

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP CARD* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN TK ANUGRAH  
GAMPONG SAPIK KABUPATEN ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SAFRITA DEWI**

**NIM. 160210074**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2023 M/1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP CARD* TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN TK  
ANUGRAH GAMPONG SAPIK KABUPATEN ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**SAFRITA DEWI**

NIM. 160210074

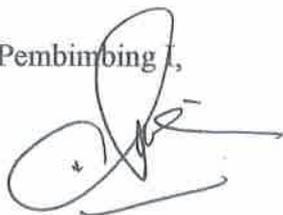
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dewi Fitriani, M.Ed  
NIP. 2006107803

Pembimbing II,



Putri Rahmi, M.Pd.  
NIDN. 2006039002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP CARD  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI USIA 5-6  
TAHUN DI TK ANUGRAH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/ Tanggal: Selasa, 8 Agustus 2023 M  
21 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketun,

  
Dewi Fitriani, M.Ed  
NIDN.2006107803

Sekretaris

  
Putri Rahmi M.Pd  
NIDN. 2006039002

Penguji I,

  
Lina Amelia, M. Pd  
NIP. 198509072020122010

Penguji II,

  
Faizatul Faridy, S.Pd, I.M.Pd  
Nip.199011252019032019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Purussalam Banda Aceh



  
Prof. Safwan Mubuk, S.Ag., MA., M.Ed, Ph. D  
NIP.197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : safrita dewi  
NIM : 160210074  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : pengembangan media pembelajaran pop-up card terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun tk anugrah gampong sapik

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ilmiah ini.
4. Tidak manipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ilmiah ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 8 Agustus 2023  
Yang menyatakan,



  
Safrita dewi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 709 /Un.08/Kp.PIAUD/ 07/2023

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Safrita Dewi  
Nim : 160210074  
Pembimbing 1 : Dewi Fitriani, M.Ed  
Pembimbing 2 : Putri Rahmi, M,Pd  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran pop-up card terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 35%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Fajriah

Banda Aceh, 21 Juli 2023

Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

## ABSTRAK

Nama : Safrita Dewi  
NIM : 160210074  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Card* untuk Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun DI TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan.  
Tanggal Sidang :  
Tebal Skripsi : 89 halaman  
Pembimbing I : Putri Rahmi, M.Pd  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed  
Kata Kunci : Penggunaan Media *Pop-up Card*, Kemampuan Logis Anak

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ada di TK Anugrah adalah kurangnya media terutama media dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak, media yang ada hanya berupa poster sehingga anak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah adalah bagaimana pengembangan dan kelayakan media *Pop-Up Card* dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian untuk mengembangkan dan melihat kelayakan APE *stick* variasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian yang dipakai ialah *Research and Development* dengan memakai model *ADDIE* yang terdiri lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berdasarkan penilaian untuk hasil lembar observasi kemampuan berfikir logis anak mendapatkan skor dari validator 131, jumlah butir pertanyaan 4, jumlah anak uji coba 10 orang, rata-rata skor skala *likert* 40, skor ideal yang didapat 160, hasil persentase 81,8% yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *pop-up card* dapat mengembangkan kecerdasan logis anak usia 5-6 tahun dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur selalu penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada kita sehingga bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Card Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan** “. Shalawat beserta salam tidak lupa disanjung sajikan kepada penghulu alam yakni Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed, Ph.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A. Selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang membantu dalam berbagai hal untuk mendukung dan memberikan saran kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dewi Fitriani, M. Ed selaku Pembimbing Pertama dan Ibu Putri Rahmi, M. Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat, masukan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Kepala sekolah beserta Guru kelas B serta dewan guru di TK Anugrah Aceh Selatan yang telah bersedia membantu dalam proses pengumpulan data yang di perlukan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk peminjaman buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi, Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik ALLAH semata. jika terdapat kesalahan dan kekurangan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya, *Aamiin ya Rabbal' alamin*

Banda Aceh, 20 Januari 2023

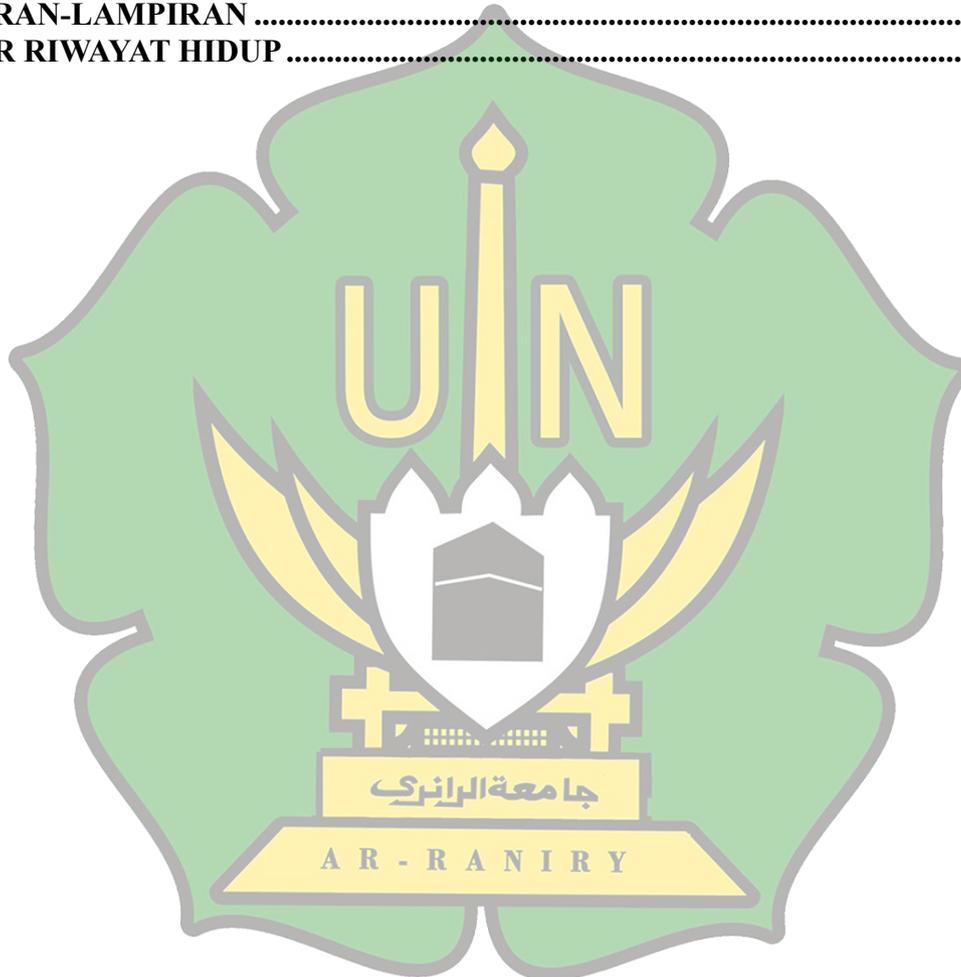
Penulis,



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL</b>	
<b>PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>SURAT PERNYATAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang Masalah .....	1
B. Rumusan masalah .....	9
C. Tujuan penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Defenisi Operasional .....	12
<b>BAB 11 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>15</b>
A. Media pembelajaran.....	15
1. Pengertian media pembelajaran .....	15
2. Fungsi mediapembelajaran .....	16
3. Prinsip media pembelajaran.....	17
4. Jenis media pembelajaran .....	19
5. Manfaat media pembelajaran .....	20
B. Media <i>Pop-up card</i> .....	21
1. Pengertian Media <i>pop-up card</i> .....	21
2. Prinsip pembuatan media <i>pop-up card</i> .....	21
C. Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini(5-6 Tahun).....	24
<b>BAB 111 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis penelitian pengembangan .....	26
B. Prosedur penelitian dan pengembangan .....	27
C. lokasi uji coba.....	36
D. Instrumen penelitian.....	37
E. Teknik pengumpulan data.....	45
f. Teknik analisis data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil penelitian.....	50
1. Pengembangan media <i>pop -up card</i> .....	50
a. Analysis ( analisis) .....	50
b. Design (rancangan) .....	54
c. Development (pengembangan) .....	58
d. Implementation (implementasi) .....	58
e. Evaluation (evaluasi).....	.60
2. Kelayakan media <i>pop-up card</i> .....	.60
a. Validasi Ahli materi.....	60
b. Validasi Ahli media .....	60

c. Lembar Observasi Anak.....	60
B . Pembahasan.....	11
1 .Pengembangan Media <i>pop-up card</i> .....	61
2 .Kelayakan media <i>pop-up card</i> .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
A . Kesimpulan.....	63
B .saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>68</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Lembaga Pendidikan awal bagi anak usia dini adalah lembaga PAUD. Berdasarkan Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Butir 14 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Stimulasi pada anak usia dini dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan.<sup>1</sup> Dunia anak adalah bermain. Kegiatan bermain menjadikan anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Kegiatan bermain memberikan berbagai manfaat untuk meningkatkan semua aspek perkembangan termasuk didalamnya perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: PT Karisman Putra Utama, 2011), h. 47.

Anak usia dini mengalami pertumbuhan terus-menerus dan mengembangkan kendali yang terus bertambah atas tubuh mereka dan menjelajahi hal-hal yang mampu mereka lakukan. Pemberian stimulus bagi anak penting diberikan agar perkembangan yang dimiliki anak dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan tahapan usia, karena perkembangan adalah suatu perubahan yang dialami oleh setiap manusia menuju tingkat kedewasaannya atau tingkat kematangannya yang akan berlangsung secara progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik maupun psikis.<sup>3</sup>

Salah satu perkembangan anak yang harus dicapai ialah perkembangan kognitif anak, pernyataan ini terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD 10 ayat 4 dicantumkan bahwasannya aspek kognitif merupakan kemampuan anak dalam belajar memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik yang harus dicapai anak.<sup>4</sup> Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif menurut permendikbud yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Aprilia, 2019, Pengembangan Media *Pop-Up Hidden Chart* Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2): 141-149

<sup>4</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

<sup>5</sup> Peraturan Menteri Pendidikan...,

Perkembangan kognitif merupakan cara berfikir anak untuk menemukan solusi dari yang difikirkan tersebut.<sup>6</sup> Kognitif adalah suatu cara berfikir, yakni keahlian seseorang untuk menghubungkan, menilai dan memperhatikan suatu peristiwa. Kognitif berkesinambungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligen*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Ada beberapa ahli yang bergabung dalam bidang pendidikan mendefenisikan kognitif dengan berbagai pendapat, salah satunya Gardner. Menurut Gardner inteligensi sebagai keahlian untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan suatu karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Ada delapan kecerdasan menurut Gardner yaitu intelegensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi dan naluralistis.<sup>7</sup>

Adapun untuk mendukung perkembangan kognitif anak membutuhkan adanya media untuk menunjang pendidikan. Media adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik dalam menunjang proses tercapainya tujuan pembelajaran. Media bisa dilihat dan didengar yang dipakai untuk sarana menyalurkan informasi kepada pendidik, dengan memakai media proses belajar anak akan semakin menyenangkan baik didalam ruangan atau diluar ruangan.<sup>8</sup> Pada pendidikan anak usia dini media adalah hal yang

---

<sup>6</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini:Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), h.7.

