecahan Masalah	aktivitas eksploratif	Senang mencoba permainan dengan papan pintar	1
	memecahkan masalah sederhana	Dapat menyelesaikan permainan dengan papan pintar	2
	menerapkan pengalaman/pengetahuannya dalam konteks baru	Menyelesaikan permainan/tugas berdasarkan pengalamannya	3
	sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	Mencoba alternatif/cara lain dalam menyelesaikan tugas	4
Berpikir Logis	mengenal perbedaan ukuran	Dapat membedakan besar kecil	5
		Dapat membedakan panjang-pendek	6
		Dapat membedakan banyak-sedikit	7
	Menunjukkan inisiatif	Memberi solusi pada masalah temannya	8
		Menunjukkan keberanian mencoba	9
	menyusun rencana kegiatan	Mampu menjelaskan apa yang akan/ingin dia lakukan	10
	mengenal sebab akibat	Menjelaskan sebab suatu peristiwa	11
	mengklasifikasi benda	Mengelompokkan benda sejenis	12
	Mengenal pola	Menyusun pola sederhana	13
	Mengurutkan	Mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, paling pendek ke paling tinggi	14

Berfikir Simbolik	menyebut lambang bilangan 1-10	Dapat menyebutkan lambang bilangan	15
	Berhitung dengan lambang bilangan	Menghitung benda dan menyebut lambangnya	16
	Mencocokkan bilangan dengan lambangnya	Dapat menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	17
	Mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan	Menunjukkan beberapa huruf vokal	18
		Menunjukkan beberapa huruf konsonal	19
Menggambar berbagai benda	Menggambar benda sederhana	20	

Rubrik Penilaian Perkembangan kognitif anak Usia Dini

No	indikator	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki.	Anak belum mampu menunjukkan aktivitas yang eksploratif dan menyelidik dengan baik. Masih menunjukkan keingintahuan yang sederhana terhadap suatu benda	Anak Sudah mulai mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik tetapi terlihat ragu-ragu dan masih sering bertanya kepada guru dan orang tuanya.	Anak Mampu menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dengan baik tanpa bantuan dari orang lain.	Anak dapat menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dengan sendirinya dan mulai antusias untuk menjelaskan hasil penyelidikan /penemuannya kepada orangtua, guru dan teman-temannya.

2	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.	Anak belum mencapai dalam memecahkan masalah sederhana dalam sehari-hari. Dan anak masih cenderung menangis dan merengek jika sesuatu terjadi tidak sesuai harapannya	Anak sudah mulai menunjukkan kemampuan pemecahan masalah, namun masih cenderung asal-asalan	Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari tetapi dengan bantuan guru	sudah mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan sendirinya dan bahkan anak sudah mampu membantu permasalahan temannya
3	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru	Anak baru memahami dan pengalaman baru yang diperolehnya namun belum dapat menerapkan pengetahuan atau pengalaman tersebut.	Anak sudah mulai mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru tetapi masih membutuhkan bantuan guru	Anak mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru dengan sendirinya tetapi masih ragu.	Anak sudah dapat menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru dengan sendirinya dan dengan percaya diri turut membagikan pengalaman itu kepada teman-temannya
4	Menunjukkan sikap kreatif dalam	Anak belum mampu	Anak sudah mulai	Anak mulai mampu	Anak dapat menunjukkan

	menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).	menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah tetapi masih terlihat ragu-ragu.	menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah tetapi dengan bantuan guru.	sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan sendiri.
5	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.	Anak belum mengenal setiap perbedaan berdasarkan ukuran yang “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.	Anak mulai mengenal setiap perbedaan berdasarkan ukuran yang “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter” tetapi masih dengan bantuan guru	Anak mampu mengenal setiap perbedaan berdasarkan ukuran yang “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter” dengan sendirinya tetapi masih ragu	Anak sudah mampu memahami dengan sendirinya dalam mengenal setiap perbedaan berdasarkan ukuran yang “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.
6	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan	Anak belum bisa menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan cenderung mengikuti apa yang teman teman dan gurunya sarankan.	Anak mulai bisa menunjukkan keinginan untuk berkontribusi menyampaikan pilihan permainan tetapi masih belum percaya diri atau ragu-ragu.	Anak bisa menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan	Anak sudah mampu menunjukkan keinginannya dalam memilih permainan, bahkan anak sudah mampu mempengaruhi temannya untuk mengikuti

					saran permainan yang ia ajukan.
7	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	Anak belum dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	Anak mulai mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan dengan bantuan orang tua dan guru.	Anak dapat menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Dengan sendirinya anak sudah mengetahui apa saja yang akan dia lakukan di hari itu.	Anak sudah mampu membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan dalam satu hari dengan menuliskannya atau mengatakan ke orang tuanya bahkan sudah memiliki rencana untuk satu minggu kedepan. meskipun yang dia rencanakan adalah rencana untuk bermain berlibur. atau
8	Mengenal sebab akibat tentang lingkungan sekitar	Anak belum mengenal sebab kibat tentang yang terjadi di	Anak sudah mulai menyadari bahwa sesuatu yang terjadi pasti	Anak mengenal sebab akibat tentang lingkungannya , mampu	Anak sudah bersikap sudah mulai memahami dengan baik mengenai

