PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL *BOARDS* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Susana
NPM. 1711070213

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL *BOARDS* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Susana
NPM. 1711070213

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I: Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag

Pembimbing II: Ida Fitriani, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Kognitif merupakan salah satu aspek perkenbangan anak yang harus distimulus agar dapat meningkat secara optimal, pentingnya meningkatkan kognitif anak agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya, dan anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sebagai mahluk Allah yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Adapun media yang digunakan pada penelitian visual *boards* adalah salah satu media untuk meningkatkan kognitif anak, media visual *boards* ini dapat dilipat, boards terdapat bolak balik dapat digunakan dan terdapt dua tema ialah tema binatang dan tema tanamaman, didalam media ini terdapat pembelajaran mengklasifikasikan binatang, melengkapi huruf sesui gambar, pengurangan, tambahan, mencocokan angka sesuai jumlah gambar dan melengkapi angka dengan rute jalan, dan, pengunaan media ini dengan cara merekatkan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran visual *boards* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yang layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar pendidik di PAUD Nurul Himah Bakauheni dan PAUD Al-Muhzaki Bakauheni. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, Langkah-langkah yang di tempuh dalam penelitian ini meliputi: 1) Analisis *(Analisysis)*, 2) Desain *(Design)*, 3) Pengembangan *(Development)*, 4) Implementasi *(Implementation)*, 5) Evaluasi *(Evaluatation).* Penelitian di uji cobakan ke 2 sekolah PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan dan PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung selatan., Penelitian dilakukan validasi ahli materi, media dan bahasa dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, dan dokumentasi, Teknik analisis data penelitian menggunaan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil dari validator ahli materi mendapatan skor 3,8 dengan kriteria “sangat baik” validator ahli media mendapatan skor 3,7 dengan kriteria “sangat baik” dan validator ahli bahasa mendapatan skor 3,0 dengan kriteria “ baik”. hasil uji coba skala kecil dilakukan 10 anak di PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung Selatan ialah 4,0 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil dari uji coba skala besar dilakukan 20 anak di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan persentase ialah 4,0 dengan kriteria “ sangat baik”. hasil dari kesimpulan 2 penilaian guru ialah 4,0 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil peneliti menunjukan bahwa menghasilan produk berupa media pembelajaran visual *boards* yang dihasilan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunaan sebagai bahan ajar menghasilan produk berupa media visual *boards* untu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: Media Vusual *Boads*, Perkembangan Kognitif

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Susana
NPM	: 1711070213
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual *Boards* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka, apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 20….
Penulis,

Susana
NPM.1711070213

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Visual *Boards* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Nama : **Susana**
NPM : **1711070213**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiah Dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag	**Ida Fiteriani, M.Pd**
NIP. 196704201998031002	**NIP. 198206242011012004**

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Visual *Boards* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun"** disusun oleh **SUSANA**, NPM **1711070213**, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, telah diMunaqosyahkan Pada Hari/Tanggal: kamis / 24 Februari 2022

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : **Dr.Hj. Eti Hadiati, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Kanada Komariyah, M.Pd.I** (.....)

Penguji I : **Dr. Sovia Mas Ayu, M.A** (.....)

Penguji II : **Drs. Yosep Aspat Alamsyah,M.Ag** (.....)

Penguji Pendamping : **Ida Fitriani, M.Pd** (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ ١٢٥

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik, sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk". (QS. An-Nahl : 125)

PERSEMBAHAN

Alhamdulilah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharapkan Ridho Allah SWT semata, penulis persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayah handa Sagiman dan Ibu Sudarni yang telah memberikan kasih sayang, cinta, semangat, nasehat, pengorbanan dan do'a tiada henti untuk perjalanan kesuksesanku. Do'a yang tulus selalu penulis persembahkan kepada beliau yang begutu semangat dan tidak putus asa mendidikku selama ini, membesarkanku dan memberi semangat sehingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikanku SI di Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.
2. Kedua kakakku mb Siti Hariyanti dan mb Mirawati yang selalu memberikan semangat dan memberikan kasih sayang yang penuh cinta.
3. Kedua kakak iparku mas Yanto dan mas Agus yang telah memberikan semangat dan memberikan kasih sayang sebagai adik iparnya.
4. Diri sendiri yang telah kuat sampai tahap ini
5. Almamater Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Susana, dilahirkan pada tanggal 13 November 1996 di Desa Pinanggading kecamatan Bakauheni Kabupaten Lampung Selatan, anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak sagiman dengan ibu sudarni.