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 46.

sangat perlu disaat belajar, diperlukan banyak, dan juga bermacam warna yang menarik fokus anak sehingga anak tidak gampang bosan saat bermain sambil belajar. Media pembelajaran yang biasa dipakai pendidik dalam proses pembelajaran PAUD adalah media audio, visual dan audio visual. Media audio adalah yang hanya bisa didengar, media visual adalah media yang bisa dilihat seperti buku cerita dan audio visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20 November 2022 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak terutama berfikir logis anak belum mencakup tahapan perkembangan, dapat dilihat dari anak yang belum bisa membedakan ukuran benda, susah membedakan warna seperti susah membedakan warna merah dan pink, warna hijau dan biru. Selain itu anak-anak juga susah membedakan bentuk, seperti bentuk bulat dan kotak masih sering terjadi kesalahan saat memasangkannya. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran di TK Anugrah, saat proses pembelajaran guru masih menggunakan media kartu gambar yang masih kurang variasi, poster-poster gambar yang hanya dapat dilihat anak dan proses pembelajaran yang banyak monoton mudah membuat anak menjadi bosan dan tidak bersemangat saat belajar. Hal ini menimbulkan masalah pada perkembangan anak, terutama terhadap berfikir logis anak. Hal ini bertentangan dengan PERMENDIKBUD

---

<sup>8</sup> Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita, dan Ulfa Asma, “Pengembangan Media *Big Book Prayer* Untuk Mengoptimalkan Religius Moral *Activities* Anak 4-5 Tahun”, *Jurnal Obsesi*, Vol.6, No.6, 2022, h.3.

<sup>9</sup> Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, ( Surabaya: Jakad Publishing, 2018), h. 14-16.

No.137 tahun 2014 tentang anak usia 5-6 tahun. Dimana didalamnya tertera bahwa tingkat pencapaian perkembangan logis yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun antara lain: a) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, b) mengklarifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Berdasarkan analisis pasar media pembelajaran yang digunakan ialah kartu bergambar dan buku *pop-up* yang berbahan dari kardus, kertas dan kertas kado. Seperti gambar dibawah ini:





**Gambar. 1.1** Gambar media *pop-up card*

Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *pop-up card* yang berbahan dari origami yang warnanya lebih menarik dan karton tebal sehingga lebih awet atau tahan lama. Disekolah tempat penelitian juga menggunakan media pembelajaran buku bergambar. Dari hasil *servey* kebutuhan pasar, maka salah satu cara yang bisa dilakukan guru ialah menciptakan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan tahan lama serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengembangkan kognitif anak terutama kemampuan berfikir logis anak yang mampu mendorong semangat anak untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media *pop-up card* yang berbahan dari karton dengan bentuk kartu timbul yang menyajikan permainan-permainan logis seperti mencocokkan warna, bentuk benda dan ukuran benda.

Ada beberapa penelitian yang telah melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui berbagai bentuk media atau permainan. Diantaranya sebagai berikut: Hasil kajian yang dilakukan oleh Yurinda Withasari dengan judul “Peningkatan Minat Melalui Permainan *Pop-up Card* Anak Kelas B Di PAUD Aulia Palembang” dapat dikategorikan baik karena melalui kegiatan bermain media *pop-up card* minat membaca anak kelas B di PAUD Aulia Palembang Mengalami peningkatan menjadi 77,3 pada akhir siklus ke 1, dan terus meningkat menjadi 104 pada siklus ke II. Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa permainan *pop-up card* dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan minat baca

kelas B di PAUD Aulia Palembang.<sup>10</sup> Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian ini ditujukan untuk kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian sebelumnya untuk meningkatkan membaca anak usia 5-6 tahun melalui media *pop-up card*. Penelitian senada yang dilakukan oleh Cut Dewi Rosalina dan Risma Nugrahani dengan judul “Pengembangan Media Buku *Pop-up* untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini” dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai pembelajaran di taman kanak-kanak karena berdasarkan hasil analisis uji kelayakan pada penelitian pengembangan ini, mendapatkan hasil 87,5% untuk validasi ahli materi dan 95% dari validasi ahli media. Sedangkan uji coba kelayakan pada lembaga TK didapatkan hasil 83,67% yaitu sangat baik.<sup>11</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini merupakan pengembangan dari buku *pop-up* yang bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak terkhususnya kemampuan berpikir logis anak untuk dapat membedakan warna, bentuk dan ukuran suatu benda. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan media buku *pop-up* untuk pembelajaran mengenalkan huruf alphabet terhadap anak usia dini. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Ghina Fitriadi Putri, dkk, dengan judul “Pengaruh Media *Pop-Up Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” hasil penelitian

---

<sup>10</sup>Yurinda Withasari, *Peningkatan Minat Membaca Melalui Permainan Pop-up Card Anak Kelas B Di PAUD Aulia Palembang*, (Palembang: Universitas PGRI Palembang 5, (05) 2018). h. 630.

<sup>11</sup>Cut Dewi Rosalina dan Risma Nugraha, Pengembangan Media Buku *Pop-up* untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini, *Jurnal Program Study PGRA*, (Vol.5, No.1, Tahun 2019), h.54-63

dapat disimpulkan bahwa media *pop-up card* berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam mengenal hewan, hal ini dapat dilihat dari hasil hasil *pretest* sebelum dilakukan *treatment* di kelas control berada pada rata-rata skor 5,19. Sedangkan pada saat *posttest* berada pada rata-rata skor 14,39. Adapun hasil *pretest* dikelas sebelum melakukan *eksperimen* berada pada rata-rata skor 5,09. Sedangkan saat *posttest* berada di rata-rata 16,59. Sehingga hasil observasi menunjukkan hasil kelas *eksperimen* lebih baik dari pada kelas control.<sup>12</sup> Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini untuk anak usia 5-6 tahun dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak serta memaki jenis penelitian RND. Sedangkan penelitian sebelumnya untuk anak sekolah dasar dan meningkatkan kemampuan anak mengenal hewan melau jenis makanannya serta memaki jenis penelitian eksperiment.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Card* Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

<sup>12</sup>Ghina Fitriadi,dkk., Pengaruh Media *Pop-Up Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan, Jurnal: *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol.5, No.1, Tahun 2018), h.174-183

1. Bagaimana pengembangan media *pop-up card* untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan?
2. Bagaimana kelayakan media *pop-up card* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *pop-up card* untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *pop-up card* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan.

### D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan dengan demikian menumbuhkan siswa berprestasi. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pemikiran terhadap media pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sehingga tercapai keadaan proses belajar mengajar yang optimal.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pengembangan media pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan bermanfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

### a. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman khususnya dalam pengembangan media untuk anak usia 5-6 tahun terhadap kognitif anak.

### b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan pengetahuan bagi guru dalam pengembangan media keterampilan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media *pop-up card*.

### c. Anak

Diharapkan dengan penelitian pengembangan Media *pop-up card* ini dapat menjadikan proses pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan media ini sebagai alternatif untuk mengembangkan kognitif anak.

### d. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan perbaikan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta menjadikan peserta didik yang cemerlang.

## F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam defenisi operasional, perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam artikel ini, antara lain:

1. *Pop-up card*

*Pop-up Card* merupakan sebuah kartu yang memiliki bagian yang dapat bergerak saat halaman kartu dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, kertas origami lebih fokus pada membentuk objek atau benda sedangkan media *pop-up card* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang bisa membuat gambar tanpa secara lebih berbeda baik dari sisi dimensi.<sup>13</sup> Adapun media *pop-up card* yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah sebuah media dengan memakai bahan dasar karton dan gambar yang sudah di print, didalam kartunya saat dibuka terdapat 3 timbulan yang berfungsi untuk anak mencocokkan warna, bentuk dan ukuran benda.

---

<sup>13</sup> Yurinda Withasari, *Peningkatan Minat Membaca Melalui Permainan Pop-up Card Anak Kelas B Di PAUD Aulia Palembang*, (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2018), h.630.

## 2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir berkembang sangat komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah- masalah nyata, dan kreatifitas. Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Aspek perkembangannya tahap demi tahap menuju kesempurnaan kematangannya.<sup>14</sup> Berfikir logis merupakan salah satu perkembangan kognitif pada anak yang harus dikembangkan. Berpikir logis ialah mencakup bermacam perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.<sup>15</sup> Kemampuan berpikir logis apabila diterapkan kepada AUD akan berpengaruh terhadap kemampuan anak ketika mendapatkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya, karena pada anak usia 2-7 tahun pemikiran anak berdasarkan pada pengalaman secara konkrit dari pada pemikiran secara logisnya.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Karim, M.B & Wifroh, S.H, 2014, Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1 (2): 103-113.

<sup>15</sup> Permendikbud, 2014..., h.6.

<sup>16</sup> Ni Nyoman Sriningsih, dkk., *Pengaruh Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpasar* E-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Ganesha Jurusan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, (Vol.6 No.1 Tahun 2018), h. 97.

Kognitif atau kemampuan berpikir logis anak dalam penelitian ini adalah dibagian berpikir anak dalam mengelompokan warna, bentuk dan ukuran benda dengan diikuti gambar dan aturan yang ada di media *pop-up card*. Penelitian akan dilaksanakan di TK Anugrah Gampong Sapik, Kec.Kluet Timur, Kab. Aceh Selatan. Anak akan bermain menggunakan kartu yang dijadikan media *pop-up card*.

### 3. Anak Usia Dini

Anak Usia dini adalah anak yang mengalami masa *golden age* yang usianya 0 - 8 tahun dengan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, selain itu juga mempunyai potensi yang sangat besar untuk mempelajari dab masa peka dalam berbagai aspek perkembangan.<sup>17</sup> Adapun anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini ialah anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang, di TK Anugrah Gampong Sapik, Kec. Kluet Tengah, Kabupaten Aceh Selatan.

---

<sup>17</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 3.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian siswa serta mendorong terjadinya proses pembelajaran.<sup>1</sup> Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang berupa fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih efektif dan efisien.<sup>2</sup> Didalam pembelajaran media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa membuat siswa lebih cepat menerima materi pembelajaran serta menarik minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi berbasis luas, tidak hanya dalam hubungan cetak, tetapi juga dalam sistem simbolik, gambar dan suara.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perangkat keras atau perangkat lunak yang

---

<sup>1</sup>Miarso, Y. *Sowing Educational Technology*, (Jakarta: Kencana Prenada Media grup, 2009), h. 23.