		lingkungan sekitar	dikarenakan sebab tertentu, tetapi anak belum mampu mahami penyebab terjadinya sesuatu.	memahami mengapa sesuatu terjadi dengan sendirinya.	sebab terjadinya sesuatu dan sudah mulai mengetahui cara apa yang dapat dilakukan untuk mencegah sesuatu agar tidak terjadi, meskipun belum mampu melakukannya.
9	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi warna)	Anak hanya mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dalam 1 variasi.	Anak mulai mampu Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) membutuhkan bantuan.	Anak mampu Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) dengan mandiri tetapi masih ragu.	Anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran lebih dari 3 variasi dengan sendirinya
10	Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok	Anak hanya mampu mengelompokkan benda maksimal hanya dalam 1 variasi kelompok misalnya berupa warna	Anak mulai mampu mengelompokkan lebih banyak benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang lebih dari 2 variasi tetapi	Anak mampu mengelompokkan lebih banyak benda ke dalam kelompok yang sama lebih dari 2 variasi dengan sendirinya tetapi masih ragu atau	Anak sudah mampu mengelompokkan lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang lebih

	berpasangan yang lebih dari 2 variasi		masih harus dibantu	beberapa kali melakukan kesalahan	dari 2 variasi dan juga terhadap variasi yang lebih kompleks seperti sifatnya dan kegunaanya, dengan sendirinya.
11	Mengenal pola ABCD-ABCD.	Anak belum mampu mengenal pola ABCD-ABCD. Anak masih mampu memahami pola huruf	Anak mulai mampu mengenal pola ABCD-ABCD tetapi masih harus dibimbing lebih intens	Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD dengan sendirinya meskipun sesekali masih melakukan kesalahan.	Anak dapat mengenal pola ABCD-ABCD. dengan baik dan benar tanpa bantuan guru.
12	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.	Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.	mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, tetapi masih harus dibimbing atau dibantu.	Mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya dengan sendirinya tetapi beberapa benda masih mengalami kesalahan.	Dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya secara mandiri dengan cepat dan benar.

13	Menyebutkan lambing bilangan 1-10.	Anak baru mampu menyebutkan lambing bilangan dari 1-5 secara lancar.	Anak mulai lancar menyebutkan lambang bilangan 1-10 tetapi masih ragu-ragu dan sesekali salah menyebutkan .	Anak sudah lancar menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Anak dapat menyebutkan lambing bilangan 1-10. Dengan lancar dan sudah mulai mampu menyebutkan lambing bilang 11-15 meskipun belum terlalu lancar.
14	Menggunakan lambing bilangan untuk menghitung.	Anak belum mampu menghitung benda disekitarnya. Anak hanya mampu menghitung menggunakan jari	Anak sudah mulai mampu menghitung dan menjumlahkan sederhana menggunakan tangan dan sempoa, tetapi masih dibantu oleh guru dan orang tua.	Anak mampu menggunakan lambing bilangan untuk menghitung sebuah benda.	Anak dapat menggunakan lambing bilangan untuk menghitung benda dengan sendirinya. Dan menunjukkan ketertarikan dengan menghitung setiap benda yang ada pada media APE
15	Mencocokkan bilangan dengan	Anak belum mampu dengan tepat mencocokkan	anak mulai tepat	anak dapat dengan tepat mencocokkan	anak dapat melakukan dengan baik tugasnya

	lambang bilangan	bilangan dengan lambang bilangan. Meskipun dibantu oleh orang lain	Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan dengan tetapi masih ragu-ragu. Misalnya, anak masih sering salah memahami angka 6 dengan angka 9 dll.	bilangan dengan lambang bilangan dengan bantuan guru.	dalam untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan sendirinya tanpa bantuan guru
16	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.	Anak sudah mampu menghafal dan menyebutkan huruf, tetapi belum mampu membedakan antara huruf vocal dan konsonan.	Anak mulai mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan dengan bantuan guru.	Anak memahami mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan dengan sendirinya tetapi masih ragu-ragu.	Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dengan sendirinya.
17	Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).	Anak belum bisa merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.	Anak mulai bisa Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dengan bantuan guru.	Anak bisa Merepresentasikan macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan tetapi masih ragu-ragu	Anak dapat melakukan dengan sendiri merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, dan

					anak terlihat sangat antusias untuk menggambar nya jika anak melihat benda yang baru.
--	--	--	--	--	---

Lampiran 2 Kisi-kisi dan Angket Penilaian Ahli Media

Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No butir
1	Penyajian	j. Kejelasan <i>background</i> dan warna	1
		k. Pemilihan benda dan ukuran	2
		l. Penempatan benda dan teks	3
		m. Aspek kemenarikan media	4
		n. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	5
		o. Ukuran gambar dan benda	6
		p. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	7
		q. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	8
		r. Ketepatan penempatan benda dan gambar	9
2	Tampilan	e. Awet dan tidaknya media	1
		f. Kepraktisan media	2
		g. Kemenarikan media	3
		h. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4

Lembar validasi Ahli media

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Mohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi angket berikut. Angket berikut ditujukan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan dalam penelitian

Petunjuk Pengisian

- Isilah tanda check list (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 4 sangat baik
 - 3 baik
 - 3 cukup
 - 1 Kurang

No	Indikator	Sub Indikator	sekor				catatan
			4	3	2	1	
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna b. Pemilihan benda dan ukuran c. Penempatan benda dan teks d. Aspek kemenarikan media e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media f. Ukuran gambar dan benda g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i> h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan i. Ketepatan penempatan benda dan gambar					
2	penyajian	a. Awet dan tidaknya media b. Kepraktisan media c. Kemenarikan media d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak					
3	Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak					
4	Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas b. Media mudah digunakan c. Media bersifat interaktif					

Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator	No
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak	2
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:	4
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah	
		b. Berfikir Logis	5
		c. Berfikir Simbolik	6
2	Indikator Penyajian	Keruntutan materi yang di sajikan	7
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan	8
		Kesesuaian antara aturan permainan dengankarakteristik anak TK kelompok B	9
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada	10
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B	11
		Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B	12

