

**PENGEMBANGAN MEDIA COMOL (CONGKLAK MONOPOLI) DALAM
MENSTIMULASI ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
DHARMA WANITA MEUKEK, ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**DEWI RISKHA
NIM. 160210022**

**Mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA COMOL (CONGKLAK MONOPOLI)
DALAM MENSTIMULASI ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK DHARMA WANITA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**DEWI RISKA
NIM. 160210022**

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

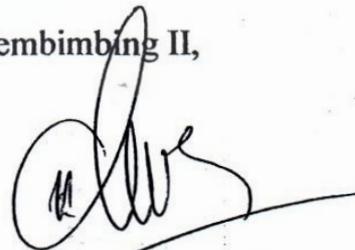
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Pembimbing II,



Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803

**PENGEMBANGAN MEDIA COMOL (CONGKLAK MONOPOLI)
DALAM MENSTIMULASI ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK DHARMA WANITA MEUKEK, ACEH SELATAN**

SKRIPSI

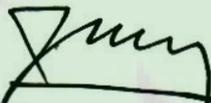
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Pada Hari/Tanggal:

**Selasa, 3 Agustus 2021 M
24 Dzulhijjah 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



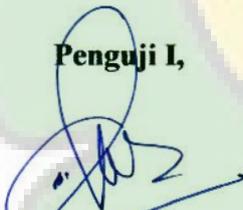
**Dra. Jamaliah Hashallah, M.A
NIP. 196010061992032001**

Sekretaris,



**Munawwarah, M.Pd
NIP.199312092019032021**

Penguji I,



**Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803**

Penguji II,



**Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



**Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001**



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Riska
NIM : 160210022
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Comol Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita, Aceh Selatan

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 orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan 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 Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Dewi Riska

ABSTRAK

Nama : Dewi Riska
NIM : 160210022
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media Comol Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darma Wanita
Tanggal Sidang : 3 Agustus 2021
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
Pembimbing 2 : Dewi Fitriani, M.Ed
Kata Kunci : Media Comol, Aspek Kognitif, Usia 5-6 Tahun.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulus pada anak sejak dini yaitu perkembangan kemampuan kognitif. Salah satunya yaitu perkembangan simbolik. Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Darma Wanita Meukek, Aceh Selatan, yaitu sebagian anak masih belum tahu lambang bilangan, dan masih terbalik-balik dalam menulis angka. Dan kurangnya media dalam mengenalkan aspek kognitif. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan media comol dalam mengembangkan aspek kognitif. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media comol yang layak untuk membantu proses pembelajaran. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui observasi berupa lembar validasi materi dan media Hasil validasi pengembangan media comol menunjukkan bahwa kelayakan media comol berdasarkan aspek edukatif, teknis, estetika, dan materi sangat layak dengan perolehan skor rata-rata 4. Kepraktisan penggunaan pengembangan media comol untuk menstimulasi pengenalan konsep lambang bilangan pada anak usia dini berdasarkan lembar hasil presentasi materi: 100% (sangat layak), dan untuk hasil presentasi media: 100% (sangat layak), sedangkan hasil presentasi uji coba: 86,25% termasuk dalam kategori sangat mampu. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media comol layak digunakan pada anak usia 5-6 tahun untuk pengenalan konsep lambing bilangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media COMOL (Congklak Monopoli) dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Meukek, Aceh Selatan”**. Shalawat berangkaian salam disanjung sajikan kepangkuan Nabi Muhammad Salallahu'alaihi wassalam beserta para sahabat yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta semua staff Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu membantu dan mengarahkan penulis dalam bimbingan selama pembuatan skripsi.
3. Ibu Dewi Fitriani, M.Ed selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu dan memberi nasihat serta motivasi kepada penulis selama pembuatan skripsi.

4. Ucapan terimakasih yang tiada tara kepada kedua orang tua penulis yang telah menjadi orang tua terhebat yang selalu memberikan do'a dukungan, nasihat, motivasi, perhatian dan cinta kasih kepada penulis yang tentunya tidak kan bisa penulis balas.
5. Sahabat tercinta yang telah banyak membantu dan teman-teman seperjuangan mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak mendukung dan memotivasi penulis.

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 kepada Allah jualah penulis berserah diri karena tidak ada sesuatu apapun yang akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis sangat berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 22 Juli 2021
Penulis,

Dewi Riska

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Kognitif	
1. Perkembangan Kognitif	12
2. Aspek Perkembangan Kognitif	15
3. Anak Usia 5-6 Tahun	16
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	20
4. Kegunaan Media Pembelajaran.....	22
C. Comol	
1. Pengertian Congklak	24
2. Pengertian Monopoli	26
D. Penelitian Yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Prosedur Penelitian.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data	34
D. Instrumen Pengumpulan Produk	35
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	60

BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR KEPUSTAKAAN	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

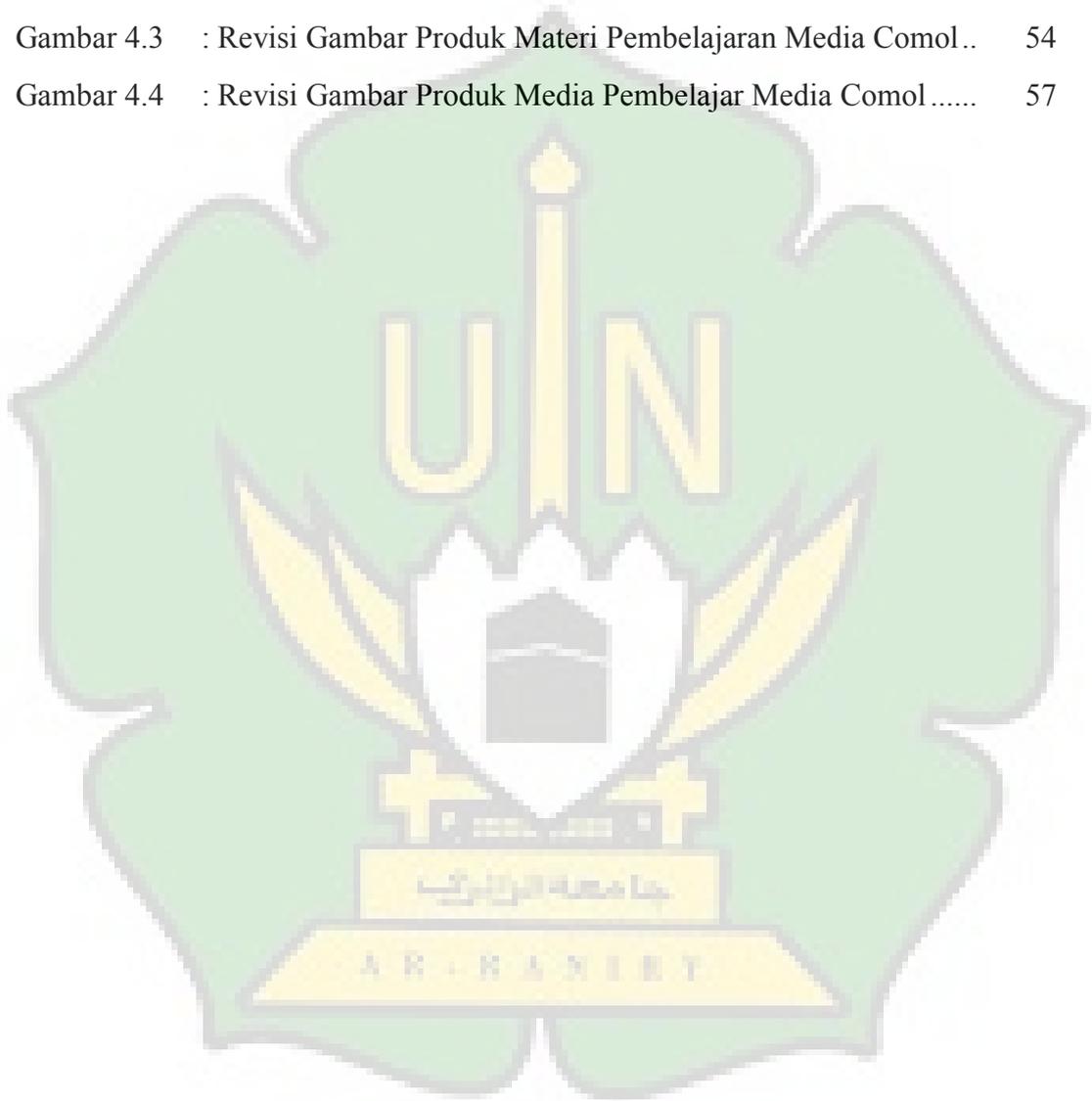


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Rubrik Penilaian untuk Ahli Materi	36
Tabel 3.2	: Rubrik penilaian untuk Ahli Media	40
Tabel 3.3	: Rubrik Penilaian Kemampuan Anak	46
Tabel 3.4	: Kriteria Kelayakan Produk	48
Tabel 3.5	: Kriterion lembar observasi anak	48
Tabel 4.1	: Alat dan Bahan Media Comol	50
Tabel 4.2	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	52
Tabel 4.3	: Revisi Produk Materi Pembelajaran Media Comol	54
Tabel 4.4	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.5	: Revisi Produk Media Pembelajaran Media Comol	57
Tabel 4.6	: Hasil Uji Coba Observasi Anak Terhadap Perkembangan Terhadap perkembangan anak	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Bagan Penelitian Model ADDIE	31
Gambar 4.1	: Alat dan Bahan Media Comol	50
Gambar 4.2	: Rancangan Media Comol	51
Gambar 4.3	: Revisi Gambar Produk Materi Pembelajaran Media Comol..	54
Gambar 4.4	: Revisi Gambar Produk Media Pembelajar Media Comol	57



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Balasan Telah Melakukan Pengumpulan Data dari Sekolah
- Lampiran 4 : Surat permohonan Izin Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Surat Permohonan izin Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Media
- Lampiran 8 : Lembar Observasi anak
- Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu suatu upaya pendidik dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh-kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai dan norma kehidupan yang dianut.¹ Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak.²

Menurut Berk dalam buku Y.N Sujiono, Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selajutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.³ Dari pendapat Berk dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang paling utama untuk anak dalam mengembangkan seluruh

¹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT.IMTIMA, 2007), hal. 95-96.