<sup>2</sup>Musfiqon, *Development Of Learning Media and Sources*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012)

<sup>3</sup>Buckingham.D, *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*, (United Kingdom: Polity Press, 2008), h.3.

digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Selain sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Selain sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:<sup>4</sup> (a) Media sebagai sumber belajar; (b) Fungsi semantik berkaitan dengan kata, istilah, tanda atau lambang. (c) Fungsi manipulatif adalah kemampuan media untuk memuat kembali suatu objek/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai dengan kondisi, keadaan, tujuan, dan sasarannya; (d) Fungsi fiksatif yaitu dalam menangkap, menyimpan dan menyusun kembali suatu objek atau peristiwa yang telah lama terjadi; (e) Fungsi distributif media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah banyak atau liputan media tidak terbatas; (f) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi; dan (g) fungsi sosial budaya. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan

---

<sup>4</sup>Asyhar, R. *Being Creative On Developing Learning Media*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012).h 56.

sosial budaya antara siswa dengan adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

### **3. Prinsip Media Pembelajaran**

Prinsip penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Musfiqon dapat dibagi menjadi tiga prinsip utama, yaitu: (a) Prinsip efektivitas efisiensi. Efektivitas dalam konsep pembelajaran adalah tercapainya suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan efisiensi adalah tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan waktu, biaya, sarana/prasarana, dan sumber daya lainnya seminimal mungkin; (b) Prinsip-prinsip relevansi. Sebagai seorang guru, seseorang harus dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran; dan (c) Prinsip-prinsip produktivitas. Praktek dalam proses pembelajaran merupakan

tujuan dari tujuan yang optimal dengan memanfaatkan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang tersedia.<sup>5</sup>

Selanjutnya Daryanto mengemukakan bahwa dalam penggunaannya ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu:<sup>6</sup> (a) Penggunaan media pembelajaran hendaknya di pandang sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat media bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang di gunakan apabila perlu dan ahnaya di mafaatkan sewaktu-waktu; (b) Media pembelajaran harus di pandang sebagai sumber belajar yang di gunakan dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang di hadapi alam proses-proses belajar mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang di gunakan; (c) Dalam penggunaaanya media pembelajaran harus di organisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya ,dimna pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran,anak tinggal mengikuti instruktur dari guru; (d) Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dn juga dapat merangsang anak aktif

---

<sup>5</sup>Musfiqon, *Development Of Learning Media and Sources*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), h. 11.

<sup>6</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 10-12.

dalam belajar jika sekitarnya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari suatu macam media pembelajaran.

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan Smaldino, *et al.*, yang membagi media menjadi enam jenis yaitu, media teks, media audio, media visual, video, manipulatif, dan orang. Media teks adalah karakter alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam bentuk apapun seperti buku, poster, papan tulis, dan layar komputer dan sebagainya. Media audio adalah segala sesuatu yang dapat didengarkan seperti suara orang, musik, suara mekanik, kebisingan, dan lain sebagainya. Media visual meliputi diagram pada poster, gambar pada papan tulis, foto, gambar pada buku, kartun dan sebagainya. Media video adalah media yang menampilkan gerakan diantaranya DVD, animasi komputer dan sebagainya. Media peralatan adalah media yang dapat disentuh dan dipegang oleh siswa. Media person dapat berupa guru, siswa, atau ahli bidang.<sup>7</sup>

Pendapat yang lain juga menyebutkan ada beberapa jenis media, yaitu:(a) Media visual yang tidak diproyeksikan, seperti karikatur, ilustrasi, bagan, grafik, diagram, peta, dan sebagainya; (b) Media visual yang diproyeksikan, seperti: Slide (bingkai film), Overhead Projector (OHP), Proyektor Buram, Silm strip (film

<sup>7</sup>Smaldino, S.E, Lowther, D.L, & Russel, J.D, *Intructional Technology and Media For Learning: Nine Edition*, (New Jersey: Pearson Education, Icn:2012). h. 46

komposit); (c) Media audio, seperti: radio, media optik, kaset, telepon, dan sebagainya; (d) Media audio-visual, seperti: televisi dan slide suara; (e) Multimedia seperti: media *interaktif*, *hypermedia*, *virtual reality* dan *multimedia*.<sup>8</sup>

### 5. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Puspitariani & Hanif, secara umum media pendidikan memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut: (a) Memperjelas penyajian informasi atau pesan agar tidak terlalu verbalistik (berupa kata-kata tertulis atau lisan); (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, film, dan sebagainya; (c) Penggunaan berbagai media pendidikan dalam proses pembelajaran akan memperkuat sikap aktif siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar; dan (d) Mengingat karakteristik, lingkungan, dan pengalaman siswa, media pendidikan yang berbeda dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru. Hal ini berkat media pendidikan yang sama, pengalaman belajar yang sama, dan pemberian stimulus yang sama kepada siswa.<sup>9</sup>

Selanjutnya dalam hasil penelitian yang dikemukakan Loren at al., membagi penggunaan media pembelajaran menjadi dua pola yaitu pertama, penggunaan media dalam situasi belajar mengajar di kelas. Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan media di kelas ini. 1)

<sup>8</sup>Anita, S, *Educational Technology*, (Surakarta: Yuna Pustaka, 2009), h. 35

<sup>9</sup> Puspitariani, Y.D., & Hanif, M, 2019, Using Learning Media To Increase Learning Motivation in Elementary School, *Anatolian Journal Of Education*, 4 (2); 53-60.

persiapan guru, pada langkah ini guru menyiapkan materi yang akan dijelaskan selanjutnya dengan strateginya; 2) persiapan kelas, dalam langkah ini tidak hanya mempersiapkan kelengkapan, tetapi guru juga mempersiapkan siswa dari sisi tugas untuk mengikuti, mencatat, menganalisis, dan mengkritik; 3) penyajian media; 4) langkah dan aplikasi lanjutan, kegiatan lanjutan sebagai tindak lanjut seperti diskusi, laporan, dan tugas lainnya. Kedua, penggunaan media di luar kelas. Pola penggunaan media dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu terkontrol, tidak terkontrol, dan individu, kelompok atau massal.<sup>10</sup>

## **B. Media *Pop-up Card***

### **1. Pengertian Media *Pop-up Card***

Media *pop-up card* merupakan alat permainan yang dibuat dengan bentuk kartu dan cara penggunaannya seperti permainan *pop-up book*. *Pop-up book* adalah sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga bisa memudahkan anak untuk mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak. Media *pop-up book* sebagai media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat membuat anak senang serta percaya diri dalam melakukan proses pembelajaran.<sup>11</sup> Selain itu, media *pop-up card* menyajikan

<sup>10</sup> Loren, F.T.A., Andayani., & Setiawan, B. 2017. The Use Of Learning Media On Listening Skill In Teaching Indonesian To Speakers Of Other Language (TISOL). *Lingua Didaktika Journals*, 11 (1): 1-12.

<sup>11</sup> Tisna Umi Hanifah, Pemanfaatan Media *Pop-up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Belia: Early Childhood Education Papers*, Vol.3, No.2, 2015, h. 48, doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727.

berbagai macam bentuk dan gambar yang dapat mengasah kemampuan anak dalam berpikir logis.

*Pop-up Card* merupakan sebuah kartu yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang bisa membuat gambar tanpa secara lebih berbeda baik dari sisi dimensi.<sup>12</sup>

*Pop-up card* adalah adalah sebuah sebuah kartu yang memiliki bagian yang bisa bergerak ketika halaman kartu dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop-up card* mirip dengan origami yaitu melipat kertas. Menurut okamura menyatakan bahwa *pop-up* adalah selembar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka. Sedangkan menurut lizuka *pop-up* adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk tiga dimensi ketiga dibuka. Jadi dapat dari beberapa defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *pop-up card* adalah kartu yang

---

<sup>12</sup> Yurinda Withasari, *Peningkatan Minat Membaca...*, h.630.

mengandung unsur hiburan melalui gambar ilustrasinya yang bisa berbentuk, bergerak dan menimbulkan efek timbul pada halaman kertasnya saat dibuka.<sup>13</sup>

Sedangkan pengertian kemampuan berpikir logis menurut piaget adalah kesadaran dari anak dalam membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir, tetapi anak mengalami kesusahan dalam memahami pikirannya sendiri. Jadi perlu distimulus agar kemampuan tersebut bisa ia teruskan dalam menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi anak.<sup>14</sup>

Jadi dari keterangan diatas dapat dilihat hubungan media *pop-up card* dengan kemampuan berpikir logis anak ialah dengan adanya sebuah alat permainan edukatif yang menarik maka bisa mendorong atau membangun semangat anak untuk belajar sambil bermain, yang bisa membantu anak untuk mengembangkan daya pikirnya saat menyelesaikan permainan dengan mencocokkan warna, bentuk dan ukuran kedalam kantong yang sudah disediakan di media *pop-up card*. Karena pada haikatnya anak usia dini tidak pernah lepas dengan suatu aktivitas bermain karena bermain merupakan salah satu pendekatan pada anak saat pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembertian pendidikan pada anak haruslah dengan situasi yang tidak membosankan tetapi menyenangkan.

---

<sup>13</sup> Yurinda Withasari, *Peningkatan Minat Membaca...*, h. 630.

<sup>14</sup> Marlina Shinta, ddk, Pop-Up Card For Early Childhood Learning, *Jurnal Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, Vol, 1. No.1, 2018, ISSN: 2620-9284 (Print), ISSN: 2620-9292 (Online).

Adapun aspek yang ingin dicapai melalui media *pop-up card* ini adalah mengembangkan kognitif anak terkhususnya perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang meliputi: mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, mengenal mengklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dan yang terakhir mengurutkan benda berdasarkan ukuran.

### C. Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini (5-6 Tahun)

Teori kognitif Piaget menyatakan bahwa ketika anak memasuki usia 5-6 tahun maka dia sedang berada pada tahap praoperasional, tahap dimana pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pada tahap ini seharusnya anak sudah memiliki pengetahuan berpikir logis dalam hal pengurutan, pengukuran, pembilangan, penggolongan, mengkombinasi hubungan logis, menarik kesimpulan dan kuantitas.<sup>15</sup> Sedangkan kemampuan berpikir logis merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif. Menurut Albrecht definisi logis merupakan proses pengambilan keputusan yang sesuai dengan ketepatan untuk mendapatkan kesimpulan<sup>16</sup> sedangkan menurut piaget, berpikir logis adalah kesadaran dari anak dalam membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir. Tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus

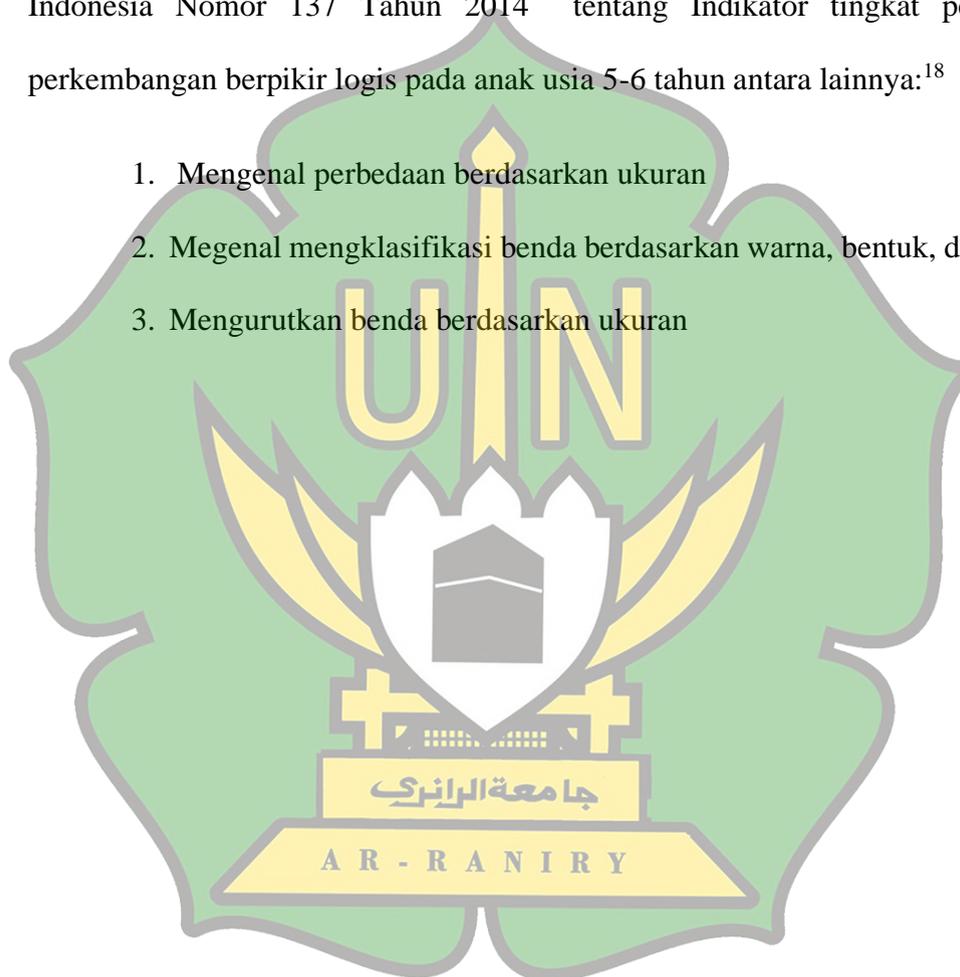
<sup>15</sup> Fitrah Nabila Dista, *Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Tungkup Aceh Besar*, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, ISSN (p): 2477-4189; ISSN (e); 2477-4715, (Vol. 5, No. 2, Desember 2019), h. 218.