Angket Penilaian Ahli Materi

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Mohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi angket berikut. Angket berikut ditujukan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang kami kembangkan dalam penelitian

Petunjuk Pengisian

- Isilah tanda check list (✓) pada kolom yang Bapak/ Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 4 sangat baik
 - 3 baik
 - 3 cukup
 - 1 Kurang

No	Indikator	Sub Indikator	Sekor				Keterangan
			4	3	2	1	
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B					
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak					
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema					
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:					
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah					
		b. Berfikir Logis					
		c. Berfikir Simbolik					
2	Indikator Penyajian	Keruntutan materi yang di sajikan					
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan					

	Kesesuaian antara aturan permainan dengan karakteristik anak TK kelompok B				
	Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada				
	Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B				
	Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B				

Lampiran 4. Kisi-kisi angket respon Guru Sebagai Pengguna Media yang Dikembangkan

Kisi-kisi Angket Respon Guru Sebagai Pengguna Media yang dikembangkan

Indikator	Sub Indikator	no butir
Tampilan	Media APE ‘Sasak Culture Board’ memiliki background dan warna yang sesuai	1
	Pemilihan benda dan ukuran media APE ‘Sasak Culture Board’ sudah sesuai	2
	Penempatan benda dan teks pada media tepat	3
	Media APE ‘Sasak Culture Board’ Menarik bagi anak-anak	4
	Gambar yang di tampilkan pada media menarik dan bagus	5
	Ukuran gambar dan benda pada media juga tepat	6
	Warna-warna dan background sesuai	7
Penyajian	Benda atau permainan dan gambar pada media papan Penempatannya sesuai	8
	Media bisa awet jika digunakan dalam jangka waktu 1 tahun	9
	Media praktis digunakan untuk pembelajaran AUD	10
	Media menarik dan dapat memotivasi belajar siswa	11
Isi	Permainan yang ada media Kesesuaian dengan kurikulum PAUD B	12
	Media sesuai dengan karakteristik anak PAUD	13
	Media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak	14
	Media sesuai dengan kearifan lokal suku sasak	15
Penggunaan	Media yang disajikan sistematis dan jelas	16
	Media mudah digunakandalam pembelajaran	17
	Media bersifat interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran	18

Respon guru sebagai pengguna

Mohon kepada bapak ibu untuk memberikan respon terhadap media yang sedang diuji cobakan.

No	Indikator	Sub Indikator	sekor				catatan
			SB	B	C	K	
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna b. Pemilihan benda dan ukuran c. Penempatan benda dan teks d. Aspek kemenarikan media e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media f. Ukuran gambar dan benda g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i> h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan i. Ketepatan penempatan benda dan gambar					
2	penyajian	a. Awet dan tidaknya media b. Kepraktisan media c. Kemenarikan media d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak					
3	Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak					

4	Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas b. Media mudah digunakan c. Media bersifat interaktif					
---	------------	--	--	--	--	--	--

Lampiran 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	no butir
	Kegiatan Awal (Pembuka)	
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	1
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran	2
Kegiatan Inti		
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.	3
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)	4
5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru	5
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)	6
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru	7
8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh	8
Kegiatan Penutup		
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias	9
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh	10
JUMLAH		10

**Lembar Observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran
dengan media APE ‘Sasak Culture Board’**

No	Aspek Yang Diamati	Sekor			
		4	3	2	1
Kegiatan Awal (Pembuka)					
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran				
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran				
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.				
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)				
5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru				
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)				
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru				
8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh				
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias				
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh				
JUMLAH					
Rata-Rata					
Kategori					

Keterangan

4 Jika semua siswa melakukan aktivitas

3 Sebagian besar siswa melakukan aktifitas

2 setengah (50%) siswa melakukan aktivitas

1 jika sedikit ($\leq 50\%$) siswa melakukan aktivitas

Lampiran 6. Hasil rekapitulasi validasi materi tahap 1 dan II

Hasil rekapitulasi validasi media tahap 1

Indikator	Sub Indikator	Validator		
		1	2	3
Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna	4	4	3
	b. Pemilihan benda dan ukuran	4	3	4
	c. Penempatan benda dan teks	3	3	4
	d. Aspek kemenarikan media	4	4	4
	e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	3	3	3
	f. Ukuran gambar dan benda	3	3	4
	g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	4	4	3
	h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	4	4	3
	i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	3	3	4
penyajian	a. Awet dan tidaknya media	4	3	3
	b. Kepraktisan media	4	3	4
	c. Kemenarikan media	4	4	4
	d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4
Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	4	4
	c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	4	4
	d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4
	e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak	4	4	4
Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas	4	4	4
	b. Media mudah digunakan	4	4	4
	c. Media bersifat interaktif	4	4	4

Hasil rekapitulasi validasi media tahap 2

No	Indikator	Sub Indikator	Validator		
			1	2	3
1	Tampilan	a. Kejelasan <i>background</i> dan warna	4	4	4
		b. Pemilihan benda dan ukuran	4	4	4
		c. Penempatan benda dan teks	4	4	4
		d. Aspek kemenarikan media	4	4	4
		e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	4	4	4
		f. Ukuran gambar dan benda	4	4	4
		g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	4	4	4
		h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	4	4	4
		i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	4	4	4
2	penyajian	a. Awet dan tidaknya media	4	4	4
		b. Kepraktisan media	4	4	4
		c. Kemenarikan media	4	4	4
		d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4
3	Isi	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	4	4
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	4	4
		c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	4	4
		d. Kesesuaian media dengan sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	4	4	4
		e. Kesesuaian media dengan kearifan lokal suku sasak	4	4	4
4	Penggunaan	a. Media yang disajikan sistematis dan jelas	4	4	4
		b. Media mudah digunakan	4	4	4
		c. Media bersifat interaktif	4	4	4