² Suyadi., Dkk, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 17.

³ Y.N Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 6

aspek perkembangannya. Dalam mengembangkan aspek perkembangan anak perlu didukung adanya fasilitas, sarana, dan prasarana sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Pada pembelajaran di PAUD perlu dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan anak yaitu kognitif. Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁴ Menurut Montessori di dalam Anita Yus mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional maupun moral-agama.⁵

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulus pada anak sejak dini yaitu perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah perkembangan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya seperti meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrak. Perkembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 47.

⁵ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Grup, 2011) hal. 8.

kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.⁶

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya agar meningkatkan kemampuan berpikirnya.⁷ Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu sudah dapat mengklafikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara hakikat, seperti karakteristik anak dan metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak.

Dalam kegiatan anak seharusnya ada media pembelajaran. Media merupakan perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi

⁶ Nyoman Ayu Sukreni., dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1, 2014, hal. 2

⁷ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya...*, hal. 48

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar anak mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut.⁸

Jadi media pembelajaran yaitu segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mengembangkan proses pembelajaran anak usia dini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁹ Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poernawadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).¹⁰ Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan.

Pengembangan media adalah suatu proses untuk mengembangkan sebuah permainan yang memiliki unsur mendidik untuk mendapatkan sesuatu yang melekat pada permainan tersebut. Ada beberapa jenis media. Seperti boneka jari, papika, tabung angka, dan lain-lain. Jadi jenis media yang penulis maksud di sini adalah comol.

⁸ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana), 2020, hal 2

⁹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201.

¹⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 53

Comol adalah media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) ini berbentuk persegi panjang yang terbuat dari karton 5 X dan triplek, yang di beri warna dengan menggunakan cat minyak. Burns menyatakan bahwa dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini terdapat tiga tahapan yaitu tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan. Untuk pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Taman Kanak-Kanak diperlukan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses pembelajarannya, salah satunya melalui Comol.

Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan di TK Darma Wanita Meukek Aceh Selatan, Permasalahan yang terlihat di TK darma wanita meukek yaitu banyak anak-anak yang mengenal angka, tetapi tidak mengenal bagaimana bentuk angka tersebut, dan ada yang bisa menghitung dari 1-10, tetapi anak tersebut tidak tahu yang mana angka 1, angka 2, angka 3 dan seterusnya. Adapun permasalahan lain yang saya lihat sebagian anak-anak tidak mengenal lambang bilangan. Dari hal tersebut dengan adanya media comol anak dapat mengenalkan lambang bilangan, sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik khususnya pada mengenal lambang bilangan.

Ditemukan juga permasalahan yang serupa di daerah lain yang berkenaan dengan kemampuan kognitif anak. Dewi lestari mengatakan berdasarkan hasil observasi di TK ABA Jimbung pada anak kelompok A, kenyataanya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara

bersam-sama, hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak yang masih bingung. Anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan seperti terbalik menuliskan lambang bilangan 3,4,5,6, dan 9.¹¹

Permasalahan serupa dalam mengenalkan lambang bilangan terjadi di Raudhatul Athfal Babusalam, Krian, Sidoarjo, berdasarkan hasil observasi Alfiatul Izzati Irawan dengan guru kelas A yang dilakukan peneliti, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mayoritas sangat rendah. Permasalahan tersebut sering kali dijumpai di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 secara acak di papan tulis, mereka masih terlihat bingung dan belum bisa menghafal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu melafalkan bilangan 1-10 secara urut dan benar, namun anak belum mampu membedakan bentuk dari lambang bilangan 1-10 dengan baik. Sebagian besar anak masih sulit membedakan bentuk lambang bilangan 1-10 terutama angka 6 dan 9.¹² Kemudian Silvia Ulfathurrahmi juga mengatakan bahwa berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan pembelajaran di PAUD Mutiara Hati Kelurahan Karang Sukun, Mataram. Pada perkembangan kemampuan kognitif anak-anak PAUD Mutiara Hati yang terlihat dalam proses pembelajaran masih belum optimal, khususnya pada kelompok B1 dari 8 anak, setelah dilakukan pengamatan ternyata sebagian anak sulit untuk menyebutkan

¹¹ Dewi Lestari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jombang 1, Kalikotes, klaten*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hal 22

¹² Alfiatul Izzati Irawan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo*. Universita Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018, hal 31-32

serta membilang benda yang telah dikelompokkan disebabkan anak hanya sebatas menghafal berbagai bentuk benda dan mengenal angka dari lagu dan apa yang diungkapkan oleh guru. Dalam pembelajaran guru memberikan kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan monoton serta kurangnya pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan kognitif.¹³

Terdapat juga permasalahan yang serupa, Yessy Krestyowati mengatakan bahwa rendahnya kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kunjang disebabkan hanya menggunakan media papan tulis dan LKA, akibatnya kemampuan berhitung 1-20 belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan angka 1-20. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah guru hanya bercerita di depan, menerangkan bentuk angka 1-20 akibatnya proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif.¹⁴

maka peneliti mencoba melakukan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Comol dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Meukek, Aceh Selatan ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah penulis uraikan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

¹³ Silvia Ulfathurrahmi, *Mengembangkan Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2016-2017*, Universitas Mataram, hal 24

¹⁴ Yessy Krestyowati, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita KunjangKecamatan Ngancar Kabupaten Kediri*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016, hal 5

Bagaimanakah kelayakan media comol yang dikembangkan untuk menstimulasi aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui kelayakan media comol yang dikembangkan untuk menstimulasi aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media comol diharapkan agar bisa meningkatkan aspek kemampuan kognitif anak yang lebih fokusnya pada proses berpikir simbolik anak dalam mengenal lambang bilangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru dengan dilakukannya penelitian ini, bisa memberikan sebuah masukan yang bermanfaat bagi para guru dalam lingkungan TK Darma Wanita Meukek Aceh Selatan dan bisa termotivasi untuk menggunakan media yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan berbagai permainan comol.

- b. Manfaat bagi sekolah, diharapkan sekolah untuk dapat memperoleh masukan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan berbagai model atau berbagai macam APE dan Media sehingga bisa termotivasi untuk anak dalam belajar dan sekolah pun akan memperoleh peminat yang banyak.
- c. Manfaat bagi peneliti, mendapatkan sebuah pengalaman tentang penerapan proses pembelajaran dengan media comol untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenalkan lambang bilangan.

E. Definisi Operasional

Sebelum peneliti membahas penjelasan lebih lanjut, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan judul penelitian dengan jelas agar mudah dipahami, terarah dan tepat sasaran. Oleh sebab itu perlu dikemukakan istilah-istilah judul yang perlu mendapat penjelasan secara jelas dan rinci.

1. Media comol

Media Comol adalah kolaborasi media permainan untuk anak yang terdiri dari congklak dan monopoli. Congklak atau dakon disebut juga badaku menurut bahasa banjar. Kata badaku diambil dari kata dasar “daku” dengan tambahan awalan “ba” yang berarti melakukan permainan dengan mempergunakan alat yang disebut “padakuan” permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak di dalam rumah atau di teras rumah.¹⁵

¹⁵ Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, hal. 62

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia dan menyebar di New York sejak tahun 1910. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan.¹⁶

2. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif menekankan bagaimana kapasitas mental manusia bekerja dalam menerima informasi dari lingkungan melalui alat indra, memprosesnya, mengenali apa yang dipersepsi, membandingkannya, dan menyimpannya dalam ingatan serta menggunakannya dalam merespon rangsangan.¹⁷

Adapun dalam penelitian kemampuan kognitif ini yaitu dalam berpikir simbolik. Berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara (nyata) dihadapan anak.¹⁸ Indikator dalam berpikir simbolik pada anak usia dini usia 5-6 tahun diantaranya adalah: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 4) Mengenali berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).¹⁹

¹⁶ A. Husna M, 2009, *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*, Jakarta: Andi Publisher

¹⁷ Wacana, *Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya*, vol.10 No. 1 April 2008, hal 50.

¹⁸ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 39.

¹⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2014), hal 26.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik lebih khususnya dalam mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun dimana dalam pencapaian anak usia dini 5-6 tahun sudah mampu mengenal benda dengan memasangkan benda sesuai pasangannya, sudah mampu mengenal benda sesuai dengan lambangnya, dan anak sudah mampu mengenal berdasarkan urutan angka pada lambangnya.²⁰

3. Anak Usia Dini

Berdasarkan undang-undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pendidikan yang dimulai sejak dini akan berbeda, dengan pendidikan atau pembiasaan yang diberikan akan merangsang otak anak untuk menerima pendidikan selanjutnya.²¹ Anak usia dini yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Darma Wanita Meukek.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2014) hal 24-25.

²¹ Mukthar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 26.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Kognitif

1. Perkembangan Kognitif

Dalam buku Khadijah, Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.¹ Jadi, Kemampuan kognitif merupakan proses pemikiran anak dalam memecahkan sebuah masalah sehingga dia bermanfaat dengan wajar dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Kognitif yaitu suatu proses berpikir yang merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, milenial, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Pada dasarnya kemampuan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungan maupun dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Perkembangan kemampuan kognitif

¹Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hal. 32

merupakan salah satu aspek perkembangan manusia berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Kognitif berhubungan dengan intelegansi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang adalah aktualisasi atau perilaku. Teori perkembangan kognitif Piaget yaitu salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan lingkungan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Teori piaget adalah akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental. Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka.