Pendidikan dimulai dari SDN 1 Bakauheni dan berijazah pada tahun 2009, setelah itu melanjutkan menempuh pendidikan di SMPN 1 Bakauheni dan berijazah pada tahun 2012, selanjutnya penulis menempuh pendidikan di MA Pondok pesantren terpadu Ushuluddin Belambangan Penengahan Lampung Selatan berijazah pada tahun 2016, selanjutnya penulis menempuh pengabdian selama satu tahun di pondok tersebut. kemudian penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa jurusan tarbiyah atau keguruan dengan prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Tiada kata yang paling indah selain kata syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada dzat yang Maha Kuasa, dzat yang maha peyayang yang sayangnya tak terbilang, dzat yang maha pengasih yang tak pernah pilih kasih ﷻ subhanahuata'ala atas segala karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Boards Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan dan PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung Selatan.

Sholawat teriring salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan habibana wa nabiana Nabi Muhammad ﷺ untuk para keluarga, para sahabat dan kita semua yang insya allah mendapatkan syafaatnya dari dunia hingga akhirat kelak aamiin.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar besarnya kepada Bapak dan Ibu

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Agus Jatmiko, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag dan Ibu Ida Fiteriani, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, Dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan Skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Zakiyah, S.Ag M.Pd selaku kepala PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan dan ibu Rodiah selaku kepala PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Seluruh keluarga dan rekan guru yang tiada hentinya memberikan dukungan moril dan materil serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Bapak Sabar yang telah membantuku membuat media pembelajaran
8. Ahmad subani yang telah membantuku, mendukungku dan selalu memberi semangat.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 khususnya mahasiswa PIAUD Kelas F.

Terima kasih atas kasih saying, do'a, dan motivasi semua pihak mendapat kebaikan dari ﷲ subhanahuata'ala, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca Aamiin Yarabbal 'Alamin.

Bandar Lampung, 2022
Penulis,

Susana
NPM : 1711070213

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**

COVER ..... **ii**

ABSTRAK ..... **iii**

SURAT PERNYATAAN ..... **iv**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **v**

MOTTO ..... **vi**

PERSEMBAHAN ..... **vii**

RIWAYAT HIDUP ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 3
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah 14
D. Rumusan Masalah 15
E. Tujuan Pengembangan 15
F. Manfaat Pengembangan 15
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini 21
1. Pengertian Media Pembelajaran 21
2. Fungsi Media pembelajaran 22
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran 23
4. Manfaat Media Pembelajaran 25
B. Visual Boards 26
1. Pengertian Visual Boards 26

2. Manfaat Visual Boards 27
3. Manfaat Visual Boards 28
4. Kelebihan Visual Boards 29
C. Kognitif Anak Usia Dini 31
1. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini 31
2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD..... 32
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun..... 36
4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun..... 37

BAB III METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian Pengembangan 40
B. Prosedur Penelitian Pengembangan 42
C. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan 44
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan 44
E. Subjek Uji Joba Penelitian Pengembangan 45
F. Instrumen Penelitian..... 45
G. Uji Coba Produk..... 48
H. Teknis Analisis Data..... 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan..... 52
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba 67

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 71
B. Rekomendasi 73

Daftar Rujukan..... 74

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1.1 Data awal pengamatan di PAUD Nurul Hikmah Baauheni 11

1.2 Hasil persentase pra penelitian pengamatan 12

3.3 Kisi-kisi observasi uji produ..... 43

3.4 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi 43

3.5 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media 44

3.6 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa 44

3.7 Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli guru 45

3.8 Skala likert 46

3.9 Konversi kuantitatif ke data kualitatif skala likert 46

3.10 konversi data kuantitatif ke kualitatif 47

4.11 Data hasil penilaian oleh ahli materi 52

4.12 Data hasil penilaian oleh ahli media 54

4.13 Data hasil penilaian oleh ahli bahasa 56

4.14 Data hasil observasi uji coba kelompok kecil 60

4.15 Data hasil penilaian guru pada uji coba kelompok kecil 60

4.16 Data hasil observasi uji coba kelompok besar 63

4.17 Data hasil penilaian guru pada uji coba kelompok besar 63

4.18 Data hasil validasi ahli media 65

4.19 Data hasil validasi ahli materi 66

4.20 Data hasil validasi ahli bahasa 66

4.21 Data hasil validasi guru 67

:

DAFTAR GAMBAR

Lampiran **Halaman**

3.1 Tahap Pengembangan Model Addie..... 38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum menguraikan dan menjelaskan lebih lanjut isi dalam skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan yang terkandung dalam judul sripsi ini, skripsi ini yang berjudul: Pengembangkan Media Pembelajaran Visual *Boards* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Agar tidak terjadi kesalah pahaman antara pembaca dengan apa yang dimaksud oleh penulis, maka penulis akan memberikan penegasan judul dengan secara singkat-sesingkatnya sebagai berikut:

1. Pengembangan menurut Sukmadinata merupakaan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakannya produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkannya".[1] Lebih dijelaskan dengan kamus Umum Bahasa Indonesi karya WJS Poerwadaminta, bahwa "Pengembangan adalah melakukan perubahan menjadi bertambah sempuran (pikiran, pengetahuan dan sebagainya)".[2] Dari uraian diatas pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan dapat berupa proses produk, dan rancangan.
2. Media menurut Suryani dan Agung S, dijelaskan secara lengkap bahwa "Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan

[1] Birru Muqdamien et al., "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Intersections* 6, no. 1 (2021): 27, https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589.

[2] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012). 222

dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajran pada diri siswa".[3] Asosiasi komunikasi dan teknologi pendidikan (*Association For Educational Communication And Technologi/AECT)* mengemukakan bahwa media segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi. Anita mendefinisikan bahwa "Media secara umum merupakan prantara penyampaian pesan/inrformasi dari sumber pesan kepenerima pesan".

3. Pembelajaran menurut Miarso merupakan "Pembelajaran istilah yang digunakan untuk menunjukan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang plaksananya terkendali". Pendapat ini telah dipertegas oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa "Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar".
4. Visual *Boards* menurut Sadiman dkk, " Visual Boards adalah media grafis yang sangat efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula". Gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dapat dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali, selain gambar dikelas-kelas permulaan taman kanak-kanak.[4]
5. Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran, pikiran adalah bagaian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Menurut Witherington, mengemukakan bahwa

[3] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangnnya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019). 2.

[4] Vox Edukasi and H Hari, "Vox Edukasi, Vol 7, No 1, April 2016 Andri & Hari H., Peningkatan Hasil Belajar 15" 7, no. 1 (2016): 15–27.

"Kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat, untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah".[5]

Berdasarkan penjelasan diatas dan study yang dipilih, maka dapat ditegaskan apabila penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran visual *boards* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Hikmah dan PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung Selatan.

B. Latar Belakang Masalah

Secara Nasional, kebijakan yang mengatur pendidikan secara umum yang didalamnya terdapat PAUD, dituangkan ke dalam undang-undanga No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), sebagai turunya pemerintah mengeluarkan PP No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP); beserta permendiknasnya. Adapun tentang standar pendidikan anak usia dini diatur dalam permendiknas No 58 Tahun 2009, Dalam Undang-Undang Sisdiknas telah ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmanai serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[6]

Salah satu yang menjadi ciri khas priode anak usia dini, adalah *The Golden Age* atau priode keemasan, banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan pada masa priode keemasan anak usia dini dimana potensi anak berkembang dengan cepat.[7] Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya dan pertumbuhan otak yang sangat

---

[5] Sudarwan Darnim Darwis, *Metode Penelitian Kombinasi* (Jakarta, 2003). 52-53

[6] Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). 5

[7] Sunanih Sunanih, "Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2017): 9–10, https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.89.

pesat, maka dari itu memberikan perhatian yang lebih kepada anak usia dini merupakan suatu keniscayaan.[8] Ada beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini, yaitu masa eksplorasi, masa identifiasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa pembangkang tahab awal.

> Menurut sofia hartati, Anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik), dimana anak usia dini memiliki pola pertumbuhan, perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kretivitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dijalaninya oleh anak usia dini.[9] jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut terdapat dampak yaitu, berbagai pontensi anak akan menghambat tahap perkembangan selanjutnya, tumbuh kembang anak usia dini hanya sekali dan tidak dapat terulang kembali.[10]

Menurut penulis, dari beberapa pengertian diatas tentang anak usia dini salah satu yang menjadi cirikhas anak usia dini iyaitu *the golden age* (priode keemasan) dan usia dari lahir hingga berusia enam tahun, dimasa anak usia dini, dimana masa yang sangat penting dalam mengembangakan potensi yang sangat baik untuk dikembangakan yaitu aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kretivitas, bahasa, dan komunikasi.