Lampiran 7. Hasil rekapitulasi validasi materi

No	Indikator	sub indikator	Validator		
			1	2	3
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B	4	4	4
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak	4	3	4
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	4	3	4
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:	4	4	4
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah	3	4	3
		b. Berfikir Logis	3	3	4
		c. Berfikir Simbolik	4	3	4
2	Indikator Penyajian	Keruntutan materi yang di sajikan	4	4	4
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan	3	4	4
		Kesesuaian antara aturan permainan dengankarakteristik anak TK kelompok B	4	3	4
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada	4	4	4
		Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B	4	4	4
		Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B	4	4	3

Lampiran 8. Rekapilasi perkembangan kognitif siswa dengan penerapan media APE "Sasak Culture Board"

LEMBAR PENILAIAN

Fahri (Ape / Independent)

no	Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Indikator 6			Indikator 7				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2
1	Umar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Hannan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Fatih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Alhaja	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Anar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Rafli	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Fawwaz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Dafra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Nafis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Uloois	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Asraf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Assyifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Shafa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Adiba	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Nafis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	Nuzula	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Fatih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	Ezzad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Yusuf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Nafis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Data wawancara
Dpt. Rg. dan
Gyg. Rel.

LEMBAR PENILAIAN

	Indikator 8			Indikator 9			Indikator 10			Indikator 11			Indikator 12			Indikator 13			Indikator 14			Indikator 15			Indikator 16			Indikator 17																	
	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2			
Umar 1	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amran 2	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Fahri 3	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amir 4	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amir 5	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Rafli 6	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Fauzan 7	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
DHR 8	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Nahs 10	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Wahid 11	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Abdullah 12	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Abdullah 13	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Shahmir 14	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Abdullah 15	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Wahid 16	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Indah 17	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Fahri 18	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amir 19	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amir 20	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
Amir 21	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		

Lampiran 9. Sekor data perkembangan kognitif sebelum uji coba media APE “Sasak Culture Board”

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Jml	NA	MEAN
1	Umar	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	57	83.82	3.35
2	Hanan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	58	85.29	3.41
3	Faqih	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	49	72.06	2.88
4	Athaya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	55	80.88	3.24
5	Amar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	38	55.88	2.24
6	Rafli	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	38	55.88	2.24
7	Fawwas	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	51	75.00	3
8	Daffa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	56	82.35	3.29
9	Nafis	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	88.24	3.53
10	Uwais	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	82.35	3.29
11	Asyraf	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	56	82.35	3.29
12	Assyifa	1	1	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	35	51.47	2.06
13	Shafa	1	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	34	50.00	2
14	Aisyah	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	89.71	3.59
15	Adiba	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	88.24	3.53
16	Naira	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	37	54.41	2.18
17	Nuzula	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	35	51.47	2.06
18	Fatih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	25.00	1
19	Ezaad	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	47.06	1.88
20	Yusuf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	21	30.88	1.24
21	Naya	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	47	69.12	2.76

Lampiran 10. Sekor data perkembangan kognitif setelah uji coba media APE “Sasak Culture Board”

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Jml	NA	MEAN
1	Umar	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	97.06	3.88
2	Hanan	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	94.12	3.76
3	Faqih	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	82.35	3.29
4	Athaya	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	97.06	3.88
5	Amar	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	43	63.24	2.53
6	Rafli	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	44	64.71	2.59
7	Fawwas	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	82.35	3.29
8	Daffa	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	95.59	3.82
9	Nafis	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	95.59	3.82
10	Uwais	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	82.35	3.29
11	Asyraf	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	95.59	3.82
12	Assyifa	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	42	61.76	2.47
13	Shafa	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	41	60.29	2.41
14	Aisyah	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	97.06	3.88
15	Adiba	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	94.12	3.76
16	Naira	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	44	64.71	2.59
17	Nuzula	2	3	2	2	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	45	66.18	2.65
18	Fatih	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	21	30.88	1.24
19	Ezaad	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	42	61.76	2.47
20	Yusuf	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1	29	42.65	1.71
21	Naya	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	82.35	3.29

Lampiran 11 Hasil Observasi aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan media APE ‘Sasak Culture Board’

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal (Pembuka)					
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	4	4	4	4
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran	3	4	4	4
Kegiatan Inti					
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.	4	4	4	4
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)	4	4	4	4
5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru	3	4	4	4
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)	4	4	4	4
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru	4	4	4	4
8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh	3	3	3	4
Kegiatan Penutup					
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias	3	3	3	3
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh	4	4	4	4
JUMLAH		37	37	38	39
Rata-Rata		3,7	3,7	3,8	3,9
Kategori		SB	SB	SB	SB

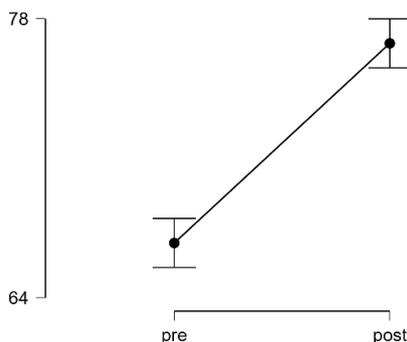
**Lampiran 12 uji efektifitas media APE “Sasak Culture Board”
terhadap perkembangan kognitif Anak Usia Dini**

Paired Samples T-Test					
Measure			t	df	p
1	Measure 2				
pre	-	post	12.012	20	< .001

Note. Student's t-test.