Jean Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka sendiri, mereka melatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan yang baru.

Teori Piaget memandang bahwa proses berfikir merupakan aktivitas secara bertahap dari fungsi intelektual, yaitu dari berpikir konkrit menuju abstrak. Kemampuan seorang anak untuk lebih tepat mempertasikan dunia secara logis sesuai dengan konsep yang berdasarkan pada penyesuaian yang terjadi pada kenyataan dan bawaan seorang anak dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

Piaget membagi skema atau tahapan yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkolerasi dengan

lingkungan seiring pertambahan usianya. Piaget percaya bahwa semua anak melewati tahap-tahap perkembangan sesuai dengan urutan usianya dan tidak dapat melompati tahap tersebut walaupun anak yang berbeda dengan kecepatan yang berbeda. Empat tahap perkembangan kognitif piaget yaitu sensorimotor (sejak lahir sampai 2 tahun), praoperasional (usia dari 2-7 tahun), operasional konkret (usia 8-11 tahun), dan operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Menurut teori Vygotsky perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan objek melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan.

Landasan terpenting dalam bermain menurut Vygotsky adalah pengalaman sosial. Bermain adalah cara sosial pengalaman simbolik. Saat anak bermain sendiri, mereka dipengaruhi oleh cara-cara dan pengalaman yang berkembang dalam masyarakat dan budaya dengan simbol-simbol sosial.

2. Aspek Perkembangan Kognitif

Perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif terbagi tiga bagian yaitu: belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

a. Berfikir Simbolik

Kognitif yaitu bagaimana cara seseorang bertingkah laku dan bertindak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Berfikir merupakan gagasan dan proses mental. Berfikir memungkinkan seseorang untuk mempertasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana, keinginan. Simbolik yaitu tahap pertama pemikiran praoperasional. Pada tahap ini, anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan berfikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara tepat dunia mental anak.

Berfikir simbolik dimana anak mulai bermain khayal dan bermain pura-pura. Dalam hal ini berfikir simbolik memiliki dalam mengembangkan kreativitas. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab, mencoba berbagai macam berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan lain sebagainya. Dan anak juga sudah mulai menggunakan berbagai benda simbol.

Berfikir simbolik terdapat 4 indikator meliputi: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).²

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2014), hal 26.

3. Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Wulandari dkk, usia 0-6 tahun adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian, seorang anak dimasa depan.³

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih egosentris.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan.

Sementara itu menurut Santrock menyatakan bahwa pada tahap praoperasional, anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan masih mulai terkonstruksi. Pada tahap praoperasional dapat dibagi dalam sub-sub tahap, yaitu

³ Wulandari R., Ichsan, & Romadhon. *Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini di Kecamatan Petarongan Jombang. Biomedika. Vol. 8 No. 1. (2016)*

sub tahapan fungsi simbolik dan sub tahapan pemikiran intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 5-6 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Arsyad, istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi, proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.⁴

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli yaitu sebagai berikut : Menurut Scharam, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan

⁴ Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing),2018, hal 1

(informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses pembelajaran. Menurut Heinich, dkk media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Menurut Yusuf Hadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁵ Sedangkan menurut Mukhtar Latif, jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.⁶

Dalam kaitannya dengan pengembangan kognitif anak, media apapun yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak adalah untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media yang menyentuh aspek kognitif juga harus mampu mengimbangi aspek afeksi. Keseimbangan antara aspek afektif dan kognitif sangat penting bagi perkembangan jiwa anak. Media yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak usia dini pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya, menyenangkan dan bisa membantu guru menghubungkan

⁵ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan*, (Jakarta: Kencana), 2017, hal 196-197

⁶ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013) hal 152

satu hal dengan hal lainnya.⁷ dari pengertian diatas maka dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode atau teknik yang dapat digunakan dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi anak dalam proses mengikuti belajar mengajar.

2. Jenis-jenis Media pembelajaran

Ada tiga jenis media yang biasa digunakan pada kegiatan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pembelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanerta. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan saja.

b. Media Audio

Media Audio atau media dengar merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan ditetapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal 89

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.⁸

3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangatlah luas, tidak hanya media yang dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan dan digunakan sebagai media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi, media pembelajaran memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media.⁹

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat dibuat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak dan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
- b. Bahan yang mudah di dapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan-bahan bekas. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang besar. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat kita pakai untuk membuat media. Contohnya bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan

⁸ Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center), 2016, hal 34

⁹ Zaman, Badrul, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka, 2005), hal 52.

menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, terdapat nilai pendidikan yang dapat kita tanamkan pada anak dan anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.

- c. Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk anak. Keselamatan anak merupakan suatu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia dan berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan anak dan tidak mengandung bahan kimia.
- d. Dapat menimbulkan kreatifitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan pada anak, dapat menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan yang konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Setiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian dari yang terpenting untuk diperhatikan.

4. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan dan manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arif S. Sadiman, dkk, menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut:

- a) Memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁰

Menurut Hamalik, pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

¹⁰ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2006, hal 40-41.

Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi, dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.¹¹

Sudjana dan Rifai juga mengemukakan kegunaan atau manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a) Pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar pada anak.¹²

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani), 2016, hal 41-42

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani), 2016, hal 43-44.

C. Comol

1. Pengertian Congklak

Beberapa ahli menyebutkan bahwa kata dhakon mungkin berasal dari kata “dhaku” dengan akhiran “an”. Dhaku yang berarti “mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya” permainan ini murni permainan anak-anak, permainan ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja permainan ini akan dilaksanakan tidak masalah. Permainan ini dapat dilakukan dilantai, di halaman rumah, dteras rumah, di atas meja. Permainan dhakon berjumlah dua orang, permainan dakon sebenarnya permainan anak perempuan namun banyak juga anak laki-laki bermain dhakon. Permainan ini melatih anak untuk ulet, hemat, dan teliti. Anak selalu dilatih untuk mengejar untung dan menabung di lumbung dan tidak boleh ngacang. Alat permainan dakon dinamakan dhakon/congklak.

Menurut Novi Mulyani permainan tradisional anak Indonesia menyatakan bahwa Bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai menghitung. Selain itu, anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.¹³ Menurut Diah Rahmawati permainan congklak juga membutuhkan kecerdasan berhitung, seperti saat memasukan kecik disetiap lubang maupun saat menghitung biji kecik di saat permainan satu babak usai pemain juga diajarkan untuk bermain spekulasi dengan pertimbangan dan perhitungan yang matang.¹⁴

Comol disebut juga sebagai permainan congklak yang merupakan kemampuan yang memiliki pengembangan anak dalam berhitung bagi anak usia

¹³ Novi Mulyani, Op- Cit, hal 66

¹⁴ Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa, OpAZ-Cit, hal 60

5-6 tahun. Kemampuan berhitung permulaan perlu dikembangkan sejak dini, namun dari dalam kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak usia dini diberikan melalui berbagai macam permainan yang tentunya lebih efektif diterapkan dan disesuaikan dengan konsep-konsep berhitung yang akan dipelajari oleh anak.

Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional daerah Indonesia yang cocok dimainkan oleh anak-anak. Menurut Mulyani congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Permainan congklak pada anak memiliki tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pengenalan matematika yang dilakukan pada comol anak seperti pengenalan lambang bilangan, dan belajar berhitung sambil bermain. Karena dari bermain anak dapat belajar berhitung bisa menggunakan permainan pada comol.

2. Pengertian Monopoly

Permainan yang terkenal di dunia dan menyebar di New York sejak tahun 1910 yaitu monopoli. Permainan ini merupakan papan yang sangat digemari. Permainan ini dimainkan oleh 4 sampai 5 pemain dengan rincian 4 orang sebagai pemain dan satu orang lainnya sebagai Banker. Permainan ini dimulai dari kota START lalu berjalan maju searah jarum jam dengan mengikuti jumlah dadu yang didapatkan pemain. Masing-masing pemain dapat membeli kotak tanah yang belum mempunyai pemilik dan setelah itu dapat mendirikan rumah dan hotel. Pemilik dapat membeli sebanyak-banyaknya kompleks tanah. Pemain yang

memasuki kotak tanah milik pemain lain maka akan dikenakan sewa dan wajib membayarnya. Pada permainan ini juga terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang dapat diambil pemain apabila pemain berhenti di kotak dana umum atau kesempatan. Perintah yang terdapat di dalam kartu dana umum dan kesempatan wajib dilakukan oleh pemain.

Menurut Musfiroh, monopoli merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu pada anak. Monopoli praktis dan ekonomis. Dapat dibuat sendiri sesuai dengan tema yang ada. Selain menarik perhatian anak, penggunaan media monopoli dapat membuat sajian lebih efisien.¹⁵

Beberapa alat-alat yang dibutuhkan untuk memainkan monopoli ini sebagai berikut: Pion, dua buah dadu, kartu hak milik kompleks, papan main monopoli, kartu dana umum, kartu kesempatan, uang bank monopoli, simbol untuk rumah, dan simbol untuk hotel. Permainan monopoli melatih agar bersikap kompetitif, hemat, dan konglomerasi (mengembangkan usaha yang dimiliki). Tujuannya untuk menguasai semua kotak tanah yang ada pada papan melalui transaksi seperti membeli, menyewa dan juga pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Adapun peraturan monopoli, yaitu: pemain melempar dadu dengan bergiliran untuk dapat memindahkan pion. Kotak-kotak yang tersedia dalam papan permainan adalah tujuan dari pion dijalankan. Pion berjalan dari satu kotak ke kotak lain sesuai jumlah nilai yang ditunjukkan dadu.