<sup>16</sup> Fitri Novitasari, Nur Ika Sari Rakhmawati, *Pengembangan Domino Pintar untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai, (Vol.9, No.2, Tahun 2020), h.3.

suoaya kemampuan anak tersebut bisa untuk diteruskan dalam menyiapkan masalah yang akan anak hadapi kedepannya.<sup>17</sup>

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Indikator tingkat pencapaian perkembangan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun antara lainnya:<sup>18</sup>

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran
2. Megenal mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran



---

<sup>17</sup> Fitri Nabila Dista, *Penerapan Pendekatan...*, h. 5.

<sup>18</sup> Peraturan Mentri Pendidikan..., h. 25

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>1</sup> Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>2</sup>

#### **B. Prosedur Penelitian dan pengembangan**

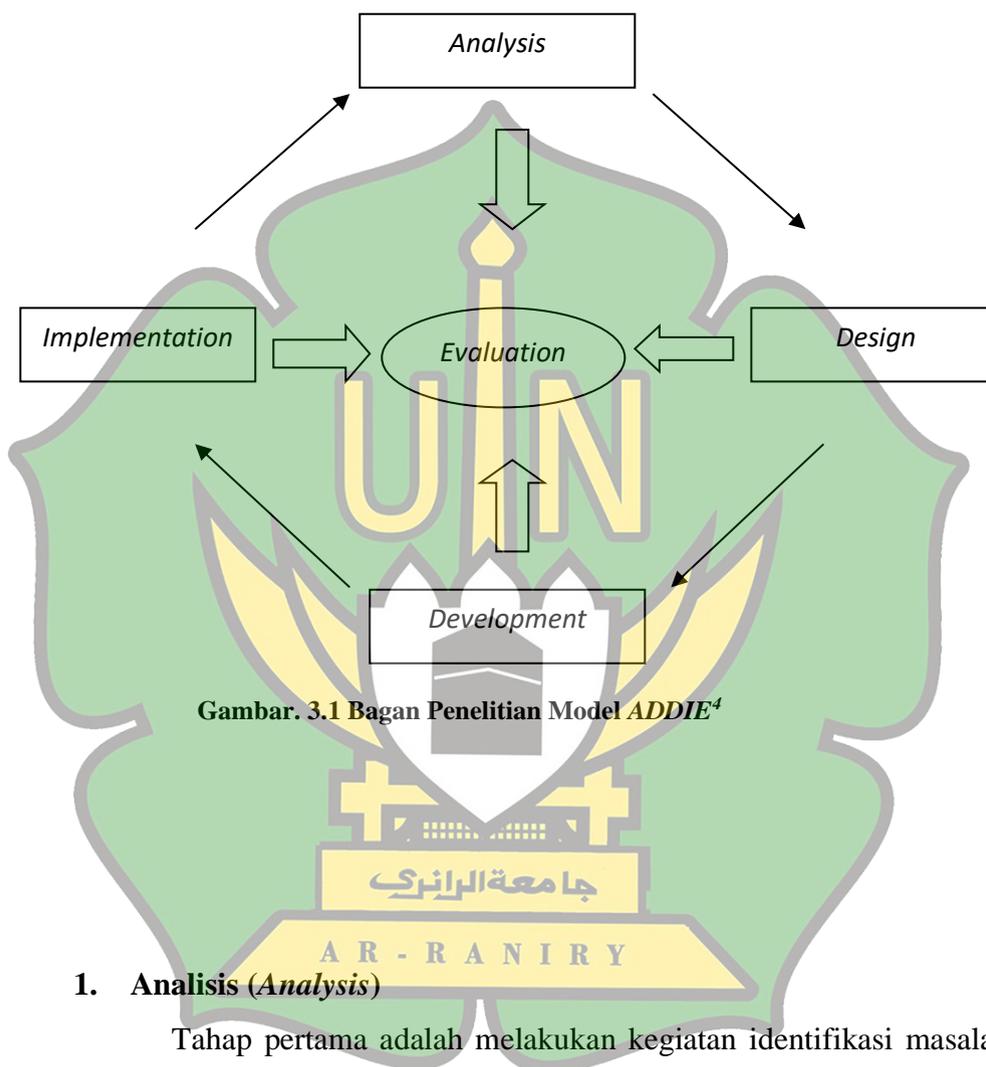
Prosedur dalam penelitian model *ADDIE* memiliki kaitan erat dengan lainnya. Dalam Abdul Salam Hidayat dkk, menjelaskan bahwa model *ADDIE* singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* muncul pertama

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), h. 26

<sup>2</sup> Morgono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

kali ditahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda<sup>3</sup> Tahapan-tahapan dalam model *ADDIE*:



Gambar. 3.1 Bagan Penelitian Model *ADDIE*<sup>4</sup>

### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama adalah melakukan kegiatan identifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Adapun masalah yang terjadi di lapangan adalah peneliti melihat bahwasannya media yang digunakan guru di TK Anugrah untuk

<sup>3</sup> Abdul Salam Hidayat dkk, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor lari Berbasis Permainan Pada Sistem Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: Sarnu Untung, 2021), h.10

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 26.

mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak masih belum bervariasi, guru masih menggunakan media buku bergambar serta poster-poster yang hanya dapat dilihat oleh anak. Hasil dari *servey* analisis pasar yang peneliti lakukan ialah media kartu cenderung kecil dan tidak timbul seperti kartu uno, selain itu juga seperti majalah biasa yang terbuat dari kertas, oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan media *pop-up card* untuk menyempurnakan media-media kartu sebelumnya.

Dalam tahap analisis ini peneliti juga menentukan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan menentukan model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kurikulum, perkembangan dan kebutuhan di TK Anugrah Gampong Sapik. Berikut contoh-contoh alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan kognitif anak:





Gambar 3.1 contoh permainan kartu untuk kognitif anak

## 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dimana kegiatan yang dilakukan peneliti adalah melakukan rancangan media dan rancangan materi. Saat melakukan perancangan media, peneliti harus memperhatikan tujuan pengembangan media. Adapun tujuan pengembangan media adalah agar media lebih efektif dan menjadikan pembelajaran kelas lebih menarik sebagai sarana anak mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti juga harus memperhatikan bentuk media yang dibuat,

pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun. Pada tahap perancangan materi, materi yang dipakai sesuai dengan aspek perkembangan yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu perkembangan kognitif anak terutama kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Adapun media yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah sebuah media dengan memakai bahan dasar karton dan gambar yang sudah di print, didalam kartunya saat dibuka terdapat 3 timbunan yang berfungsi untuk anak mencocokkan warna, bentuk dan ukuran benda yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun.



**Gambar 3.2 Produk Awal Media *Pop-Up Card***

Ada beberapa permainan yang terdapat dalam media *pop-up card* ini antara lain: permainan yang mengajarkan anak untuk mengenal warna, permainan yang dapat mengenalkan anak bentuk dari suatu benda, serta dapat mengenalkan anak ukuran dari suatu benda. Gambar-gambar yang ditempelkan

di media ini bisa disesuaikan dengan tema yang sedang diajarkan dikelas. Media *pop-up card* ini dibuat dengan tujuan untuk membantu pengembangan kemampuan berpikir logis anak seperti mengenal benda berdasarkan ukuran, dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Media *pop-up card* ini dapat dimainkan anak secara individual maupun kelompok. Media *pop-up card* adalah salah satu media yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya media ini anak dapat belajar mengenal warna, mengenalkan bentuk dari suatu benda, serta dapat mengenalkan anak ukuran dari suatu benda dengan bermain dan suasana yang menyenangkan.

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *pop-up card* ini antara lain: karton, origami, print yang sudah di print, gunting, lem, dan pensil warna. Produk media *pop-up card* yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media ini dibuat dengan bahan utama karton dan dari kartu ucapan
- b. Media ini berbentuk kartu
- c. Isi dari pengembangan media *pop-up card* adalah materi tentang pengenalan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yaitu pengenalan warna, bentuk benda dan ukuran.



**Gambar 3.3 Kertas Origami dan Produk awal Media *Pop-up Card***

Warna yang diperkenalkan dalam permainan cukup beragam

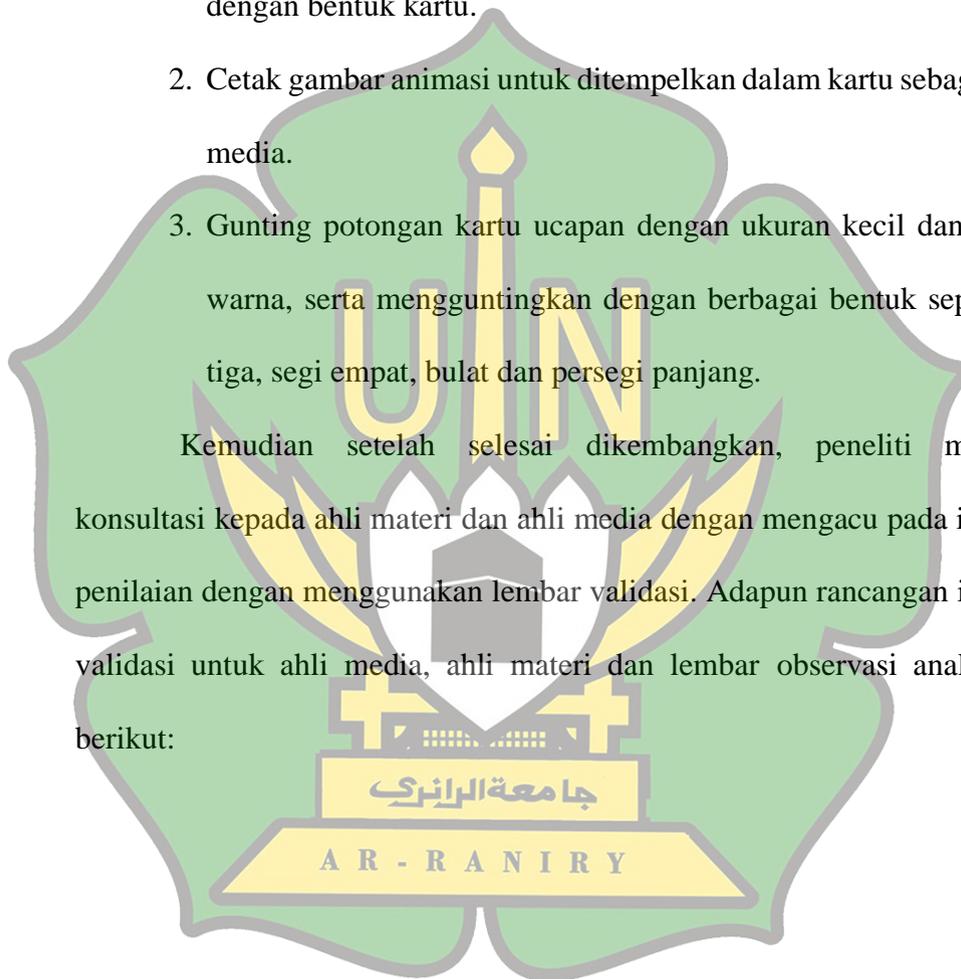
### **3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan sudah mulai proses mewujudkan media yang dirancang menjadi nyata. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media *pop-up card* untuk menstimulus perkembangan kognitif anak terutama perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Dalam tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media *pop-up card*, dengan menyiapkan bahan dan alat dalam pembuatan *pop-up card* seperti karton putih, kertas yang dibuat seperti kartu ucapan gambar yang sudah dicetak, gunting, lem, pensil dan rol. Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa factor seperti: tujuan pembelajaran, ketersediaan, ketepatan gunaan, biaya, mutu teknis dan

kemampuan SDM.<sup>5</sup> Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *pop-up card*:

1. Gunting potongan kertas kartu ucapan berbentuk segi empat sesuai dengan bentuk kartu.
2. Cetak gambar animasi untuk ditempelkan dalam kartu sebagai hiasan media.
3. Gunting potongan kartu ucapan dengan ukuran kecil dan berbagai warna, serta mengguntingkan dengan berbagai bentuk seperti: segi tiga, segi empat, bulat dan persegi panjang.

Kemudian setelah selesai dikembangkan, peneliti melakukan konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dengan mengacu pada instrumen penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Adapun rancangan instrumen validasi untuk ahli media, ahli materi dan lembar observasi anak sebagai berikut:



---

<sup>5</sup> Anita S, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta, 2009), h. 43.

**Tabel 3.1 Rancangan Instrumen Ahli Materi**

No.	Indikator Penilaian
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>pop-up card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun
2.	Kesesuaian materi media <i>pop-up card</i> dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun
3.	Kesesuaian materi dengan aspek penggunaan media <i>pop-up card</i>
4.	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kemampuan berpikir logis anak
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Muhammad Japur<sup>6</sup>

**Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1.	Kegunaan	Penggunaan media <i>pop-up card</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan berpikir logis anak yang ingin dicapai

<sup>6</sup>Muhammad Japur, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h.139-140.

		Penggunaan media <i>pop-up card</i> sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun
		Penggunaan media <i>pop-up card</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak
		Penggunaan media <i>pop-up card</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak
		Penggunaan media mampu memotivasi anak
2.	Desain	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 5-6 tahun
		Bahan media <i>pop-up card</i> awet dan tahan lama
		Ukuran media <i>pop-up card</i> layak dengan anak usia 5-6 tahun
		Media <i>pop-up card</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak
3.	Estetika	Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 5-6 tahun
		Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak
		Kesesuaian media dengan karakteristik anak
		Media <i>pop-up card</i> praktis dan mudah dibawa.

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Dadan Suryana<sup>7</sup>

<sup>7</sup>Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h.279.

**Tabel 3.3 Rancangan Lembar Observasi Penilaian Anak**

No.	Kriteria Penilaian Anak
1.	Anak mampu membedakan benda berdasarkan ukuran
2.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
3.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
4.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014<sup>8</sup>

#### 4. Implementasi (*Implement*)

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diuji terlebih dahulu agar kevalidan dan kegunaan bisa sesuai dengan peran dan fungsinya. Adapun tahap ujicoba adalah sebagai berikut:

- a. Uji ahli, uji ahli ini dilakukan oleh validator, yaitu ahli materi dan ahli media, tahap ini sangat penting dilakukan agar media *pop-up card* yang dikembangkan memenuhi standar dan kebutuhan anak. Lembar instrumen validasi akan dinilai oleh validator yang sudah disusun pada tahap *design* dan *development*. Lembar validasi ini akan menjadi acuan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan.
- b. Uji coba produk media *pop-up card*. Setelah penilaian dari validator selesai, peneliti merevisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari validator. Setelah selesai merevisi produk, selanjutnya produk siap

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, h. 25.

diujicobakan untuk melihat kelayakan media *pop-up card* berdasarkan kriteria penilaian anak sesuai dengan perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Proses evaluasi dilakukan setelah Empat tahapan diatas selesai. Proses ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.

#### **C. Lokasi Uji Coba**

Uji coba produk media *pop-up card* dilakukan di TK Anugrah Gampong Sapik, Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan di kelas TK B. Pemilihan tempat uji coba ini berdasarkan lokasi observasi awal yang telah dilakukan peneliti. Adapun waktu uji coba produk dilakukan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2022/2023.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data yang perlukan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah.<sup>9</sup> Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar observasi. Lembar validasi yang dipakai untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan antara lain;(1) lembar validasi ahli materi dan gambar validasi ahli media (2) lembar

---

<sup>9</sup>Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian kualitatif*, (Jawa Barat: Jejak, 2017), h.152.

observasi penilaian anak. Lembar validasi ini akan diberikan kepada para ahli yang akan digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan lembaran observasi ini akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga layak digunakan. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi terdiri dari dua macam yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang berisi tentang kriteria penilaian kelayakan produk. Adapun dua macam lembar validasi tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>pop-up card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun				
2.	Kelayakan materi media <i>pop-up card</i> dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun				
3.	Kesesuaian materi dengan aspek penggunaan media <i>pop-up card</i>				
4.	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kemampuan berpikir logis anak				

5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran				
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak				
8.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.				

Keterangan :

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Kegunaan	1) Penggunaan media <i>pop-up card</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan berpikir logis anak yang ingin dicapai				
		2) Penggunaan media <i>pop-up card</i> sesuai				

		dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun				
		3) Penggunaan media <i>pop-up card</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak				
		4) Penggunaan media <i>pop-up card</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak				
		5) Penggunaan media mampu memotivasi anak				
2.	Desain	1) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 5-6 tahun				
		2) Bahan media <i>pop-up card</i> awet dan tahan lama				
		3) Ukuran media <i>pop-up card</i> layak dengan anak usia 5-6 tahun				

		4) media <i>pop-up card</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak				
3.	Estetika	1) Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 5-6 tahun				
		2) Pemilihan gambar mendukung aspek perkembangan anak				
		3) Kesesuaian media dengan karakteristik anak				
		4) media <i>pop-up card</i> praktis dan mudah dibawa.				

Keterangan :

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

### 1. Lembar Observasi Penilaian Anak

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek perkembangan terhadap media yang dikembangkan. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap anak mengenai hasil proses belajar anak dengan menggunakan media *pop-up card* terhadap perkembangan kemampuan logis anak usia 5-6 tahun.

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Anak Usia 5-6 Tahun.**

No.	Kriteria Penilaian Anak	Nilai pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu membedakan benda berdasarkan ukuran.				
2.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran				
3.	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran				

Keterangan :

1 = Tidak Layak

2 = Kurang Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

Untuk memudahkan memberi penilaian pada media *pop-up card* terhadap perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun, maka disusun rubrik penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Indikator Media *Pop-Up Card* Terhadap Perkembangan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun.**

No	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran	1.	Anak belum bisa membedakan benda berdasarkan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> .
		2.	Anak mulai bisa membedakan benda berdasarkan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> .
		3.	Anak bisa membedakan benda berdasarkan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> .
		4.	Anak sangat sudah bisa dengan sendiri membedakan benda berdasarkan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> .
2.	Mengenal mengklasifikasi benda	1.	Anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan

	berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.		<p>ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p> <p>2. anak mulai mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p> <p>3. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p> <p>4. Anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p>
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	<p>1.</p> <p>2.</p>	<p>Anak belum mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dengan benar dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p> <p>Anak mulai mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dengan benar dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i>.</p>

		3.	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dengan benar dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> ..
		4.	Anak sudah mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dengan benar dalam kegiatan permainan media <i>pop-up card</i> .

**Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Anak**

No	Pencapaian	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
2.	Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan. Data yang diambil dalam penelitian pengembangan ini adalah diperoleh dari dua sumber data yaitu, lembar validasi dari tim validator (ahli materi dan ahli media) dan lembar observasi penilaian perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang dinilai oleh guru kelas pada

saat uji coba produk berlangsung di TK Anugrah Gampong Sapik. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Lembar penilaian kelayakan media *pop-up card* dibagikan menjadi 3 validator ahli yang terdiri dari dosen PIAUD UIN Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah model media *pop-up card* dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan ke sekolah. Setelah dosen menilai media *pop-up card*, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan media *pop-up card* menjadi masukan dalam perbaikan. Lembar uji coba menggunakan skala kecil dengan menggunakan satu kelas.

2. Observasi dan Wawancara

Teknik observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran untuk melihat perkembangan anak, sedangkan wawancara dilaksanakan dengan guru di TK Anugrah. Teknik observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya media pembelajaran *pop-up card* untuk mengembangkan kecerdasan logis anak di TK Anugrah Gampong Sapik.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan media *pop-up card* yang berkualitas yang bisa memenuhi aspek kelayakan untuk dipakai dan kepraktisan. Adapun

langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas sebuah produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

### 1. Lembar Analysis Kelayakan Produk

Lembar penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan media yang dikembangkan. Lembar penilaian diberikan kepada validator untuk diberikan kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan. Setelah lembar penilaian diisi oleh validator, maka peneliti akan melakukan uji validasi, di mana uji validasi merupakan penentuan kevalidan media *pop-up card* yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan peneliti adalah skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item diberi skor 1-4 dan mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Berdasarkan rumusan masalah yaitu apakah media *pop-up card* layak atau tidak layaknya digunakan, maka kategori untuk kelima skor tersebut dapat dijelaskan.

**Tabel 3.7 Skala Pengukuran Kelayakan Media.**<sup>10</sup>

No.	Skor	Kategori
1.	4	Sangat Layak
2.	3	Layak
3.	2	kurang Layak
4.	1	Tidak Layak

<sup>10</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ..., h. 136

Sumber : Sugiyono, 2016

Keterangan:

SL	: Sangat Layak	diberi skor : 4
L	: Layak	diberi skor : 3
KL	: Kurang Layak	diberi skor : 2
TL	: Tidak Layak	diberi skor : 1

Kemudian untuk menghitung persentase penilaian kelayakan produk media *pop-up card* dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	=Persentase nilai yang dicari
$\Sigma M$	= Jumlah skor setiap aspek penilaian
Mmax	= Skor maksimal setiap aspek penilaian
100	= Bilangan Konstan <sup>11</sup>

**Tabel 3.8 Predikat Kategori Kelayakan Produk**

Skor	Interval	Kriteria
4	81% - 100%	Sangat Layak
3	61% - 80%	Layak
2	41% - 60%	Ragu-ragu
1	21% - 40%	Tidak Layak

Sumber: Adaptasi modifikasi dan Rustiyarso dan Tri Wijaya: 2020

<sup>11</sup>Rustoyarso dan Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Noktah, 2020), h. 158.