Descriptives					
	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
pre	21	66.748	19.579	4.273	0.293
post	21	76.767	19.506	4.256	0.254

**Gambar Descriptives Plots
pre - post**



Lampiran 13 Gambar Ape Sebelum Dan Sesudah Revisi



PENGEMBANGAN APE PAPAN PINTAR BERBASIS BUDAYA “SASAK” UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

¹Nani Husnaini, ²Siti Hajaroh

¹²UIN Mataram

¹nanihusnaini@uinmataram.ac.id, ²hajaroh@uinmataram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, mengetahui efektifitas produk pengembangan media APE papan pintar untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Tahapan-tahapan model *ADDIE* terdiri dari; *Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dan wawancara. Analisis uji kelayakan menggunakan 3 validator ahli media dan 3 validator ahli materi dengan analisis *AIKEN*. Sementara analisis uji keefektifan dari media yang dikembangkan menggunakan analisis uji t (*paired sample t tes*). Hasil penelitian diperoleh bahwa pada uji kelayakan melalui validasi ahli media dengan analisis *AIKEN* diperoleh skor *aiken* 1 dengan kategori validitas tinggi. Hasil validasi ahli media dengan skor 0,91 dengan kategori validitas tinggi jadi, kesimpulannya bahwa media APE papan pintar berbasis budaya sasak tersebut layak dan digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Dan hasil uji efektifitas media APE papan pintar melalui uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$ artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl. Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Artinya bahwa media APE papan pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama “*Sasak Culture Board*” efektif digunakan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: APE Papan Pintar, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media merupakan perantara yang dapat menyampaikan informasi kepada sumber atau penerima sebuah pesan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Materi pembelajaran akan mudah diterima dengan cepat jika media yang digubakan juga tepat.

Pada anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran diharapkan menyesuaikan dengan karakteristik usianya. Belajar sambil bermain dengan media tertentu menjadi lebih tepat karena karakter anak yang cenderung suka bermain. Media yang menarik menjadi salah satu alternative dalam meningkat semua aspek perkembangannya salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah satu dari beberapa aspek perkembangan yang mesti distimulasi dengan berbagai pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan tahapan usia anak. Salah satu faktor pendukung keberhasilan stimulasi perkembangan kognitif anak adalah tersedianya media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi awal di TKIT An-Nahl, media pembelajaran didominasi oleh media pabrikan yang memiliki keterbatasan. Media pembelajaran yang diproduksi massal oleh pabrik, tentu tidak memperhatikan kebutuhan spesifik setiap sekolah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berupa Alat permainan Edukatif yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini diperkuat dengan keterangan salah satu guru bahwa “Media yang tersedia di TKIT An-Nahl sebagian besar dibeli atau hasil pabrikan, hanya beberapa saja APE yang dibuat oleh guru. Dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media, mengingat jadwal kegiatan pembelajaran yang sangat padat.”

Selain itu, dari telaah hasil dokumen tingkat perkembangan anak, didapatkan bahwa pencapaian perkembangan kognitif anak masih tergolong rendah yakni hampir 60 % didominasi anak-anak yang memiliki

perkembangan kognitif yang kurang bagus. Lambatnya perkembangan kognitif pada anak-anak, diasumsikan karena dampak dari kurangnya media yang ada pada sekolah tersebut meskipun ada faktor lain juga menjadi faktornya. Dalam hal ini perlunya media menarik untuk menstimulasi perkembangan anak salah satunya adalah media APE.

Permainan edukatif merupakan permainan yang mempunyai unsur pendidikan yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan tersebut juga memberikan rangsangan atau respon positif terhadap indera permainan. Indera yang dimaksud meliputi pendengaran, penglihatan, bunyi (ucapan, komunikasi), tulisan, daya pikir, keseimbangan kognitif, keterampilan motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), kasih sayang, serta kekayaan sosial dan spiritual (karakter yang baik). keluhuran budi, cinta kasih, kasih sayang, etika, kejujuran, sopan santun, persaingan sehat dan pengorbanan). Keseimbangan indra ini direncanakan mempengaruhi tubuh, akal, imajinasi, watak dan watak, hingga tujuan pendewasaan diri. Sebab, karakter seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Wahyuni dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media papan pintar angka berbasis animasi ini Produk ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Media papan pintar dikembangkan dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.⁴² Media Pemebalajaran yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media sebagai salah satu alat yang dapat membantu memperlancar kegiatan belajar mengajar dan alat atau media tersebut juga memberikan pengalaman yang mendorong minat dan motivasi belajar

⁴² Ni luh Intan Wahyuni, "Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Volume 10, Nomor 1, Tahun 2022, h. 120-128. (<https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>)

peserta didik serta memperjelas dan mempermudah konsep yang pada mulanya abstrak dan mempertinggi daya serap belajar peserta didik sesuai dengan taraf berpikirnya. Susanto mengatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, salah satunya adalah lingkungan sekolah yang di dalamnya termasuk media pembelajaran. Semakin menarik media yang digunakan dalam pembelajaran maka akan semakin efektif pelaksanaan pembelajaran tersebut.⁴³

Sugianto mengungkapkan bahwa, Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁴⁴ Sedangkan menurut Direktorat PAUD, APE diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁴⁵ Nurima Ismawati dkk dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf di kelompok B2 Labcschool Unesa setelah diintervensi dengan penggunaan media papan pintar.⁴⁶

Dari permasalahan tersebut perlunya mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TKIT An-Nahl. maka dalam hal ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media Papan Pintar dengan pertimbangan, media papan pintar, terbuat dari papan yang cukup kokoh sehingga tidak mudah rusak dan penggunaannya mudah serta menyenangkan bagi anak.