¹⁵ Musfiroh, Sih Aisyah, 2008. *Pengertian Monopoli*. <http://unesa.com>, di unduh 8 januari 2021

D. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan tindakan penelitian, peneliti menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penggunaan media comol dalam peningkatan pemahaman kemampuan kognitif dalam mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia dini. Penelitian tersebut antara lain yaitu:

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Dewi Lestari. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Jimbung 1, Kalikoter, Klaten”. Dewi Lestari menjelaskan bahwa APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Dengan bermain kartu angka anak juga bisa meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep lambang bilangan. Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media Kartu Angka, sedangkan penelitian penulis menerapkan media comol¹⁶
2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiatul Izzati Irawan. Dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo.” Alfiatul Izzati Irawan

¹⁶ Dewi Lestari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jimbung 1, Kalikotes, klaten*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hal 22

menjelaskan bahwa media buah puzzle ini termasuk media pembelajaran visual. Dan penggunaan media buah puzzle angka bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun kesamaannya dengan penelitian penulis yaitu sama-sama media pembelajaran visual, dan juga bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Hanya saja perbedaannya yaitu kegiatan bermain dan medianya, penelitianterdahulu menggunakan media buah puzzle sedangkan penelitian penulis menggunakan media comol.¹⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Ulfathurrahmi. Dengan judul “Mengembangkan Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun 2016/2017”. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian Silvia Ulfathurrahmi yaitu sama-sama menggunakan media permainan congklak untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Hanya saja perbedaannya yaitu Silvia Ulfathurrahmi media congklak nya terbuat dari papan kayu sedangkan media congklak penelitian terdahulu

¹⁷ Alfiatul Izzati Irawan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo*. Universita Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018, hal 31-32

terbuat dari karton 5X dan Triplek. Dan cara bermainnya pun berbeda.¹⁸

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yessy Krestyowati. Dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri. Yessy Krestyowati mengatakan bahwa melalui permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan anak berhitung 1-20, sedangkan penelitian terdahulu melalui permainan comol anak mampu mengenalkan konsep lambang bilangan. Perbedaan yaitu yessy krestyowati mediana hanya menggunakan permainan monopoli, sedangkan penelitian terdahulu mediana gabungan monopoli dan congklak.¹⁹

¹⁸Silvia Ulfathurrahmi, *Mengembangkan Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2016-2017*, Universitas Mataram, hal 24

¹⁹ Yessy Krestyowati, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kunjang Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016, hal 5

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan Media comol untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak kelompok B melibatkan pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono bahwa penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.²Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan kriteria dari produk yang sudah dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

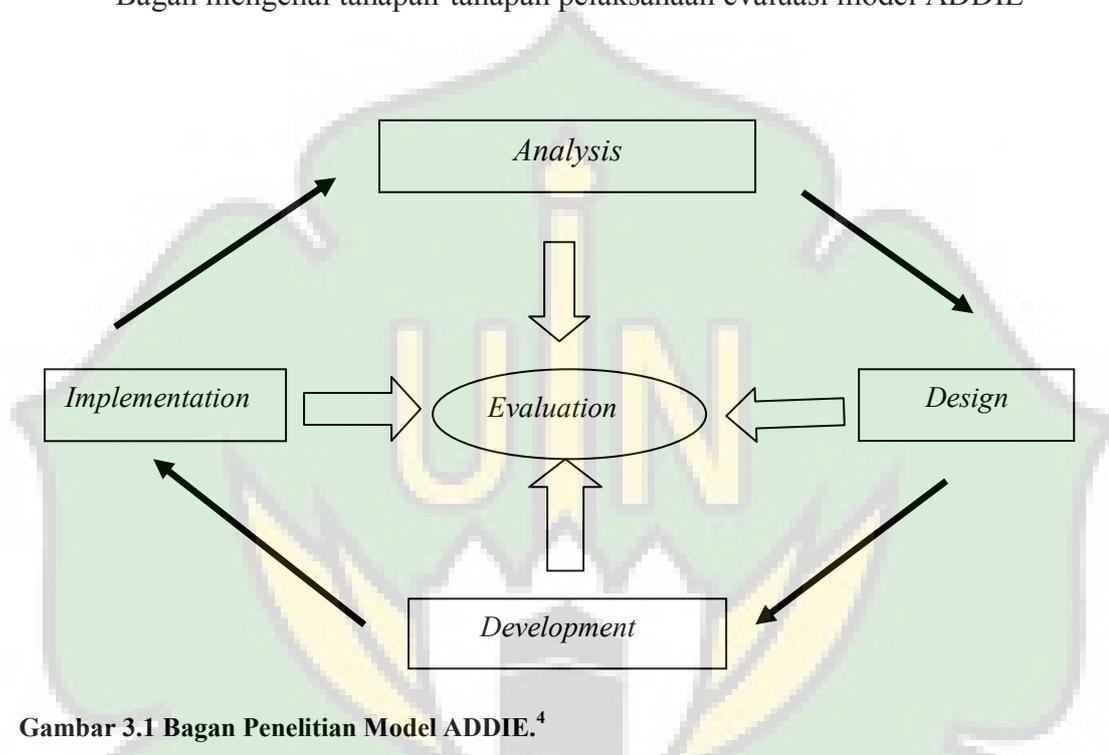
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 407

²Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal. 105

bermfaat 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*).³

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model *ADDIE*



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model *ADDIE*.⁴

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak kelompok B menggunakan model yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Tahap-tahap proses dalam model *ADDIE* memiliki kaitan satu sama lain, maka penggunaan model ini perlu dilakukan secara

³Sugiyono, Metode Penelitian,...., h. 26.

⁴Sugiyono, Metode Penelitian,...., h. 26.

bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.⁵ Tahapan-tahapan dalam penelitian sebagai berikut ini:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan membaca jurnal, baca buku dan juga melakukan observasi, media pembelajaran yang digunakan tidak berpariatif dan kreatif, yaitu hanya media berupa buku LKS saja, sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat proses pembelajaran langsung.

2. Tahap desain

Setelah menganalisis permasalahan dan kebutuhan, langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah mengkaji media yang tepat dan cocok untuk digunakan dalam mengatasi masalah yang terdapat di TK Darma Wanita Meukek seperti media papan pintar angka dan media congklak angka. Kemudian peneliti membuat desain media Comol dengan menyiapkan alat dan bahan-bahannya ialah : karton 5x, tiplek, bola berukuran sedang, lem uhu, biji kerang, gunting, kain flanel, lem lilin.

Cara Bermain media comol antara lain sebagai berikut:

- Pertama, guru akan menjelaskan prosedur permainan.
- Permainan dimainkan oleh dua orang anak
- Anak suit terlebih dahulu

⁵Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. (Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016) hal 23

- Permainan dimulai dari sebelah kanan, dengan memasuki biji ke dalam lubang
- Permainan dilakukan sekali putaran dari start dan kembali ke strartnya.
- Bila anak berhenti di lubang milik sendiri, maka anak tersebut tidak perlu bayar, tetapi anak tersebut harus mengambil kartu sesuai dengan warna lubang di mana anak tersebut mati.
- Dan bila anak berhenti pada lubang kawan, maka terjadinya pengurangan dan akan dikenakan bayaran
- Ketentuan kalah akan di lihat dari siapa yang duluan menghabiskan kartu kata bergambar.

3. Tahap pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain yang sudah di rancang menjadi sebuah kenyataan. Tahapan ini adalah tahap pembuatan media Comol, sesudah media siap dibuat, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator yaitu, 1 ahli media dan 1 ahli materi.

Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator agar mendapatkan produk media Comol yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan. Data yang diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya akan di analisis dan dipersentasikan untuk mengetahui katagori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (Comol).

4. Tahap implementasi

Implementasi adalah langkah nyata pada metode penelitian R & D model ADDIE. Implementasi kelayakan media Comol dilakukan dengan melakukan penerapan media comol pada pembelajaran pengenalan konsep lambang bilangan pada anak. Kemudian peneliti beserta guru melakukan penilaian pada anak. Penilaian kemampuan mengenalkan konsep lambang bilangan saat anak mencoba produk Comol sesuai dengan indikator yang dicapai oleh anak. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenalkan konsep lambang bilangan dengan menggunakan media Comol.

5. Tahap evaluasi

Evaluasi adalah tahap akhir dalam melakukan penilaian kelayakan media Comol yang dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media dan juga penilaian terhadap pengenalan konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga dapat disimpulkan layak atau tidak layak media Comol yang sudah dikembangkan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, validasi yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media Comol yang sudah dikembangkan. Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tiga tahap antara lain sebagai berikut:

1) Validasi materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pada media Comol dan aspek penyajian materi yang akan di isi oleh

validator ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2) Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk yang dihasilkan, baik dilihat dari segi desain, fisik, keamanan, dan ketahanan media Comol, yang diisi oleh validator ahli media yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3) Uji kepraktisan melalui lembar Observasi Penilaian Kemampuan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan

Kertas lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan anak dalam mengenalkan konsep lambang bilangan dengan menggunakan media Comol pada anak kelompok B di TK Darma Wanita Meukek. Lembar ini di isi oleh pendidik sesuai dengan kemampuan anak.

D. Instrumen Pengumpulan Produk

Instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, penulis membuat instrumen pengumpulan produk yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh para ahli materi dan ahli

media.⁶Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan produk dilakukan melalui 3 tahap yaitu:

Pada tahap pertama, validasi produk oleh ahli materi berupa materi pembelajaran yang terdapat pada media comol,tahap kedua validasi produk oleh ahli media ialah media comol. Dan tahap terakhir melakukan penilaian pada anak melalui pengenalan konsep lambang bilangan.