Pendidikan pada anak usia dini sangat penting, karena pendidikan pada masa ini merupakan tonggak utama bagi terlaksananya pendidikan selanjutnaya.[11] Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya merangsang potensi yang dimiliki anak agar berkembanga secara optimal.[12]

Sebagaiamana firman Allah:

وَٱعۡلَمُوٓاْ أَنَّمَآ أَمۡوَٰلُكُمۡ وَأَوۡلَٰدُكُمۡ فِتۡنَةٞ وَأَنَّ ٱللَّهَ عِندَهُۥٓ أَجۡرٌ عَظِيمٞ ٢٨

---

[8] Moh Fauziddin, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early" 2, no. 2 (2018): 162–69, https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76.

[9] Penelitian Kualitatif and B T K Permata, "PERILAKU KEAGAMAAN ISLAM PADA ANAK USIA DINI Maraknya Perilaku Meresahkan Para Orang Tua Dan Aceh Perilaku Keagamaan Adalah Dilaksanakan Di TK Permata Sunnah .," 2015.

[10] . Dadan Suryana, *hakikat anak usia dini*, modul 1, h.1.3

[11] Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," n.d., 192–209.

[12] Khadijah, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi* (Medan: Anggota Ikatan Penerbit Indonesi (IKAPI), 2016). 7

Artinya : "Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.(QS Al – Anfal : 28)".

Anak adalah harta yang dititipan oleh Allah SWT yang sejatinya merupakan cobaan dan ujian dari allah karena harta dan anak dapat menghalangi untuk beramal untuk akhirat dan mendorong untuk berkhianat. Dan ketahuilah bahwa di sisi allah terdapat pahala yang sangat besar, maka dari itu anak harus di jaga dan di didik sebaik-baiknya sehingga menjadi anak yang bermanfaat dan senantiasa memancarkan kepribadian yang baik dan menjadi anak yang soleh solehah, oleh sebab itu anak harus diperlakukan sesuia dengan tahap-tahap perkembangannya yang ada bersama dengan potensi-potensi yang dimilikinya, orang tua dan masyarakat perlu mempertimbangkannya bagaimana untuk memperlakukan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.[13]

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.(QS An- Nahl 78)".

Diantara bukti kekuasaan Allah dan pengetahuan Allah adalah bahwa dia telah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, baik tentang dirimu mapun tentang duniamu, Allah telah memberikan pendengaran agar dapat mendengar bunyi, pengelihatan agar dapat melihat objek, hati nurani agar dapat memahami dan merasa, Allah telah memberi anugrah itu semua agar kamu bersyukur kepada-Nya.[14]

---

[13] "Tafsir Al-Mukhtashar / Markaz Tafsir Riyadh, Di Bawah Pengawasan Syaikh Dr. Shalih Bin Abdullah Bin Humaid (Imam Masjidil Haram) Referensi: https://tafsirweb.com/2894-Quran-Surat-Al-Anfal-Ayat-28.html," 2021. Diakses senin 26 juli 2021

[14] . Al quran terjemah Q.S. An Nahl: 78

Allah telah memberikan potensi yang banyak salah satunya yaitu intelektual (akal) agar potensi ini dapat berkembang baik, keluarga dalah tempat pertama yang menjadi dasar dalam pengembangan potensi ini untuk micu orang tua harus memberikan stimulus kepada anak sesuai dengan kebutuhannya agar perkembangan intelektualnya dan berkembang secara optimal.

Anak usia dini memiliki daya tangkap yang kuat dalam menerima pendidikan, anak usia dini memiliki kecendrungan untuk ingin tahu atau mengamati segala sesuatu yang ada disekelilingnya, pada masa itu anak memiliki kebebasan yang cukup besar, oleh karena itu, setiap anak senantiasa akan mendengar, melihat, menikmati atau merasakan berbagai hal yang cukup dan hal-hal yang baru selama anak mampu mempersiapkan dirinya untuk melaksanakan semua itu merupakan kesempatan yang baik untuk membiasakan mereka berfikir ilmiah dan cermat.[15]

Pengertian kognitif dikemukakan oleh istilah maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti kemampuan untuk menagkap sifat, arti, atau memiliki gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu pada kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk memahami sesuatu, menurut kamus besar Indonesia kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.[16] Dalam setiap kehidupan manusia memiliki tahap perkembangan salah satunya perkembangan kognitif.