## 2. Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Lembaran ini berisi tentang data lembar observasi anak terhadap pembelajaran menggunakan media *pop-up card* dan dipersentasekan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase  
 $\sum x$  = Jumlah skor dari validator  
 $\sum X$  = Jumlah skor total ideal  
 100 = Bilangan konstan

Sebelum menghitung persentase kevalidan media tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = Banyak butir pertanyaan x Banyak total skor skala *likert*.

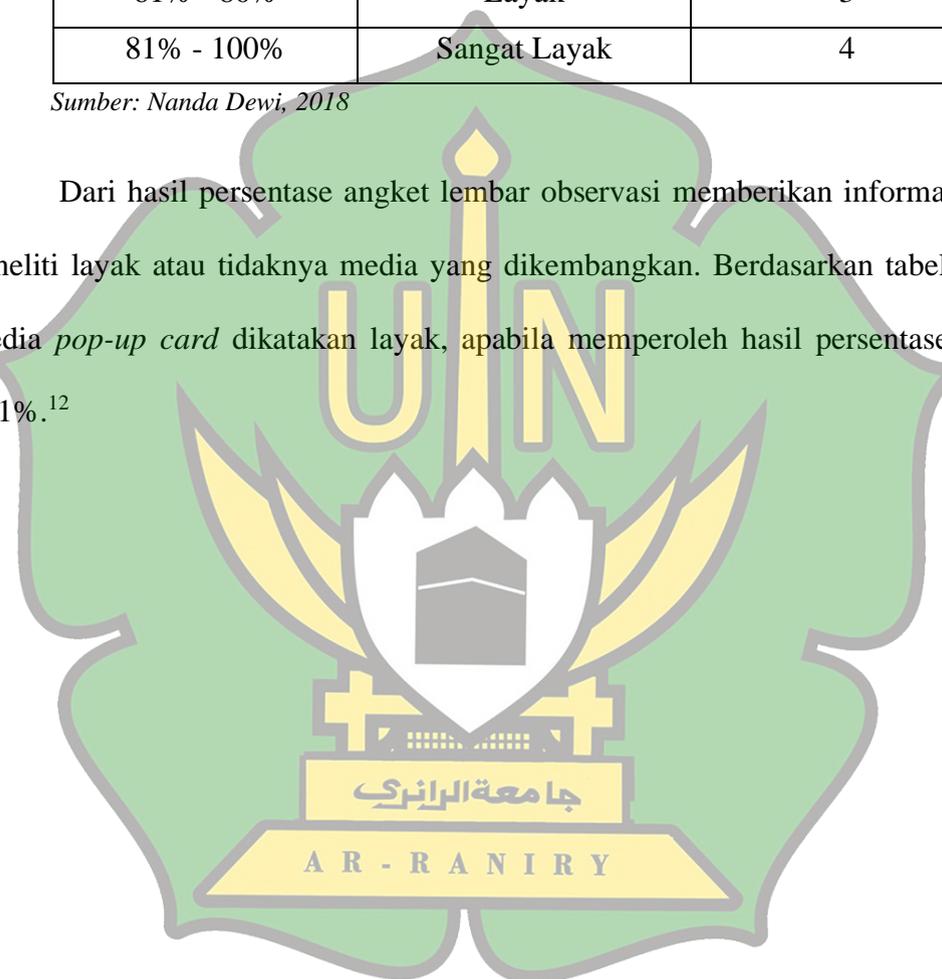
Skala ideal dipakai untuk mengetahui kelayakan media *pop-up card* yang akan dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9 Persentase Perkembangan Kemampuan Simbolik Anak**

Persentase	Keterangan	Nilai Konversi
21% - 40%	Tidak Layak	1
41% - 60%	Ragu-ragu	2
61% - 80%	Layak	3
81% - 100%	Sangat Layak	4

Sumber: Nanda Dewi, 2018

Dari hasil persentase angket lembar observasi memberikan informasi kepada peneliti layak atau tidaknya media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel tersebut, media *pop-up card* dikatakan layak, apabila memperoleh hasil persentase rata-rata >61%.<sup>12</sup>



<sup>12</sup> Nanda Dewi, R.Eka Murtinugraha dan Riyan Authur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7, No.2, Agustus 2018, h.31.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Pengembangan Media *Pop-Up Card*

Penelitian pengembangan media *pop-up card* ini memiliki tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

###### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap permasalahan, untuk menganalisis kebutuhan anak peneliti melakukan observasi awal di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran sangat kekurangan media/APE untuk menunjang aspek-aspek perkembangan anak terutama kognitif anak. Sedangkan untuk pembelajaran dikelas anak seharusnya memerlukan sumber belajar atau media pembelajaran yang nyata sehingga bisa dimainkan oleh anak supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan di TK Anugrah maka dikembangkan suatu media yang menyenangkan untuk anak usia 5-6 tahun yang bisa membangunkan minat belajar anak khususnya belajar ukuran benda, warna dan bentuk benda, yaitu media *pop-up card* yang dirancang untuk mengembangkan kognitif (berpikir logis) anak, karena anak

lebih senang belajar dengan menggunakan alat permainan jika adanya alat bantu pembelajaran sebuah alat permainan maka anak beranggapan mereka sedang bermain, bukan belajar.

Sebelum penelitian ini, terdapat penelitian-penelitian yang sudah mengembangkan macam-macam media untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, antara lain adalah penelitian oleh Masfufah, dkk dengan judul Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematika Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B. Dalam penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran lotto dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis anak.<sup>1</sup> Kemudian dalam penelitian Sri Maisari dan Sigit Purnama dengan judul Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan. Dalam penelitian tersebut pembelajaran mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan digital parenting mampu meningkatkan kemampuan berfikir logis anak dengan signifikan.<sup>2</sup> Dengan adanya penelitian-penelitian tersebut, bisa dilihat bahwasannya untuk mengembangkan

---

<sup>1</sup> Masfufah Hanifah, dkk., Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematika Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B, *Jurnal Ceria*, Vol.2, 2019, h. 302-308.

<sup>2</sup> Sri Maisari dan Sigit Purnama, Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan, *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, No.1, 2019, h. 41-55.

kemampuan berfikir logis anak sangatlah penting untuk dikembangkan oleh guru maupun orangtua.

Adapun pengertian berfikir logis sendiri merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam salah satu perkembangan kognitif dan merupakan aspek yang sangat penting untuk dimiliki anak. Berfikir logis merupakan salah satu perkembangan kognitif pada anak yang harus dikembangkan. Berpikir logis ialah mencakup bermacam perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.<sup>3</sup> Kemampuan berpikir logis apabila diterapkan kepada AUD akan berpengaruh terhadap kemampuan anak ketika mendapatkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya, karena pada anak usia 2-7 tahun pemikiran anak berdasarkan pada pengalaman secara konkrit dari pada pemikiran secara logisnya.<sup>4</sup>

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berikir logis merupakan salah satu perkembangan indikator perkembangan kognitif anak, dimana pada tahap berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun anak diharapkan mampu mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran, warna dan bentuk

---

<sup>3</sup> Permendikbud, 2014..., h.6.

<sup>4</sup> Ni Nyoman Sriningsih, dkk., *Pengaruh Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpasar* E-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Ganesha Jurusan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, (Vol.6 No.1 Tahun 2018), h. 97.

benda sehingga perkembangan logis anak sangatlah penting diajarkan kepada anak usia dini.

Adapun penilaian perkembangan kemampuan berfikir logis anak dengan menggunakan instrument. Menurut Djali dalam jurnal pendidikan dan kebudayaan instrument adalah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dengan suatu variable. Instrument dibagi menjadi 2 yaitu tes dan non tes. Tes seperti tes prestasi belajar, tes bakat, tes intelegensi. Sedangkan non tes adalah pedoman wawancara, lembar observasi kuisioner atau angket, daftar cocok (*ceklis list*), skala penilaian, skala sikap dan sebagainya.<sup>5</sup> Adapun untuk penilaian penelitian ini menggunakan instrument non tes yaitu validasi ahli dan lembar observasi.

Setelah analisis kebutuhan dan penentuan penilaian dilakukan, selanjutnya peneliti menentukan aturan-aturan dalam pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak dan tingkat perkembangan pencapaian. Setelah itu peneliti menentukan model penelitian yang akan dipakai, adapun dalam model penelitian pengembangan yang dipakai adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda tahun 1990-an.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Baso Intang Seppaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 066, Tahun Ke-13, 2007, h. 380.

<sup>6</sup> Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita dan Ulfa Asma, "Pengembangan Media *Big Book Prayer* untuk Mengoptimalkan Religious Moral *Activities* Anak 4-5 Tahun", *Jurnal Obsesi*, Vol.6, No.6, 2022, h.75

Dengan adanya media *pop-up card*, maka proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan minat anak untuk belajar, dan guru juga bisa merubah metode mengajar dalam aspek perkembangan kemampuan berfikir logis anak dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### b. *Design* (Perancangan)

Setelah selesai melakukan analisis maka peneliti selanjutnya membuat desain awal terhadap media *pop-up card* adalah menyiapkan alat dan bahan yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 Alat dan Bahan Pembuatan Media *Pop-Up Card***

Alat dan Bahan	Gambar
Alat: gunting, Cutter, , l, . Bahan: lem fox, kardus, gambar yang sudah di print, dan pita.	

Rancangan awal media *pop-up card* adalah dengan bahan utama karton dan gambar print, media berbentuk kubah masjid ini dilengkapi dengan

didalamnya karton panjang yang dilipat yang untuk anak menempelkan gambar berdasarkan warna dan ukuran. Langkah-langkah pembuatan media *pop-up card* sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan Media *Pop\_up Card***

No	Keterangan	Gambar
1.	Menyiapkan bahan dan alat pembuatan media <i>pop-up card</i> yang sudah siap untuk dibentuk.	
2.	Menggunting gambar yang sudah diprint	
3.	Menggunting untuk membuat kartu ucapan	

4.	Menempelkan gambar buah bentuk dan ukuran benda ke kartu ucapan	
5.	Menempelkan gambar dibagian kartu ucapan atau pop-up card untuk sarana tempat anak bermain.	



**Gambar. 4.1** Media *Pop-up Card*

Selanjutnya pada tahap *design* ini setelah mendesain produk, peneliti merancang/mendesain instrument. Adapun instrumen yang dipakai terdapat pada syarat pembuatan media yaitu syarat teknis, syarat edukatif, dan syarat estetika. Untuk syarat teknis adalah media dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mengembangkan lebih dari satu aspek, bahan mudah didapat, aman, awet, mudah dimainkan dan bisa dimainkan sendiri atau kelompok. Untuk syarat edukatif adalah media dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak. Untuk syarat estetika adalah media mudah dibawa, ukuran tidak terlalu besar dan kecil dan warna yang menarik.<sup>7</sup> Sedangkan untuk instrumen ahli materi oleh Dadan Suryana menyatakan bahwa materi harus disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, materi disajikan sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD di Taman Kanak-kanak, materi disajikan sesuai dengan kebutuhan anak, dan materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Untuk instrument pada lembar observasi anak mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu anak mengenal perbedaan

---

<sup>7</sup> Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya:Jakad Publishing, 2019),h.139-140

<sup>8</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279.

berdasarkan ukuran, mengenal mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran.<sup>9</sup>

### c. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dilakukan sesudah media *pop-up card* sudah selesai didesain. Setelah itu produk dibawa ke validator untuk pemberian kritik dan saran serta nilai terhadap media *pop-up card* dengan mengisi nilai di instrument lembar validasi. Kritik dan saran di lembar validasi ini dipakai untuk menjadi acuan saat merevisi media *pop-up card* sebelum di implementasikan di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan pada anak usia 5-6 tahun di kelas B. Berikut hasil validasi instrument anak

Adapun hasil dari validasi ahli instrument anak terhadap lembar observasi perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun menggunakan media *pop-up card* sudah dapat dipakai.