Dalam penelitian ini, jawaban setiap item instrumen tersebut diukur menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat sesuai sampai dengan tidak sesuai yang berupa kata-kata: 1. Tidak sesuai, 2. Kurang sesuai, 3. Sesuai, 4. Sangat sesuai.⁷

1. Rubrik Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1. Materi yang disajikan pada media comol sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ialah meningkatkan aspek kognitif melalui pengenalan konsep bilangan pada anak.	4
		2. Materi yang disajikan pada media comol sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ialah meningkatkan aspek kognitif melalui pengenalan konsep lambang bilangan pada anak.	3
		3. Materi yang disajikan pada media comol kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ialah	2

⁶Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan ilmu sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hal 205

⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).hal 285.

		meningkatkan aspek kognitif melalui pengenalan konsep lambang bilangan pada anak.	
		4. Materi yang disajikan pada media comol tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ialah meningkatkan aspek kognitif melalui pengenalan konsep lambang bilangan pada anak.	1
2.	Kesesuaian materi media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun	1. Materi di tampilkan pada media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sangat sesuai	4
		2. Materi di tampilkan pada media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai	3
		3. Materi di tampilkan pada media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun kurang sesuai	2
		4. Materi di tampilkan pada media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun tidak sesuai	1
3.	Kesesuaian materi media comol untuk pengenalan konsep bilangan	1. Materi media comol sangat sesuai untuk pengenalan konsep bilangan	4
		2. Materi media comol sesuai untuk pengenalan konsep bilangan	3
		3. Materi media comol sesuai untuk pengenalan konsep bilangan	2
		4. Materi media comol tidak sesuai untuk pengenalan konsep bilangan	1
4.	Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	1. Penyajian materi sengat sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	4
		2. Penyajian materi sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal	3

		lambang bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	
		3. Penyajian materi kurang sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	2
		4. Penyajian materi tidak sesuai untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	1
5.	Mengenal konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka	1. Penyajian materi sangat sesuai untuk Mengenal konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka	4
		2. Penyajian materi sesuai untuk Mengenal konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka	3
		3. Penyajian materi kurang sesuai untuk Mengenal konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka	2
		4. Penyajian materi tidak sesuai untuk Mengenal konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka	1
6.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	1. Penyajian materi sangat sesuai untuk meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	4
		2. Penyajian materi sesuai untuk meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	3
		3. Penyajian materi kurang sesuai untuk meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	2
		4. Penyajian materi tidak sesuai untuk meningkatkan	1

		pemahaman mengenai urutan angka	
7.	Materi memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	1. Materi sangat sesuai untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	4
		2. Materi sesuai untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	3
		3. Materi kurang sesuai untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	2
		4. Materi tidak sesuai untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	1
8.	Mengenal perintah/aturan bermain sederhana	1. Materi sangat sesuai dalam mengenal perintah/aturan bermain sederhana	4
		2. Materi sesuai dalam mengenal perintah/aturan bermain sederhana	3
		3. Materi kurang sesuai dalam mengenal perintah/aturan bermain sederhana	2
		4. Materi tidak sesuai dalam mengenal perintah/aturan bermain sederhana	1
9.	Mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.	1. Materi sangat sesuai dalam mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.	4
		2. Materi sesuai dalam mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.	3
		3. Materi kurang sesuai dalam mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.	2
		4. Materi tidak sesuai dalam mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.	1

10.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka	1. Materi sangat sesuai untuk melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka	4
		2. Materi sesuai untuk melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka	3
		3. Materi kurang sesuai untuk melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka	2
		4. Materi tidak sesuai untuk melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka	1

Sumber : Sudarsono, dkk. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press

2. Rubrik Untuk Penilaian Ahli Media

No	Kategori	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kognitif	1. Mengenal konsep lambang bilangan	1. Kejelasan mengenalkan lambang bilangan dalam media comol pada anak sangat sesuai	4
			2. Kejelasan mengenalkan lambang bilangan dalam media comol pada anak sesuai	3
			3. Kejelasan mengenalkan lambang bilangan dalam media comol pada anak kurang sesuai	2
			4. Kejelasan mengenalkan lambang bilangan pada	1

			anak dalam media comol pada anak tidak sesuai	
		2. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak	1. Kejelasan mendorong rasa ingin tahu anak dalam media comol pada anak usia 5-6 tahun sangat sesuai	4
			2. Kejelasan mendorong rasa ingin tahu anak dalam media comol pada anak usia 5-6 tahun sesuai	3
			3. Kejelasan mendorong rasa ingin tahu anak dalam media comol pada anak usia 5-6 tahun kurang sesuai	2
			4. Kejelasan mendorong rasa ingin tahu anak dalam media comol pada anak usia 5-6 tahun tidak sesuai	1
2.	Desain Grafis	1. Warna	1. Warna pada media comol sangat sesuai untuk anak	4
			2. Warna pada media comol sesuai untuk anak	3
			3. Warna pada media comol kurang sesuai	2

			untuk anak	
			4. Warna pada media comol tidak sesuai untuk anak	1
		2. Bentuk	1. Bentuk pada media comol sangat sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	4
			2. Bentuk pada media comol sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	3
			3. Bentuk pada media comol kurang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	2
			4. Bentuk pada media comol tidak sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	1
		3. Ukuran	1. Ukuran media comol sangat sesuai untuk anak	4
			2. Ukuran media comol sesuai untuk anak	3
			3. Ukuran media comol kurang sesuai untuk anak	2
			4. Ukuran media comol tidak sesuai untuk anak	1
3.	Aspek kemudahan penggunaan	1. Penggunaan comol dalam pembelajaran	1. Penggunaan comol dalam pembelajaran sangat sesuai	4
			2. Penggunaan comol dalam	3

			pembelajaran sesuai	
			3. Penggunaan comol dalam pembelajaran kurang sesuai	2
			4. Penggunaan comol dalam pembelajaran tidak sesuai	1
4.	Fisik	1. Keamanan bahan yang digunakan	1. Bahan yang digunakan dalam pembuatan comol sangat sesuai dengan keamanan anak	4
			2. Bahan yang digunakan dalam pembuatan comol sesuai dengan keamanan anak	3
			3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan comol kurang sesuai dengan keamanan anak	2
			4. Bahan yang digunakan dalam pembuatan comol tidak sesuai dengan keamanan anak	1
		2. Dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak	1. Media comol sangat sesuai dengan penggunaan waktu yang lama dan tidak mudah rusak	4
			2. Media comol sesuai dengan	3

			penggunakan waktu yang lama dan tidak mudah rusak	
			3. Media comol kurang sesuai dengan menggunakan waktu yang lama dan tidak mudah rusak	2
			4. Media comol tidak sesuai dengan menggunakan waktu yang lama dan tidak mudah rusak	1
5.	Tulisan	Kesesuaian ukuran tulisan angka	1. Ukuran tulisan angka sangat sesuai untuk anak	4
			2. Ukuran tulisan angka sesuai untuk anak	3
			3. Ukuran tulisan angka kurang sesuai untuk anak	2
			4. Ukuran tulisan angka tidak sesuai untuk anak	1
6.	Pemakaian	1. Kesesuaian media (mudah di simpan dan dipindahkan)	1. Media comol sangat sesuai untuk di simpan dan dipindahkan	4
			2. Media comol sesuai untuk di simpan dan dipindahkan	3
			3. Media comol kurang sesuai untuk di simpan dan dipindahkan	2
			4. Media comol	1

			tidak sesuai untuk di simpan dan dipindahkan	
		3. Media comol mudah digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	1. Media comol sangat sesuai digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	4
			2. Media comol sesuai digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	3
			3. Media comol kurang sesuai digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	2
			4. Media comol tidak sesuai digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	1
		5. Pemilihan kartu kata bergambar untuk usia 5-6 tahun	1. Pemilihan kartu kata bergambar sangat sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	4
			2. Pemilihan kartu kata bergambar sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	3
			3. Pemilihan kartu kata bergambar kurang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	2
			4. Pemilihan kartu kata bergambar tidak sesuai untuk anak usia 5-6 tahun	1

Sumber : Sudarsono, dkk. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

2. Rubrik Kemampuan Penilaian anak

No	Aspek yang di amati	Indikator Penilaian	Skor
1.	menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak sangat mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	4
		Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	3
		Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	2
		Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10	1
2.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Anak sangat mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	4
		Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	3
		Anak mulai mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	2
		Anak tidak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1
3.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak sangat mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	4
		Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	3
		Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	2
		Anak tidak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1
4.	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Anak sangat mampu Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	4

	Anak mampu Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	3
	Anak mulai mampu Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	2
	Anak tidak mampu Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	1

Sumber : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, No.146 (Tahun 2014)⁸

E. Teknik Analisi Data

Pada penelitian ini, teknik penelitian data yang digunakan adalah teknik analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi ahli materi dan ahli media serta lembar observasi kemampuan mengenal konsep lambang bilangan yang menampilkan hasil produk yang berupa media comol.

Menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus skala likert:

Rumus Skala likert⁹

$$x = \frac{\sum M}{Mm} x 100\%$$

Keterangan:

Mmax = Skor maksimal setiap aspek penilaian

$\sum M$ = Jumlah skor setiap aspek penilaian

X = Persentase skor setiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No, 146 Tahun 2014.hlm.6-9

⁹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 285

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak layak
$52\% < X \leq 68\%$	Kurang layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

(Sumber: Sugiyono, 2014: 305).¹⁰

Tabel 3.5 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Skor	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Mampu
$52\% < X \leq 68\%$	Mulai Mampu
$68\% < X \leq 84\%$	Mampu
$X > 84\%$	Sangat Mampu

Sumber : Sugiono, 2014: 305¹¹

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Alfabeta, 2014), hal 305

¹¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 285

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian telah dilaksanakan di TK Darma Wanita, Aceh Selatan. Adapun jadwal pelaksanaan penelitiannya dilaksanakan dua hari, pertama pada hari senin tanggal 8 Juli 2021 dan hari kedua pada hari selasa pada tanggal 9 Juli 2021. Dengan melakukan uji coba media comol pada anak usia 5-6 tahun sekaligus pemberian lembar observasi anak untuk di nilai.

Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam mengembangkan media comol (congklak monopoli) ini berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE. Adapun tujuan utama model pengembangan ini yaitu digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk alat permainan edukatif yang efektif dan efisien.

1. *Analysis* (analisis)

Tahap ini yaitu analisis permasalahan yang ditemukan dilapangan, dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi yang sudah peneliti amati di TK Darma Wanita Meukek Aceh Selatan. Dari hasil penelitian, peneliti mendapatkan sejumlah permasalahan yang timbul dari observasi awal yang telah peneliti amati di TK Darma Wanita Meukek Aceh Selatan yaitu masih kurangnya kemampuan kognitif anak. Analisis kebutuhan meliputi analisis ketersediaannya media di sekolah. Adapun langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan observasi ke sekolah. Dari hasil observasi awal yang sudah dilakukan,

diperoleh keterangan bahwa kurangnya ketersediaannya media untuk menunjang proses belajar.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, maka di tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media comol dalam mengenalkan konsep lambang bilangan. Adapun alat dan bahan yang di gunakan dalam pembuatan media comol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Alat dan Bahan dalam Pembuatan Media Comol

No.	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat dan bahan : bola plastik ukuran sedang, karton 5X, panel, lem UHU, lem lilin, pisau, pensil, penghapus, penggaris, papan triplek, kayu, cat minyak, kuas, tiner, gambar buah yang sudah di print, gambar angka 1-10 yang sudah di print, biji kerang, gunting.	

Desain awal dari media comol ialah terbuat dari karton 5X, papan triplek, kain planel, dan bola plastik berukuran sedang. Pada bagian



Gambar 4.1 Rancangan Media Comol

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi produk awal yang sudah selesai selanjutnya validator akan melakukan validasi untuk mengetahui kualitas produk. Validasi bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan media comol yang terlebih dahulu sudah di rancang. Untuk selanjutnya akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator tersebut. Validasi ini juga bertujuan agar mengetahui layak atau tidaknya media comol sebelum diimplementasikan ke sekolah. Proses validasi media comol yang akan dilakukan oleh dua validator. Validator untuk materi dan untuk media. Media comol yang sudah dikembangkan, kemudian di nilai kelayakannya dari validator tersebut.

a. Validasi ahli materi

Berikut hasil validasi dari validator ahli materi pada table di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Instrumen Validasi ahli materi

No.	Kriteria Penilaian	Validator	Kategori
1.	Media comol memiliki warna yang indah sehingga dapat menarik perhatian anak untuk bermain	4	Sangat Layak
2.	Penampilan media yang disajikan dalam bentuk yang menarik	4	Sangat Layak
3.	Pemilihan jenis ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)	4	Sangat Layak
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini	4	Sangat Layak
5.	Mampu mendorong rasa ingin tahu	4	Sangat Layak
6.	Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak	4	Sangat Layak
7.	Media comol digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak	4	Sangat Layak
8.	Media comol mudah diikuti dan dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
9.	Font tulisan pada media ditampilkan dengan jelas	4	Sangat Layak
10.	Kartu kata bergambar sangat cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
Jumlah Skor		40	
Jumlah Skor Maksimum		40	
Rata-Rata		4	
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber: hasil pengolahan data dari ahli media

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

$$X = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$X = 100\%$$

Tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4, dengan hasil nilai persentase 100%, telah di konveksi dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan pada media comol merupakan katagori sangat layak. Hal ini menunjukka bahwa materi comol sudah baik dan sangat layak untuk digunakan, tetapi ada sedikit masukan dan saran dari ahli materi.

Setelah dilakukan penilaian dari ahli materi, terdapat saran dan masukan terhadap materi media comol. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi di jadikan sebagai masukan untuk tahap revisi desain prodak selanjutnya. Revisi materi yang dimaksudkan yaitu untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki materi media comol agar materi media comol yang dikembangkan sangat layak untuk di uji coba oleh anak usia 5-6 tahun. Adapun saran dan masukan dari ahli materi dapat dijelaskan pada table di bawah ini:

Tabel 4.3 Revisi Produk Materi Pembelajaran Media Comol

No.	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Benda-benda kecil untuk bayaran pada permainan comol	<p>1. Pada aspek sebelumnya, peneliti menggunakan benda-benda kecil sebagai bayaran pada permainan comol dengan menggunakan benda-benda kecil seperti dinosaurus, dan orang-orangan.</p> 	<p>Setelah direvisi, peneliti menggantikan benda-benda kecil untuk bayaran pada permainan comol dengan kartu kata bergambar dengan tema buah-buahan. Agar lebih efektif dan efisien.</p> 

b. Validasi Ahli Media

Produk awal yang sudah selesai kemudian di validasi oleh ahli media, berikut hasil validasi oleh media pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Validator	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajarana	4	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
3.	Kesesuaian materi media comol untuk pengenalan konsep bilangan	4	Sangat Layak
4.	Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
5.	Mengenalkan konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang ditulis pada kartu angka	4	Sangat Layak
6.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	4	Sangat Layak
7.	Materi memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan	4	Sangat Layak
8.	Mengenal perintah/aturan bermain sederhana	4	Sangat Layak
9.	Mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya	4	Sangat Layak
10.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan symbol angka	4	Sangat Layak
Jumlah Skor		40	
Jumlah Skor Maksimum		40	
Rata-Rata		4	
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Pengolahan data dari materi

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

$$X = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$X = 100\%$$

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4, dengan hasil persentase 100, sudah dikonveksi dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan pada media comol merupakan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media comol sudah sangat baik dan sangat layak digunakan dengan tanpa revisi berdasarkan hasil penilaian dari ahli media.

Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media, terdapat masukan dan saran terhadap media comol. Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media tersebut dijadikan sebagai masukan untuk tahap revisi desain produk ditahap selanjutnya. Revisi media yang dimaksudkan disini untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media comol agar media yang dikembangkan sangat layak untuk di ujicoba oleh anak usia 5-6 tahun. Adapun masukan dan saran dari ahli media dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Revisi Produk Media Pembelajaran Media Comol

No.	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Benda-benda kecil untuk bayaran dalam permainan comol	<p>Pada aspek sebelumnya, peneliti menggunakan benda-benda bola-bola kecil agar tidak berdebu dan aman di mainkan oleh anak</p> 	<p>Setelah di revisi, peneliti mengganti benda bola-bola kecil tersebut dengan benda-benda kecil dinasourus, dan orang-orangan</p>  
2.	Bentuk permukaan dasar media comol.	<p>Bentuk permukaan dasar comol di cat menggunakan cat minyak.</p> 	<p>Setelah di revisi di tepi-tepi media comol di balut dengan kain panel agar aman bagi anak.</p> 

4. Implementasion (implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan. Sesudah dilakukan revisi produk, maka pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk comol pada anak usia 5-6 tahun diTK Dharma Wanita Meukek, dengan jumlah anak sebanyak 10 orang. Pada tahap ini anak diminta untuk memainkan produk media comol tersebut dengan pemberian arahan terlebih dahulu dari peneliti. Dalam uji coba produk pada anak, peneliti juga melibatkan guru kelas TK Darma Wanita untuk memberikan nilai pada lembar observasi anak ketika anak melakukan kegiatan bermain dengan media comol. Adapun tujuan dari pemberian nilai terhadap lembar observasi anak tersebut yaitu untuk mengetahui tingkatan pemahaman anak dalam mengenalkan konsep lambang bilangan melalui media comol.

Adapun yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan terlaksananya pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi anak dan berjalan dengan lancar sebagaimana mestinya. Guru dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dalam hal menstimulasi pengenalan konsep lambang bilangan dengan menggunakan media comol. Berikut hasil penerapan lembar observasi anak terhadap penggunaan media comol dalam menstimulasi pengenalan konsep lambang bilangan pada anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1.	X1	15	16	93,75	Sangat Mampu
2.	X2	12	16	75	Mampu
3.	X3	15	16	93,75	Sangat Mampu
4.	X4	16	16	100	Sangat Mampu
5.	X5	14	16	87,5	Sangat Mampu
6.	X6	14	16	87,5	Sangat Mampu
7.	X7	13	16	81,25	Sangat Mampu
8.	X8	12	16	75	Mampu
9.	X9	14	16	87,5	Sangat Mampu
10.	X10	13	16	81,25	Sangat Mampu
Jumlah Skor Maksimum		138	160	862,5	
Rata-Rata		13,8			
Persentase		86,25%			Sangat Mampu