⁴³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini*, 9Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2011), h.13

⁴⁴ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 149.

⁴⁵ *Ibid.*, h. 150.

⁴⁶ Ismawati, Nurlina, and Sri Widayati. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6.1 (2023), h. 10-20.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk. Tahapan-tahapan model *ADDIE* terdiri dari; *Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*⁴⁷. Teknik pengumpulan data menggunakan. Teknik pengumpulan data dengan tes, observasi dan wawancara. Dalam tahapan uji kelayakan media yang dikembangkan menggunakan validator ahli media, ahli materi, respon guru sebagai pengguna dan 1 observasi siswa untuk melihat bagaimana aktifitas selama menggunakan media APE yang dikembangkan. Validasi ahli (*expert judgment*) dengan menggunakan Rumus Aiken (Aiken's V). Aiken's V digunakan untuk menghitung koefisien validitas isi yang berdasar pada hasil penskoran dari para ahli sebanyak N orang terhadap respon item-item dan sampai sejauh mana item-item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Adapun untuk uji efektifitas dengan rumus uji t sampel berpasangan (*paired sampel t test*)

Adapun kisi-kisi instrumen perkembangan kognitif, instrumen validasi ahli materi, media, angket respon guru dan lembar aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Perkembangan kognitif anak

Aspek Kognitif	Deskripsi	Indikator	no butir
Belajar dan Pemecahan Masalah	aktivitas eksploratif	Senang mencoba permainan dengan papan pintar	1
	memecahkan masalah sederhana	Dapat menyelesaikan permainan dengan papan pintar	2
	menerapkan pengetahuan/pengetahuannya dalam konteks baru	Menyelesaikan permainan/tugas berdasarkan pengalamannya	3
	sikap kreatif dalam	Mencoba alternatif/cara lain dalam menyelesaikan tugas	4

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

	menyelesaikan masalah	Dapat membedakan besar kecil	5
	mengenal perbedan ukuran	Dapat membedakan panjang-pendek	6
		Dapat membedakan banyak-sedikit	7
	Menunjukkan inisiatif	Memberi solusi pada masalah temannya	8
		Menunjukkan keberanian mencoba	9
Berfikir Logis	menyusun rencana kegiatan	Mampu menjelaskan apa yang akan/ingin dia lakukan	10
	mengenal sebab akibat	Menjelaskan sebab suatu peristiwa	11
	mengklasifikasi benda	Mengelompokkan benda sejenis	12
	Mengenal pola	Menyusun pola sederhana	13
		Mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, paling pendek ke paling tinggi	14
	menyebut lambang bilangan 1-10	Dapat menyebutkan lambang bilangan	15
	Berhitung dengan lambang bilangan	Menghitung benda dan menyebut lambangnya	16
Berfikir Simbolik	Mencocokkan bilangan dengan lambangnya	Dapat menjodohkan jumlah benda dengan lambang bilangannya	17
	Mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan	Menunjukkan beberapa huruf vokal	18
		Menunjukkan beberapa huruf konsonal	19
	Menggambar berbagai benda	Menggambar benda sederhana	20

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No
1	Penyajian	a. Kejelasan <i>background</i> dan a. warna	1
		b. Pemilihan benda dan ukuran	2
		c. Penempatan benda dan teks	3
		d. Aspek kemenarikan media	4
		e. Aspek kemenarikan gambar yang di tampilkan pada media	5
		f. Ukuran gambar dan benda	6
		g. Aspek kemenarikan warna dan <i>background</i>	7 8
		h. Kejelasan benda dan gambar pada media papan	9
		i. Ketepatan penempatan benda dan gambar	
2	Tampilan	a. Awet dan tidaknya media	1
		b. Kepraktisan media	
		c. Kemenarikan media	2
		d. Ketepatan media sebagai stimulus perkembangan kognitif anak	3 4

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator	no
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD pada kelompok TK B	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak	2
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tema	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu:	4
		a. Belajar dan Pemecahan Masalah	
		b. Berfikir Logis	5
		c. Berfikir Simbolik	6
		Keruntutan materi yang di sajikan	7
		Kesesuaian antara media dan tema yang diajarkan	8
		Kesesuaian antara aturan permainan dengankarakteristik anak TK kelompok B	9

Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan materi yang ada	10
Kesesuaian desain alat permainan edukatif dengan karakteristik anak TK kelompok B	11
Kemudahan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak TK kelompok B	12

Tabel 5. Kisi-kisi angket respon Guru Sebagai Pengguna Media yang Dikembangkan

Indikator	Sub Indikator	no butir
Tampilan	Media APE ‘Sasak Culture Board’ memiliki background dan warna yang sesuai	1
	Pemilihan benda dan ukuran media APE ‘Sasak Culture Board’ sudah sesuai	2
	Penempatan benda dan teks pada media tepat	3
	Media APE ‘Sasak Culture Board’ Menarik bagi anak-anak	4
	Gambar yang di tampilkan pada media menarik dan bagus	5
	Ukuran gambar dan benda pada media juga tepat	6
	Warna-warna dan background sesuai	7
Penyajian	Benda atau permainan dan gambar pada media papan Penempatannya sesuai	8
	Media bisa awet jika digunakan dalam jangka waktu 1 tahun	9
	Media praktis digunakan untuk pembelajaran AUD	10
	Media menarik dan dapat memotivasi belajar siswa	11
	Permainan yang ada media Kesesuaian dengan kurikulum PAUD B	12
Isi	Media sesuai dengan karakteristik anak PAUD	13
	Media dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak	14
	Media sesuai dengan kearifan lokal suku sasak	15
Penggunaan	Media yang disajikan sistematis dan jelas	16
	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	17
	Media bersifat interaktif jika digunakan dalam proses pembelajaran	18