### d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk selesai, maka pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Aceh Selatan pada TK B

---

<sup>9</sup> Peraturan Menteri Pendidikan...,h.46.

dengan jumlah anak 10 orang pada tanggal 17-18 Juli 2023 pada tahap uji coba ini anak diminta untuk mencoba produk dari media *pop-up card*. Setelah itu penilaian pada anak saat menggunakan produk media *pop-up card* adalah menggunakan penilaian lembar observasi untuk melihat perkembangan kecerdasan logis anak usia 5-6 tahun. Adapun tujuan penilaian ialah untuk melihat kelayakan penggunaan produk media *pop-up card* pada pembelajaran.

Kelayakan yang dimaksud ialah penggunaan produk media *pop-up card* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan penggunaan media, guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan aspek kecerdasan logis anak pada tahap usia 5-6 tahun. Pada tahap implementasi ini terdiri dari uji coba skala kecil dengan jumlah anak 10 orang, dengan menggunakan produk yang sudah didesain dan dinilai oleh validator. Setelah itu peneliti memberikan lembar observasi anak kepada guru untuk dapat menilai perkembangan kecerdasan logis anak saat uji coba produk media *pop-up card*. Berikut hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan kecerdasan logis anak.

**Tabel 4.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media *Pop-Up Card***

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai Pengamatan				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Anak mampu membedakan benda berdasarkan ukuran		2	3	5	33
2	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna		4	3	3	29

3	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	2	3	5	33
4	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran	1	6	4	36
<b>Jumlah skor</b>					<b>131</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>3,27</b>
<b>Banyak butir pernyataan</b>					<b>4</b>
<b>Banyak total skor skala likert</b>					<b>40</b>
<b>Skor total ideal</b>					<b>160</b>
<b>persentase</b>					<b>81,8%</b>
<b>Kriteria</b>					<b>Sangat layak</b>

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel diatas, pada lembar hasil observasi untuk anak mengembangkan kecerdasan logis anak usia 5-6 tahun menggunakan media *pop-up card* maka didapatkan hasil 81,8% dan dinyatakan sangat layak

#### a. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi, dan tahap ini merupakan tahapan terakhir dari pengembangan model *ADDIE*. Setelah media *pop-up card* di uji cobakan di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan, maka hasil penelitiannya dari lembar observasi adalah 83% yang kedalam kategori sangat layak Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *pop-up card* layak untuk mengembangkan kecerdasan logis anak sesuai dengan hasil implementasi produk yang dilakukan penelitian

## 2. Kelayakan Media *Pop-Up Card*

Kelayakan media dilaksanakan pada tahap pengembangan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan

ahli instrument anak. Penilaian ini dilakukan untuk menjadi acuan bagi peneliti saat melakukan revisi produk. Validasi juga dilaksanakan untuk melihat tingkat kelayakan produk media *pop-up card*.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pengembangan Media *Pop-Up Card***

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk pembelajaran, yaitu media *pop-up card* untuk mengembangkan kecerdasan logis anak usia 5-6 tahun. Dengan media *pop-up card* diharapkan khususnya proses pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan kecerdasan logis anak. Media dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan logis anak di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah salah satu dari model penelitian pengembangan dengan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama ialah *analysis*, tahap ini adalah tahap mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, setelah permasalahan di temukan, maka selanjutnya peneliti melaksanakan analisis kebutuhan di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan. Sesudah analisis kebutuhan dilaksanakan, diketahui bahwa media untuk pembelajaran masih sangat kurang terutama dalam mengembangkan kecerdasan logis anak, sehingga materi pembelajaran sangat terbatas. Tahak kedua ialah *design*, setelah selesai

melaksanakan analisis masalah dan analisis kebutuhan maka peneliti mendesain produk media *pop-up card* untuk mengembangkan kecerdasan logis anak.

Tahap ketiga adalah *development*, Selanjutnya pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan kritik dan saran dari validator agar produk lebih sempurna dan layak digunakan. Tahap keempat ialah *implementation*, yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 5-6 tahun di TK Anugrah Gampong Sapik Aceh Selatan dengan jumlah anak 10 orang. Pada tahap terakhir yaitu ke lima tahap *evaluation*, yaitu hasil akhir produk media *pop-up card* yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 5-6 tahun.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk media *pop-up card* untuk mengembangkan kecerdasan logis anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran media *pop-up card*, media dikembangkan lebih menarik, pada saat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan. Media yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan logis anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media *pop-up card* dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model pengemangan *ADDIE*, yaitu: *analysis*, menganalisa masalah dan kebutuhan anak. *Design*, langkah pembuatan produk media *pop-up card*. *Development*, pengembangan media dengan validasi ahli materi serta revisi produk dari kritik dan saran dari masing-masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian lembar observasi perkembangan kemampuan logis anak. *Evaluation*, adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas media.
2. kelayakan media *pop-up card* untuk mengembangkan kemampuan logis anak mempunyai hasil penilaian dari masing-masing ahli. Adapun untuk hasil lembar observasi perkembangan kemampuan berfikir logis anak di TK

Anugrah, yang dinilai oleh guru mendapat jumlah skor validator 131, dan jumlah total pertanyaan 4 dan banyak total skor skala *likert* 40, maka jumlah total ideal 160, sehingga memperoleh hasil 81,8% yang masuk dalam kategori sangat layak dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis anak.

## B. Saran

Adapun saran pada penelitian pengembangan media *pop-up card* untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak adalah sebagai berikut:

1. Media *pop-up card* diharapkan mampu dikembangkan lebih lanjut dengan gagasan yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dan dapat digunakan dalam jangka panjang supaya media pembelajaran lebih bervariasi dan mampu mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.
2. Bagi penulis, semoga dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media untuk mengembangkan kemampuan anak.

Kemudia untuk guru, agar media *pop-up card* bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan logis anak. Sedaangkan untuk anak diharapkan media *pop-up card* bisa menambahkan minat anak dalam belajar, dan pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Selain itu, diharapkan media dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logis anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Karisman Putra Utama.
- Ahmad Susanto. (2011). *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anita, S. (2009). *Educational Technology*. Surakarta: Yuna Pustaka.
- Anita, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Aprilia. (2019). Pengembangan Media *Pop-Up Hidden Chart* Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (2).
- Asyhar, R. (2012). *Being Creative On Developing Learning Media*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Buckingham.D. (2008). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. United Kingdom: Polity Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fitrah Nabila Dista. (2019). *Penerapan Pendekatan Sainifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Tungkap Aceh Besar*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, ISSN (p): 2477-4189; ISSN (e); 2477-4715.
- Vol. 5, No. 2
- Fitri Novitasari, Nur Ika Sari Rakhmawati. (2020). *Pengembangan Domino Pintar untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai. Vol.9, No.2.

- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. ( Surabaya: Jakad Publishing.
- Karim, M.B & Wifroh, S.H. ( 2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1 (2).
- Khadijah dan Nurul Amelia. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini:Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Loren, F.T.A. Andayani & Setiawan, B. 2017. The Use Of Learning Media On Listening Skill In Teaching Indonesian To Speakers Of Other Language (TISOL). *Lingua Didaktika Journals*, 11 (1).
- Marlina Shinta, ddk. 2018. Pop-Up Card For Early Childhood Learning. *Jurnal Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*. Vol.1. No.1. ISSN: 2620-9284 (Print), ISSN: 2620-9292 (Online).
- Miarso, Y. (2009). *Sowing Educational Technology*. Jakarta: Kencana Prenada Media grup.
- Muh. Fitrah dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Jawa Barat: Jejak.
- Musfiqon. (2012). *Development Of Learning Media and Sources*. Jakarta:Prestasi Pustakaraya.
- Musfiqon. (2012). *Development Of Learning Media and Sources*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nanda Dewi R. Eka Murtinugraha dan Riyan Authur. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ”. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7, No.2.
- Ni Nyoman Sriningsih, dkk. (2018). *Pengaruh Sainifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpasar E-*

Journal *Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Ganesha Jurusan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.6 No.1.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Puspitariani Y.D. & Hanif, M. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation in Elementary School, *Anatolian Journal Of Education*, 4 (2).

Richna Nisrina,dkk. (2020). “peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media *Pop-up Picture Book* Anak Usia 4-5 Tahun”. *Jurnal: Kumara Cendekia*. Vol.8, No.3.

Robert Maribe Brach. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. London: Springerb Science+Business Media.

Smaldino S.E, Lowther D.L & Russel J.D. (2012). *Intruactional Technology and Media For Learning: Nine Edition*. New Jersey: Pearson Education.

Sudaryo. (2016). *Medote Penelitian Penididikan*. Jakarta: Kencana.

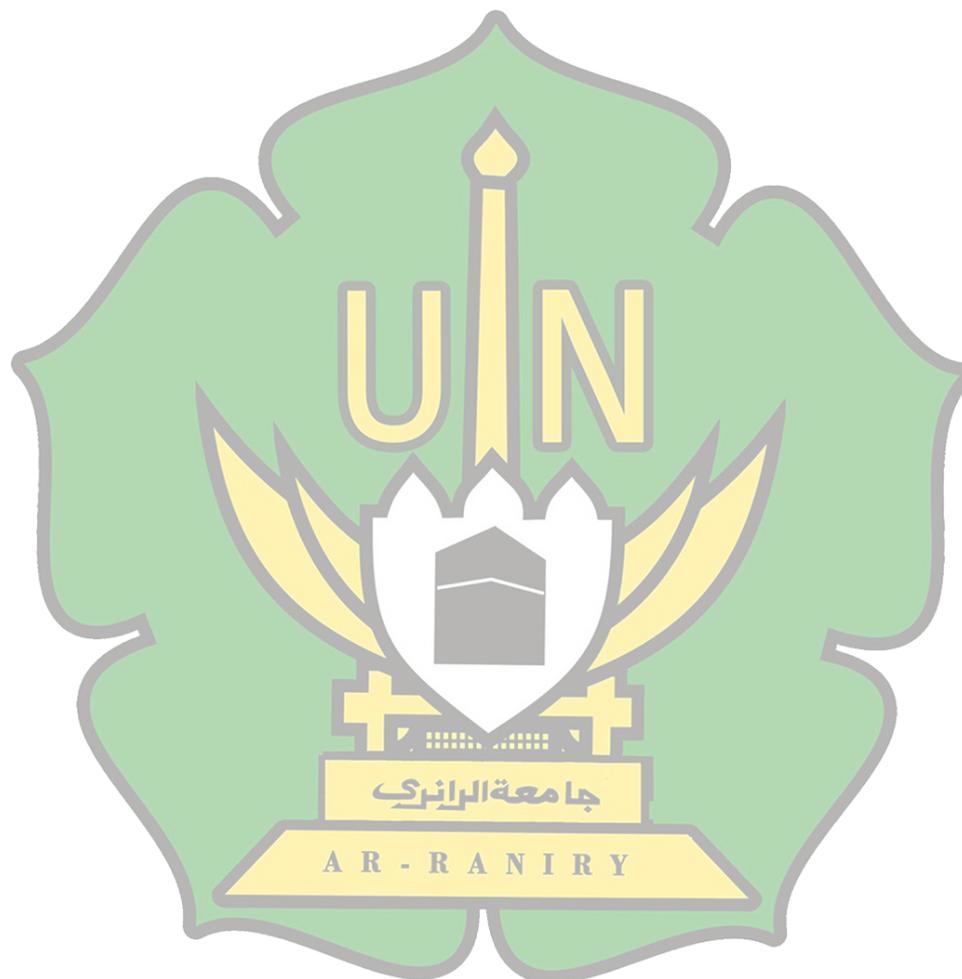
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks

Tisna Umi Hanifah. (2015). Pemanfaatan Media *Pop-up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Belia: Early Childhood Education Papers*. Vol.3, No.2. doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yurinda Withasari. (2018). *Peningkatan Minat Membaca Melalui Permainan Pop-Up Card Anak Kelas B Di PAUD Aulia Palembang*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.

Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita, dan Ulfa Asma. (2022). “Pengembangan Media *Big Book Prayer* Untuk Mengoptimalkan Religius Moral *Activities* Anak 4-5 Tahun”, *Jurnal Obsesi*. Vol.6, No.6.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-15178/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022**

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 27 Oktober 2022

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :  
1. Dewi Fitriani M, Ed  
2. Putri Rahmi M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Safrita Dewi**  
NIM : 160210074  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Card Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah Kabupaten Aceh Selatan**

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 29 November 2022



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimakumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**TK ANUGRAH SAPIK**

Jl. Paya Dapur Gampong Sapik Kec. Kluet Timur Kab. Aceh Selatan Kode Pos 23772

Gampong Sapik, 29 Juli 2023  
Kepada Yth,  
Prodi Tarbiyah UIN Ar-Raniry  
di-

Banda Aceh

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ROSNIBAR, S.Pd  
NIP : 19860208 200904 2 003  
Tempat, Tanggal Lahir : Paya Laba 08 Februari 1986  
Alamat : Kedai RundingKecamatan Kluet Timur Kabupaten Aceh Selatan  
Pangat/Gol : Penata/Ilc  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwasannya atas nama **SAFRITA DEWI NIM : 160210074** telah menyelesaikan Kegiatan Penelitian pada Lembaga **TK ANUGRAH SAPIK** pada hari Selasa tgl 18 Juli 2023 dengan Tema : **Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun TK ANUGRAH SAPIK.**

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الرانيري

A R - R

Kepala TK Anugrah Sapik



ROSNIBAR, S.Pd

NIP. 19860208 200904 2 003

### LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Card* Untuk  
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah  
Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan

Peneliti : Safrita Dewi (160210074)

Prodi : PIAUD

Nama Validator : LINA AMELIA, M.Pd

Jabatan :

#### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ibu/bapak terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Tidak Sesuai (TS)
3. Sesuai (S)
4. Sangat Sesuai (SS)

No.	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>pop-up card</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun			✓	
3.	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan penggunaan media <i>pop-up card</i>			✓	
4.	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kemampuan berpikir logis anak			✓	
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari			✓	

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Card* Untuk  
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah  
Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan

Peneliti : Safrita Dewi (160210074)

Prodi : PIAUD

Nama Validator : Lina Amelia, M-pd

Jabatan :

**A. Petunjuk**

Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ibu/bapak terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Tidak Sesuai (TS)
3. Sesuai (S)
4. Sangat Sesuai (SS)

No.	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai pengamatan			
			1	2	3	4
1.	Kegunaan	1) Penggunaan media <i>pop-up card</i> layak dengan tujuan perkembangan kemampuan berpikir logis anak yang ingin dicapai				✓
		2) Penggunaan media <i>pop-up card</i> sesuai dengan tahap				

		perkembangan anak usia 5-6 tahun			✓	
		3) Penggunaan media <i>pop-up card</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak		✓		
		4) Penggunaan media <i>pop-up card</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak			✓	
2.	Desain	1) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media aman untuk anak usia 5-6 tahun			✓	
		2) Bahan media <i>pop-up card</i> terbuat dari karton dan origami			✓	
		3) Ukuran media <i>pop-up card</i> layak dengan anak usia 5-6 tahun			✓	
3.	Estetika	1) Pemilihan bentuk dan warna untuk anak usia 5-6 tahun			✓	
		2) Pemilihan gambar				

		mendukung aspek perkembangan anak	✓		
		3) Kesesuaian media dengan karakteristik anak		✓	
		4) media <i>pop-up card</i> praktis dan mudah dibawa.			✓

**B. Kesimpulan Penilaian:**

- Layak Digunakan
- Layak Setelah Dilakukan Perbaikan
- Belum Layak

**C. Komentar dan Saran**

Penataan materi yg perlu diperbaiki (ukuran gambar, materi text dan ramp.)



*[Signature]*  
Lina Amelia, M.Pd.

Pembimbing I

*[Signature]*

Dewi Fitriani, M.Ed

NIDN.2006107803

pembimbing II

*[Signature]*

Putri Rahmi, M.Pd

NIDN .2006039002

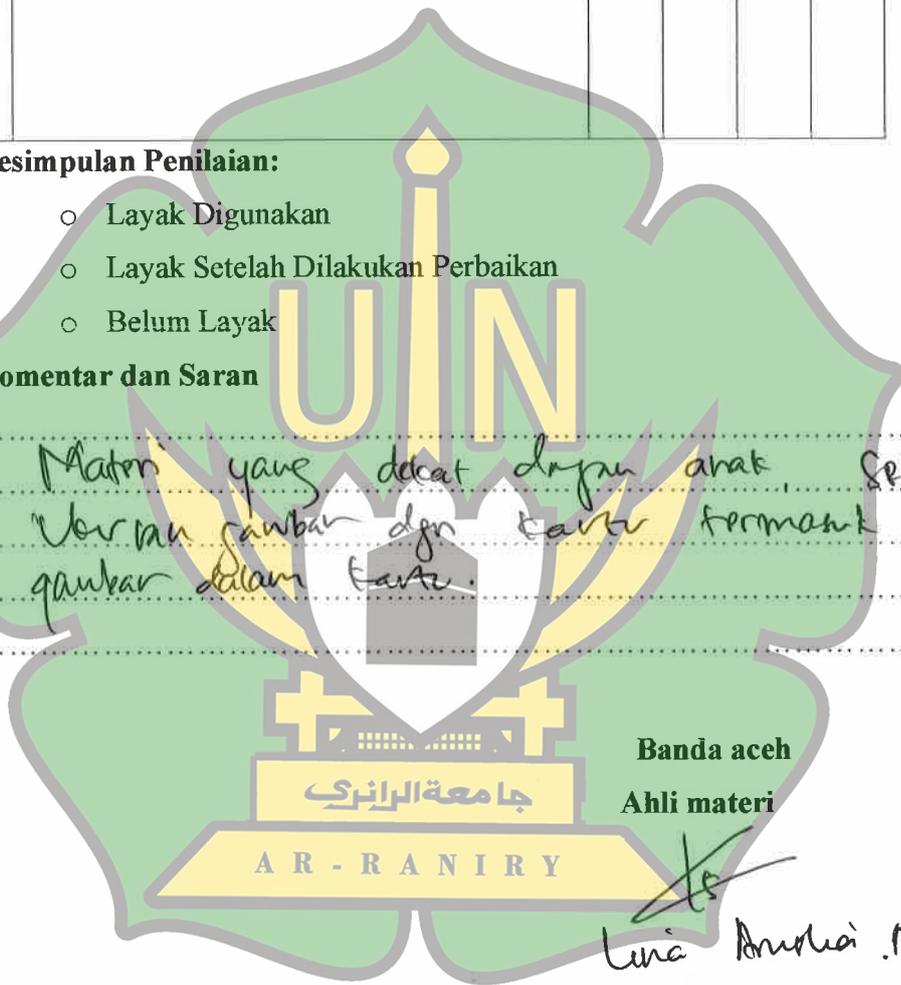
	anak				
6.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak		✓		

**B. Kesimpulan Penilaian:**

- Layak Digunakan
- Layak Setelah Dilakukan Perbaikan
- Belum Layak

**C. Komentar dan Saran**

Materi yang dekat dgn anak sebanyak  
 Urutan gambar dgn kartu ferment jumlah  
 gambar dalam kartu.



*[Signature]*  
 Lina Andhika, M.Pd.

Pembimbing I

*[Signature]*

Dewi Fitriani, M.Ed

NIDN.2006107803

pembimbing II

*[Signature]*

Putri Rahmi, M.Pd

NIDN .2006039002

## LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI INSTRUMEN ANAK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Card* Untuk  
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun TK Anugrah  
Gampong Sapik Kabupaten Aceh Selatan

Peneliti : Safrita Dewi (160210074)

Prodi : PIAUD

Nama Validator : Faizakul Faridj, S.Pd.I., M.Pd.

Jabatan :

### A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ibu/bapak terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Tidak Sesuai (TS)
3. Sesuai (S)
4. Sangat Sesuai (SS)

No.	Kriteria Penilaian Anak	Nilai pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu membedakan benda berdasarkan ukuran.				✓
2.	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran				✓
3.	Anak mampu mengurutkan benda			✓	





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-174/Un.08/Kp.PIAUD/07/2023  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,  
Ibu Lina Amelia, M. Pd  
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Safrita Dewi  
Nim : 160210074  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Cart  
Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6  
Tahun TK Anugrah Gampong Sapik  
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 17 Juli 2023  
Ketua Prodi PIAUD,

  
Heliati Fajriah

## LEMBAR OBERVASI

**Pengembangan media pop –up card terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun tk anugrah gampong sapik kabupaten aceh selatan**

Nama Sekolah : tk anugrah gampong sapik  
Hari/tanggal : Selasa/18  
Kelompok Usia : 5-6 Tahun  
Pertemuan : Pre-Test

Berilah Tanda Ceklis ( ) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut ket:

- 1= Belum Berkembang (BB)
- 2=Mulai Berkembang (MB)
- 3= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4= Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Aspek yang diamati			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyimak perkataan orang lain.	✓			
2	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.		✓		
3	Memahami cerita yang dibacakan.		✓		
4	Mengenal pembendaharaan kata.	✓			
5	Mendengar dan membedakan bunyi-bunyi.	✓			

Banda Aceh, ....., 2023

Safrita dewi  
Nim. 160210074

**Lampiran 5 : Foto Penelitian**



## RIWAYAT HIDUP

Nama : Safrita dewi  
TTL : pulo kambing, 13 juni 1998  
Jenis kelamin : perempuan  
Agama : islam  
Kebangsaan : Indonesia  
Suku : aceh  
Status : belum menikah  
No hp : 081264793403  
Alamat : Ir durian Darussalam

### Orang tua

a. Ayah : mursidin  
Pekerjaan : petani  
Alamat : desa sapik

b. Ibu : mawarni  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : desa sapik

### Pendidikan

a) SD/MI	: SD NEGERI 1 KLUET TIMUR	Tamat tahun 2010
b) SLTP	: SMP NEGERI 1 KLUET TIMUR	Tamat tahun 2013
c) SLTA	: SMK NEGERI 1 KLUET TIMUR	Tamat tahun 2016
d) PT	: S1 pendidikan islam anak usia dini	sekarang



Wassalam  
Hormat saya

Safrita dewi