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

$$X = \frac{138}{160} \times 100\%$$

$$X = 86,25\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil observasi dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan anak 13,8 dengan hasil persentase 86,25% yang berada dalam kategori sangat mampu dan sudah mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan persentase ini dapat diketahui bahwasanya media comol dapat menstimulasi pengenalan konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan revisi penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media comol diimplementasi. Masukan dan saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas yang baik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Media comol ini sudah diperiksa dan divalidasi kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Apabila dalam validasi media dirasa belum cukup atau tidak layak untuk digunakan maka validator ahli akan memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan dalam merancang media comol. Pada lembar validasi, kedua validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan. Kemudian berdasarkan dari masukan tersebut maka dilakukan revisi terhadap media comol. Adapun revisinya adalah sebagai berikut: (1) benda-benda kecil yang digunakan sebagai alat pembayaran pada permainan comol bisa berdebu dan tidak aman bagi anak, validator menyarankan untuk menggantikan benda-benda kecil tersebut dengan kartu kata bergambar agar lebih efektif dan efisien. (2) bentuk permukaan dasar media comol di cat menggunakan cat minyak, validator memberi masukan agar di tepi-tepi permukaan media comol di lapisi kain panel agar aman saat anak memainkan media comol tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator setelah melakukan revisi, secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media dan ahli

materi yaitu 4 sehingga memenuhi kriteria penilaian pada kategori sangat layak. Dengan demikian maka dinyatakan bahwa media comol sangat layak untuk digunakan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kelayakan media comol terhadap pengenalan konsep lambang bilangan pada anak dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu : (1) *Analisis* adalah analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (2) *Design* meliputi rancangan atau desain awal dalam pembuatan media comol. (3) *Development* adalah meliputi validasi ahli dan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari kedua validator. (4) *Implementation* adalah tahap menguji coba media comol yang telah dikembangkan terhadap anak. (5) *Evaluation* meliputi analisis kelayakan dan kualitas media comol untuk digunakan. Berdasarkan penilaian kelayakan dari kedua validator ahli materi dan ahli media maka secara keseluruhan diperoleh skor rata-rata adalah 4 dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media comol sangat layak untuk digunakan.

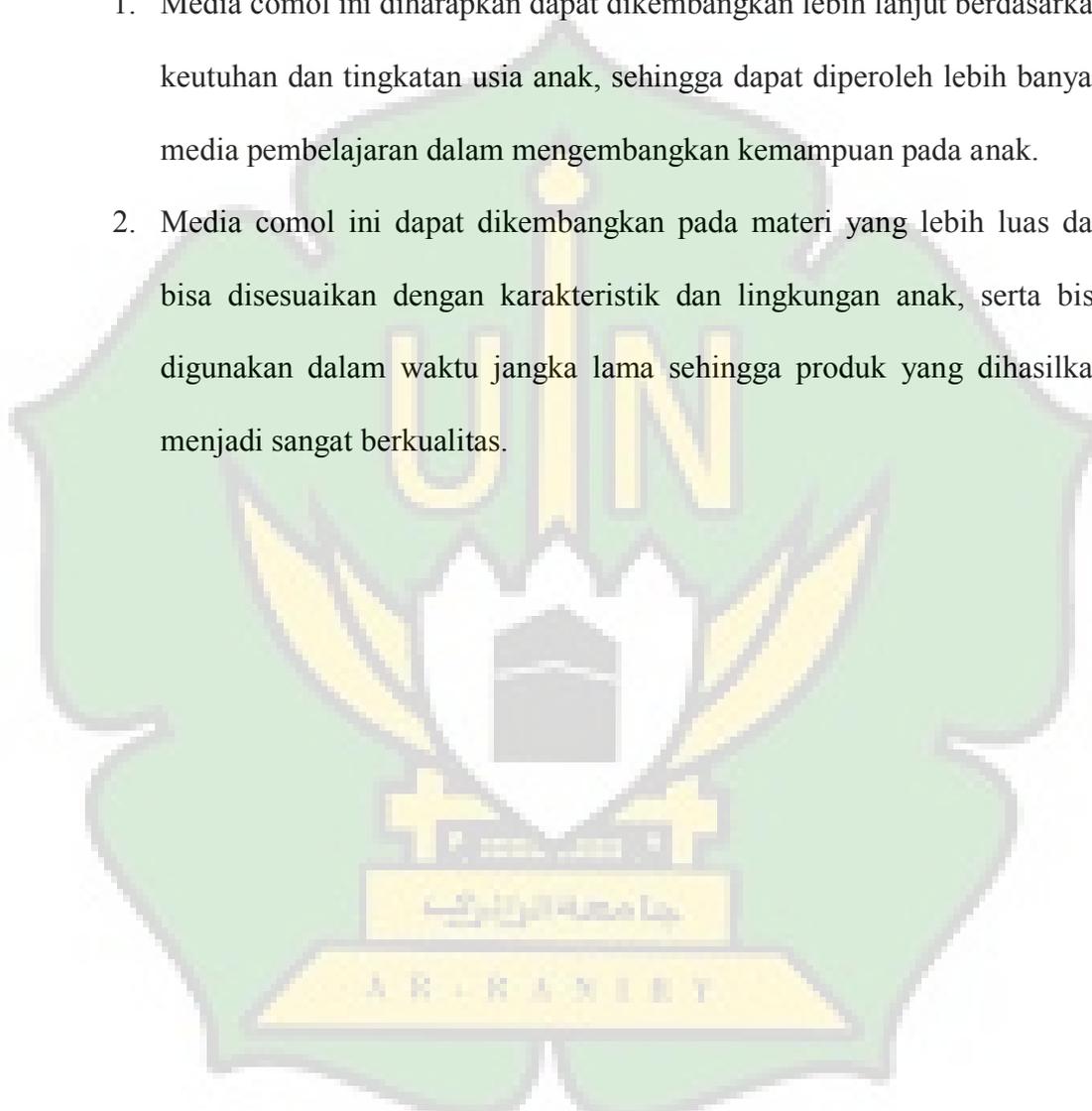
Hasil uji coba dari penerapan lembar observasi anak setelah melakukan uji coba media comol terhadap anak maka secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 86,25% sehingga memenuhi kriteria penilaian pada sangat mampu. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil pengembangan media comol terhadap pengenalan konsep lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Media yang dikembangkan oleh peneliti masih banyak terdapat kekurangan.

Oleh sebab itu, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media comol ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan keutuhan dan tingkatan usia anak, sehingga dapat diperoleh lebih banyak media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan pada anak.
2. Media comol ini dapat dikembangkan pada materi yang lebih luas dan bisa disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan anak, serta bisa digunakan dalam waktu jangka lama sehingga produk yang dihasilkan menjadi sangat berkualitas.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M, 2009, 100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban, Jakarta: Andi Publisher
- Ahmad Rajafi, 2012, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan ilmu sosial)*, Yogyakarta: Deepublish
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya...*,
- Alfiatul Izzati Irawan, 2018, Peningkatan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di Raudhatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Anita Yus, 2011, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana PrenadaMedia Grup
- Arief S. Sadiman, dkk, 2006, *Media Pendidikan: Pengantar Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Benny A. Pribadi, 2016, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Dadan Suryana, 2016, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana
- Dewi Lestari, 2014, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jimbung 1, Kalikotes, klaten, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah, 2016, *Inovasi Model Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Guslinda, Rita Kurnia, 2018, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad Publishing

- Hardiyanti Pratiwi, Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional
Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2014, Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: IKAPI
- M. Fadlillah, 2017, *Bermain & Permainan*, Jakarta: Kencana
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori, 2014, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mukhtar Latif, dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana
- Mukhtar Latif dkk, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana
- Musfiroh, Sih Aisyah, 2008. Pengertian Monopoli. <http://unesa.com>, di unduh 8 januari 2021
- Novi Mulyani, Op- Cit
- Nyoman Ayu Sukreni., dkk, 2014, "*Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B*". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2. No 1
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No, 146 Tahun 2014
- Silvia Ulfathurrahmi, Mengembangkan Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2016-2017, Universitas Mataram

- Silvia Ulfathurrahmi, Mengembangkan Permainan Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 Di Paud Mutiara Hati Mataram Tahun Ajaran 2016-2017, Universitas Mataram, hal 24
- Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sukiman, 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani
- Sukiman, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sukiman, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Suyadi., Dkk, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: PT.IMTIMA
- Wacana, Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya, vol.10 No. 1 April 2008
- Wulandari R., Ichsan, & Romadhon, 2016, Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini di Kecamatan Petarongan Jombang. Biomedika. Vol. 8 No. 1.
- Y.N Sujiono, 2009, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks
- Yessy Krestyowati, 2016, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma

Wanita KunjangKecamatan Ngancar Kabupaten Kediri, Universitas Nisantara PGRI Kediri.

Yessy Krestyowati, 2016, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-20 Menggunakan Permainan Monopoli Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita KunjangKecamatan Ngancar Kabupaten Kediri, Universitas Nisantara PGRI Kediri

Yuliani Nurani Sujiono, dkk, 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka

Zaman, Badrul, 2005, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10203/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **DEWI RISKHA / 160210022**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. T. Nyak Arief, Lr. PBB 2 Kopelma Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media Comol (Congklak Monopoli) dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Aceh Selatan***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Juli 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Agustus
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK DHARMA WANITA MEUKEK**

Jln. Tapaktuan-Blangpidig Gampong Kutabuloh II Meukek Kode Pos 23754

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : *Peg. 800/ 01 / 2021*

Kepala TK Dharma Wanita Meukek menerangkan bahwa :

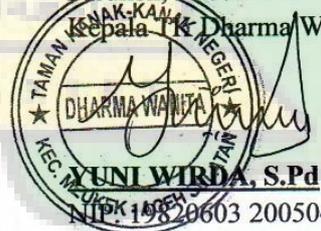
Nama : **DEWI RISKA**
NIM : 160210022
Semester : X (Sepuluh)
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut di atas telah melakukan penelitian di TK Dharma Wanita Meukek pada tanggal 08 Juli 2021. Kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian / pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (Skripsi) dengan judul "Pengembangan Media Comol (Congklat Monopoli) dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun".

Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan semestinya.