Tabel 6. Kisi-kisi angket respon Guru Sebagai Pengguna Media yang Dikembangkan

No	Aspek Yang Diamati	no butir
	Kegiatan Awal (Pembuka)	
1	Siswa menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran	1
2	Siswa dengan seksama mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tema dan APE yang akan digunakan untuk media pembelajaran	2
	Kegiatan Inti	
3	Siswa mendengarkan dengan seksama instruksi guru tentang permainan yang akan dilakukan.	3
4	Siswa tampak antusias mengikuti apa yang diminta oleh guru (Menyebutkan angka dengan menunjuk benda yang ada di APE)	4
5	Siswa dengan seksama memperhatikan APE yang ditunjukkan oleh guru	5
6	Siswa tampak antusias, semangat mengikuti setiap permainan APE dengan bimbingan guru (meronce, menyusun puzzle, dll)	6
7	Siswa tampak bersungguh-sungguh mengerjakan setiap yang minta oleh guru	7
8	Siswa dapat mengerjakan setiap tugas dengan sungguh-sungguh	8
	Kegiatan Penutup	
9	Siswa menjawab setiap pertanyaan dengan penuh antusias	9
10	Siswa menjawab salam dan berdoa setiap akhir pelajaran dengan sungguh-sungguh	10
JUMLAH		10

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kelayakan produk pengembangan media APE papan pintar sebagai upaya menstimulasi perkembangan kognitif anak di TKIT An Nahl Mataram.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media APE Papan pintar “*Sasak Culture Board*”. Media ini dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media APE papan pintar “*Sasak Culture Board*” merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa komponen seperti gambar

padi yang disusun dengan pola tertentu, puzzle, angka, huruf, meronce, dan lain-lain. Produk yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap pengujian dan tahap revisi produk berdasarkan komentar, masukan dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli, termasuk tanggapan dan respon dari guru sebagai pengguna. APE papan pintar “*Sasak Culture Board*” dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Dari hasil pengembangan produk media yang sudah dilakukan validasi dan review oleh para ahli baik media maupun materi, diperoleh hasil kelayakan dari media yang dikembangkan. Pengembangan media APE papan pintar dikembangkan atas dasar identifikasi awal yang dilakukan sebelum pembuatan produk, tujuannya adalah untuk melihat karakteristik peserta didik. Pengembangan media ini telah melalui beberapa tahapan. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media, bahwa dari segi pemanfaatan benda dan teks, aspek kemenarikan benda yang ditampilkan pada media, kemenarikan warna dan background, ketepatan benda dan gambar, awet tidaknya media, adalah tergolong validasinya “**sedang**” yaitu pada interval 0,7 - 0,8 sebagaimana interval kategori dalam rumus Aiken. kemudian untuk sub indikator lainnya adalah “**tinggi**” yaitu pada interval 0,9-1. Selanjutnya setelah melalui beberapa tahapan revisi berdasarkan masukan ahli media secara umum berdasarkan analisis *aiken* diperoleh hasil validasinya adalah 1 dengan kategori validitasnya “tinggi”. Sementara dari hasil analisis validasi ahli materi dengan rumus aiken yang menunjukkan bahwa semua indikator terkait dengan kelayakan isi dan indikator penyajian media berdasarkan pada kurikulum paud adalah “**tinggi**”. Dan secara umum diperoleh hasil validasi Aiken adalah 0,91 dengan kategori validitasnya “tinggi”. Paparan hasil kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan ketepatan media yang dikembangkan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Sebagaimana tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. APE sask culture board sebelum dan setelah revisi

Hal tersebut sejalan dengan hasil *research* bahwa media pembelajaran akan memiliki fungsi yang baik dan efektif jika isi dari media sesuai dengan kebutuhan guru sebagai pendidik.⁴⁸ Disamping itu kesesuaian antara media dan isi serta tema-tema yang ada pada setiap permainan yang dikembangkan adalah sangat penting. Dan itu menjadi salah satu indikator yang telah direview oleh ahli media dan ahli materi. Sebagaimana Paratiwi sebutkan dalam hasil penelitiannya media pembelajaran yang baik adalah media yang isinya sesuai antara isi dan media yang bersangkutan.⁴⁹

Anderson juga menjelaskan dalam bukunya bahwa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah karakteristik setiap materi harus menjadi salah satu pertimbangan yang harus dilakukan oleh pembuat atau

⁴⁸ Humaida, R. T., & Suyadi, S., Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 2021, h. 78–87. (<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>).

⁴⁹ Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. , Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 2018, 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.

pengembang media.⁵⁰ Disamping itu kemenarikan media mejadi salah satu hal penting juga dalam mengembangkan media. Dan hal tersebut menjadi salah satu syarat dalam membuat media permainan.