> Kemampuan kognitif yang telah dikemukakan oleh Yusuf, ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak untuk mengetahui dan menguasai pengetahuan yang lebih luas. Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berfikir serta kecerdasan yaitu, kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru,

[15] Nurfitriana, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Alur'an*, (Program pacasarjana PGMI UIN Syarif Kasim Riau, 2018):105.

[16] Khadijah, Khadijah, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*.31

keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkunganya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan meyelesaikan soal-soal sederhana.[17]

Menurut "Piage terdapat empat tahap kognitif dengan karakter masing-masing, yaitu sensori motor 0-2 tahun, praoprasional 2-7 tahun, oprasional kontrit 7-12 tahun dan oprasional formal".[18] Adapun peneliti fokus pada penelitian perkembangan kognitif tahap praoprasional, tahap praoprasional ini anak usia dini mulai melukiskan dunianya dengan kata-kata dan gambar-gambar, pemikiran simbolis melampaui hubungan sederhana antara informasi sensor dan tindakan fisik.[19] Akan tetapi walaupun anak prasekolah dapat secara simbolis anak melukis dunia, menurut Piage, mereka belum mampu melakukan tindakan mental yang diintralisasikan yang kemungkinan anak-anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya dilakukan secara fisik, maka dari itu sangat diperlukan memberikan rangsangan untuk mengembangkan kognitif anak untuk menunjang tahapan selanjutnya.

Untuk mencapainya suatu tujuan pembelajaran dibutuhkannya suatu media atau alat pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangannya anak, agar proses pembelajaran menarik dan menyenangkan dan memudahkan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran kepada anak, anakpun mudah mengertinya dan memahaminya. Alat permaianan edukatif menrutut Sugianto, Murupakan alat yang dibuat secara khusus untuk kepentingan pendidikan sebagai alat bantu di dunia pendidikan dalam sarana pembelajaran anak. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan alat pendidikan yang bersifat mendidik dan

[17] Rismareni Pransiska, "KAJIAN PROGRAM BILINGUAL" 10, no. 2 (2018): 167–78.
[18] Analisis Permasalahan, "Analisis Permasalahan 'Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini '" 2, no. 1 (n.d.): 82–90.
[19] Pendidikan Dasar, "Akhir Anak-Anak (Middle And Late Childhood)" 1, no. 1 (2019): 15–22.

bermanfaat untuk mengembangkan daya kretivitas, kognitif, afektiv dan psikomotorik anak usia dini.[20]

> Menurut Khobir, permainan edukatif, yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik, permainan edukatif memiliki sifat-sifat, yaitu seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya, namun setiap permainan yang diterapkan disekolah harus melihat media, tempat kecocokan, dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendidri.[21]

Alat permainan edukatif yang dipakai dalam membantu proses aspek perkembangan kognitif ilah dengan pengenalan, warna, bentuk, suara, ukuran, dll.[22] Permainan edukatif dapat menunjang proses pendidikan dan unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvesional, salah satu keunggulan yang disignifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajran konvesional. Kemampuan kognitif akan cepat berkembang melalui permainan menggunakan benda yang digemari anak. Untuk itu dalam mengembangakan kognitif anak diperlukan media yang dapat mempengaruhi perkembnagan kognitif anak, yaitu media yang berbasis gambar karena media ini berperan penting dalam proses pembelajran.

Media visual *board*, adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula, media grafis yang akan disajiakan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Tujuan dari permainan ini, yaitu untuk meningkatkan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dengan mengenalkan dan mengklasifikasikan huruf-huruf, gambar dan angka-angka dengan cara menempelkan.

---

[20] Angga Saputra, "Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini," n.d.

[21] Nina Veronika, "PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini" 4 (2018): 49–55.

[22] Muhammad Busy Karym, Siti Herlina Wifroh, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, (jurnal: PG-Paud turnojoyo vol 1 no 2 oktober 2014): 105.

Media visual *board* ini adalah media pengembangan yang dikembangkan pada peneliti munadi, cucu Mulyati dkk, namun peneliti memodifikasi media visual *board* terhadap media papan flannel, media papan flanel merupakan media yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan-pesan pembelajaran yang terbuat dari triplek atau duplek yang berlapiskan kain flannel, pada peneliti ini menyimpulkan bahwa media visual *board* dapat mengembangkan kognitif anak, karena anak belajar dengan menggunakan benda-benda konkrit karena terdapat gambar dan simbol.[23] Menurut Khadijah media yang dapat digunakan dalam pengembangkan kemampuan kognitif salah satunya visual *boards*.