Meukek, 08 Juli 2021

Kepala TK Dharma Wanita Meukek,



YUNI WIRDA, S.Pd
NIP. 198206032005042002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1055/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021
Lamp : 1 lembar
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,
Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamualaikum 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 memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Dewi Riska
NIM : 160210022
Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol dalam Menstimulus Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darmawanita Aceh Selatan
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

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

Wassalamualaikum wr. Wb

Banda Aceh, 10 Juni 2021
Ketua Prodi PIAUD,

Jamaliah Hasbullah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1054/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021

Lamp : 1 lembar

Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

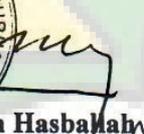
Assalamualaikum wr. wb.

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 memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Dewi Riska
NIM : 160210022
Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol dalam Menstimulus Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darmawanita Aceh Selatan
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

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

Banda Aceh, 10 Juni 2021
Ketua Prodi PIAUD,

Fatmahan Hasbani



LEMBAR OBSERVASI ANAK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol (Congklak Monopoli) Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Meukek Aceh Selatan

Penulis : Dewi Riska

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Sekolah : TK Dharma Wanita Meukek

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi diisi oleh guru
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberi tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Tidak Mampu (TM)
 - 2) Kurang Mampu (KM)
 - 3) Mampu (M)
 - 4) Sangat Mampu (SM)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Komponen Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓
2	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				✓
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				✓
4	Mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar atau tulisan				✓

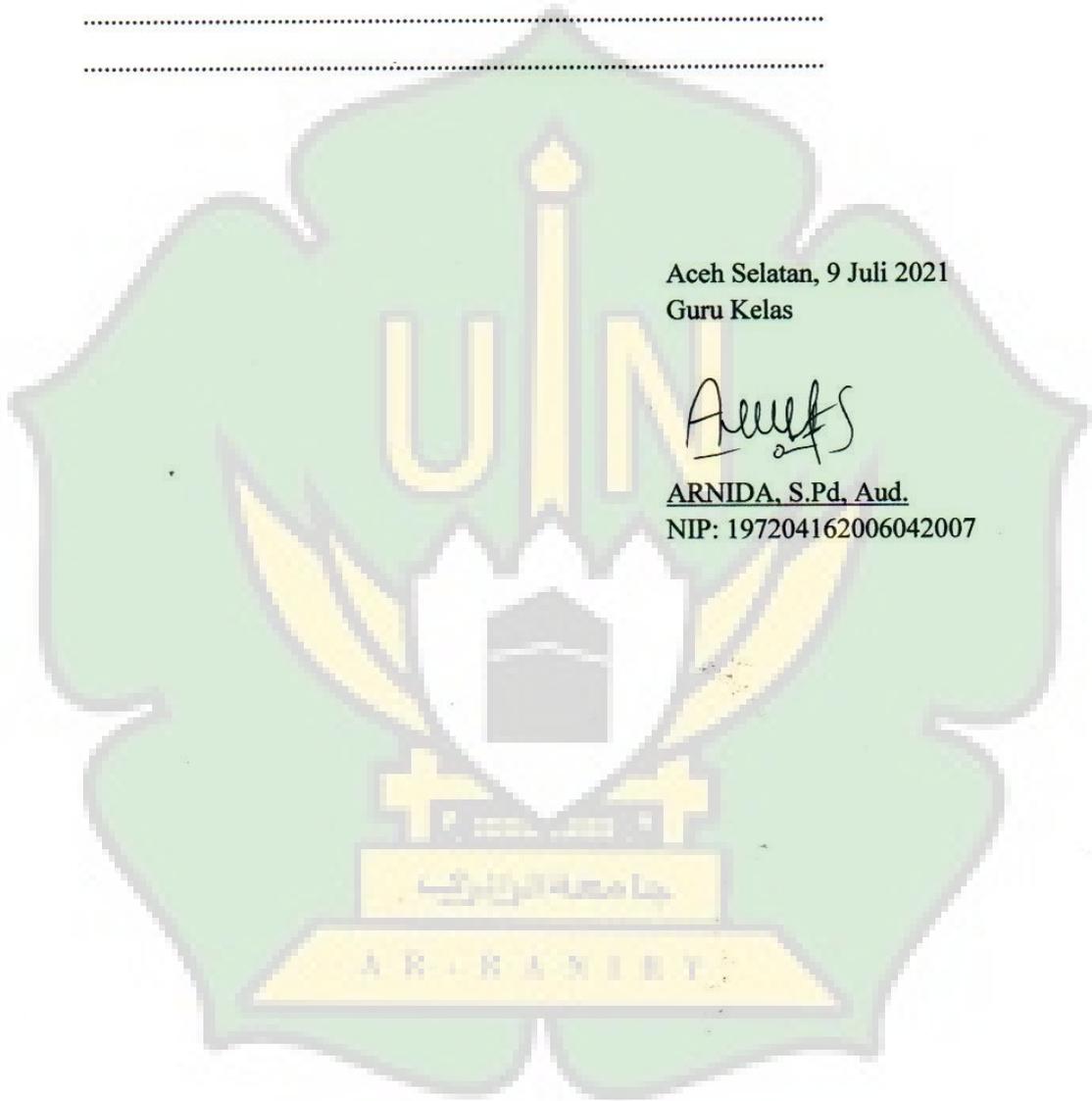
C. Catatan/Komentar/Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Aceh Selatan, 9 Juli 2021
Guru Kelas



ARNIDA, S.Pd, Aud.
NIP: 197204162006042007



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol (Congklak Monopoli) Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Dewi Riska

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Rafidhah Hanum, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ahli media
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Tidak Layak (TL)
 - 2) Kurang Layak (KL)
 - 3) Layak (L)
 - 4) Sangat Layak (SL)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Media Comol memiliki warna yang indah sehingga dapat menarik perhatian anak untuk bermain				✓
2.	Penampilan media yang di sajikan dalam bentuk yang menarik				✓
3.	Pemilihan jenis ukuran media bagi anak usia dini (tidak				✓

	terlalu besar atau terlalu kecil)				
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				✓
5.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				✓
6.	Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				✓
7.	Media comol dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				✓
8.	Media comol mudah di ikuti dan dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓
9.	Font tulisan pada media ditampilkan dengan jelas				✓
10.	Kartu kata bergambar sangat cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun				✓

C. Kesimpulan Validasi/Penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda

a. Media Comol Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.

- 1) Belum dapat digunakan
- 2) Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3) Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④) Dapat digunakan tanpa revisi

D. Catatan/Komentar/Saran:

.....

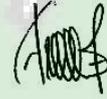
.....

.....

.....

.....

Banda Aceh, 2021



Rafidhah Hanum, M.Pd



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol (Congklak Monopoli) Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Dewi Riska

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Lina Amelia, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ahli materi
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Tidak Layak (TL)
 - 2) Kurang Layak (KL)
 - 3) Layak (L)
 - 4) Sangat Layak (SL)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian materi media comol dengan tingkat perkembangan ^{kecukupan} anak usia 5-6 tahun				
3.	Kesesuaian materi media comol untuk pengenalan lambang bilangan ^{konsep} _{bilangan}				

4.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman ^{kepercayaan} angka mengenai bentuk tulisan angka ^{mengenal lambang bilangan untuk anak usia 5-6}				
5.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman ^{penalaran} angka mengenai nilai angka				
6.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahan angka , mengenai urutan angka				
7.	Materi <u>menggunakan lambang bilangan untuk berhitung</u>				
8.	Mengenal perintah/aturan bermain sederhana				
9.	Mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.				
10.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka ✓				

→ kemampuan & untuk anak dan siswa

kemampuan ~~mencocokkan~~ bilangan ds

kemampuan konsep ~~jumlah~~ dan ~~pengurangan~~

C. Kesimpulan Validasi/Penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda

a. Media Comol Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.

- 1) Dapat digunakan tanpa revisi
- 2) Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3) Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4) Belum dapat digunakan

D. Catatan/Komentar/Saran:

- Bahasa instrumen diperbaiki agar sesuai dengan materi yang diharapkan pada benda tersebut agar lebih gampang.
- Benda tersebut lebih efektif dan efisien serta bisa digunakan untuk semua tema & bisa melatir seperti dan bahasa (membaca buku).
- ~~Alat~~ Testis. / prinsip
Aturan mainnya agar terlihat muncul / tidak munculnya materi dalam permainan

Banda Aceh, 29/6/2021

Lina Amelia, M.Pd



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Comol (Congklak Monopoli) Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Dewi Riska

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Lina Amelia, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ahli materi
3. Kriteria Penilaian
 - 1) Tidak Layak (TL)
 - 2) Kurang Layak (KL)
 - 3) Layak (L)
 - 4) Sangat Layak (SL)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				~
2.	Kesesuaian materi media comol dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun				✓
3.	Kesesuaian materi media comol untuk pengenalan konsep bilangan				✓

4.	Penyajian materi dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 5-6 tahun				✓
5.	Mengenalkan konsep urutan sebelum dan sesudah angka yang di tulis pada kartu angka				✓
6.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka				✓
7.	Materi memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan				✓
8.	Mengenal perintah/aturan bermain sederhana				✓
9.	Mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya.				✓
10.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				✓

C. Kesimpulan Validasi/Penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda

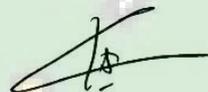
a. Media Comol Dalam Menstimulasi Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.

- 4) Dapat digunakan tanpa revisi
- 3) Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 2) Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 1) Belum dapat digunakan

D. Catatan/Komentar/Saran:

Kartu itu menghubungkan jumlah dan lambang bilangan di pembawa' Kapan' atau gambar ?

Banda Aceh, 07/07/2021


Lina Amelia, M.Pd



Lampiran Dokumentasi Kegiatan