Selain melalui tahapan validasi ahli media juga diberikan instrumen angket kepada guru sebagai pengguna. Respon guru sebagai pengguna media APE terhadap 6 guru diperoleh, bahwa secara umum media “*Sasak Culture Board*” dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Pada butir no 1 tentang kesesuaian warna *backgroun*, terdapat 1(17%) guru yang memberikan skor 3 dengan masukan “*background* sebaiknya dengan warna cerah” dan 5(83%) guru menyatakan *sesuai*. Pada no butir 9 tentang tingkat keawetan media, terdapat 1 guru (17%) yang memberikan skor 3 dengan komentar “ragu dengan tingkat keawetan media, mengingat karakteristik siswa yang sangat aktif). No butir 10 terdapat 1 (17%) guru yang menyatakan “Media terlalu besar dan kurang praktis”. Tepat tidaknya media sebuah pembelajaran salah satunya ditentukan oleh guru. Mengingat guru PAUD adalah guru special yang memiliki peran berbeda dengan guru tingkat dasar sampai menengah atas. Guru bagi anak usia dini juga faktor penentu terkait menarik tidaknya media, serta ketepatannya media tersebut bagi perkembangan anak usia dini. Sebagaimana penelitian widyawati yang mengungkapkan bahwa media dengan menggunakan papan bervariasi efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak⁵¹. Artinya bahwa ketepatan media, kemenarikan media, variasi media, menjadi hal penting dan penentu berhasil tidaknya proses pembelajaran. Secara langsung atau tidak langsung media memberikan peran dalam menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pembelajaran.

⁵⁰ Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan...*h. 41

⁵¹ Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>.

Dari hasil uji coba media APE yang telah melalui tahap uji coba para ahli serta masukan atau respon beberapa guru sebagai pengguna diperoleh bahwa media APE Papan Pintar “*sasak culture board*” memberikan pengaruh efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini di TK IT An Nahl Mataram. Sebagaimana analisis uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$ artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl.

Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Kesimpulannya, berdasarkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru sebagai pengguna kemudian hasil observasi siswa pada saat proses pembelajaran kemudian hasil uji coba terhadap 21 siswa bahwa Media APE Papan Pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama “*Sasak Culture Board*” layak dan efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa APE yang telah dikembangkan dan didalamnya memuat beberapa komponen permainan mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh beberapa teori bahwa berhasil tidahnya proses pembelajaran salah satunya di pengaruhi oleh media dan kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Widiasih dan Yunita juga menjelaskan bahwa “media yang bervariasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”⁵².

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, di dalam kehidupannya anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Dalam masanya, anak-anak akan menggunakan waktunya untuk bermain dengan

⁵² A.P. Widhiasih, dan S. Yunita “Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*”, 10(1), 2021, h. 1. (<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>).

tujuan menjelajahi dunia mereka dan mengembangkan kreativitasnya. Artinya dalam setiap aktifitasnya memerlukan media bermain yang menyenangkan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak merasa jenuh akan tetapi merasa senang. Media bermain merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi yang dalam implementasinya dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Tentu dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi unsur penting setiap proses pembelajaran, karena dalam mengajarkan siswa-siswa harus konkrit atau nyata agar cepat di tangkap (respon) oleh siswa. Media yang digunakan juga tidak boleh asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media alternative bermain bagi anak, salah satunya adalah “*Sasak Culture Board*”

Dalam penelitian ini, media APE papan pintar yang dikembangkan merupakan media APE yang di dalamnya mencakup seluruh aspek dan indikator perkembangan kognitif. Hasil dari media yang dikembangkan setelah melalui beberapa tahapan uji coba, mampu menstimulus perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

KESIMPULAN

Media APE Papan pintar berbasis budaya sasak dengan nama “sasak Culture board” yang dikembangkan adalah layak digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif Anak Usia Dini. Dan media APE papan pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama “*Sasak Culture Board*” efektif digunakan sebagai media menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

- A.P. Widhiasih, dan S. Yunita “Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*”, 10(1), 2021, h. 1. (<https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>).
- Andiyanti, Opi Putri, et all. "Analisis Kesalahan Berbahasa pada Berita Daring Radar Mandalika." *Jurnal Lisdaya*, Vol. 18, No.1, (2022), h. 49-61.
- Aqib, Zainal, *Pedoman Tekhnis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Bandung: Nuansa Aulia, 2011.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Asmariyani, "Konsep media pembelajaran PAUD." *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 5.vol. 1. Tahun 2016.
- Astini, Baik Nilawati, dkk., “Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan untuk Pembelajaran Sainifik Tema Lingkungan bagi Guru PAUD Korban Gempa”, *Jurnal Uny: Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1), 2019, h. 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>.
- Bopo, Gaudensiana, et al. "Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10.3 (2023), h. 468-480.

- Fadillah, M., *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017`
- Humaida, R. T., & Suyadi, S., Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 2021, h. 78–87. (<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>).
- Ismawati, Nurlina, and Sri Widayati. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6.1 (2023), h. 10-20.
- Maslich, Irma Yulinda. "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 5.6 (2016): 179-192.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. , Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 2018, 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.
- Rahmawati, Anayanti, Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini, tahun 2024. Di unduh dari Journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2875/2403 pada hari Rabu, 25 Februari 2015 pukul 15.16 WIB.

- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inivatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sekaran dan Uma, *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta : Salemba Empat, 2006.
- Simatupang, Widayati, S., N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A., "Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)", 4(1), h. 8. (<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>)
- Sudjana, Nana & A. Rivai, *Media Pembelajaran*, Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung, 1992.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Indonesia, 2000.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, (Online), Vol. 4, No. 1, <https://media.neliti.com/media/>, diakses 15 februari 2023.
- Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota, 2007.
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2011.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Wahyuni, NI Luh Ayu Intan, "Media papan pintar angkat berbasis animasi untuk menstiulasi perkembangan

- Kognitif anak”, *Jurnal Pendidikan ANAK Usia Dini Undiksha*, VOLUM 10, Nomor 1, Tahun 2022, h. 120-12
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Y. Rachma, “Pengembangan Media PANSITAR (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang”, (*Doctoral dissertation*, University of Muhammadiyah Malang). 2018.
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Pranadamedia, 2021.
- YNurani, uliani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Aak Usia Dini*, Jakarta: Campustaka, 2019.