Perbedaan media visual *board* dengan media papan flanel, yaitu sesuai dengan pengertian pengembangan meurut Sukma dinata yang menyatakan bahwa "Pengembangan, yaitu mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada", Maka dari itu peneliti membedakan media visual *boards* dengan papan flanel, ialah peneliti menyempurnakan produk yang sudah ada dengan memberi bebera tambahan, seperti memiliki kaki agar lebih mudah untuk berlangsungnya pembelajaran dan mudah untuk diletakan berbagai tempat datar dan kegunaan media visual *board* ini akan berfungsi bolak baliknya dan angka dan huruf terbuat dari bahan kayu, sedangkan papan flanel hanya satu yang berfungsi, media pembelajaran visual *board* ini tidak hanya digunakan oleh peserta didik, namun bisa juga digunakan dengan pendidik.

Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa kognitif sebagai modal dasar manusia yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan kepada peserta didik, hal ini harus diperkembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan

[23] Siska Nopayana, Deti Rostika, and Moh Helmi Ismail, "Upava Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Flanel Modifikasi," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2018), https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10545.

tingkat pemahaman peserta didik, hal ini seperti penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar.

Ruth Lautfer, “mengatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran”. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik, selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar dikelas.[24]

Maka dari itu beberapa pengertian tentang media diatas media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan tepat dari pesan pesan sumber atau penyalurnya akan diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan dan materi yang akan disampaikannya, ialah pesan pembelajaran, dan tempat tujuan yang akan dicapai, iyalah terjadinya proses belajar, media merupakan mencangkup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.

Berdasarkan dari hasil Pra penelitian observasi di PAUD Nurul Hikmah pada tanggal 8 Maret 2021, Permaianan-permainan atau media pembelajaran untuk mengembangakan kognitif yang digunakan dalam pembelajaran disekolah ialah: permainan balok, origami, meronce, dan lego, pembelajaran di PAUD Nurul Hikmah Lampung Selatan, dalam kegiatan pembelajaran sudah baik. Disisi lain berdasarkan mewawancarai salah satu guru kelas yaitu ibu Rodiah beliu menyatakan bahwa dalam pembelajaran kognitif yang biasa diberikan kepada anak, yaitu dengan permainan-permainan yang telah disediakan disekolah, pembelajaran

[24] . Talijaro Tafonao, *Peranan “Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”*, (jurnal komunikasi pendidikan vol 2 no 2 juli 2018):. 103.

disesuaikan dengan tema pada hari itu, tetapi terkadang pembelajaran terpacu pada menulis dibuku tulis, sehingga pemahaman anak masih banyak yang kurang dan jenuh, permainan-permainan yang ada disekolah masih kurang mewadai untuk pembelajaran kognitif anak, dan media pembelajaran kognitif disekolah pun masih kurang menarik dan inovatif yang baru, pembelajaran dilakukan secara visid.[25]

Berdasaran pengamatan awal berikut ini hasil pembelajaran kognitif anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Data Awal Pengamatan Di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan

No	Nama	Indikator pencapaian perkembangan				Skor	keterangan
		1	2	3	4		
1	EVN	BB	MB	MB	MB	7	BB
2	SV	MB	MB	BB	BSH	8	MB
3	DV	MB	MB	BB	MB	7	BB
4	HS	BB	MB	MB	MB	7	BB
5	NZM	MB	MB	BB	BSH	8	MB
6	SLTN	MB	BB	MB	BSH	8	MB
7	RD	MB	MB	BB	MB	7	BB
8	IS	BB	BSH	MB	BSH	9	BSH
9	MK	BB	BSH	MB	MB	8	MB
10	IY	MB	MB	BSH	BB	8	MB
11	AS	BB	MB	MB	MB	7	BB
12	DA	MB	BB	MB	BB	6	BB
13	AR	MB	BSH	BSH	MB	10	BSH
14	GS	BB	MB	MB	MB	7	BB
15	NSA	MB	MB	MB	MB	8	MB
16	KLS	MB	BSH	MB	BSH	10	BSH
17	GS	BB	MB	MB	MB	7	BB
18	NP	BSH	BSB	BSH	BSB	11	BSB
19	ZA	BB	MB	MB	MB	7	BB
20	NY	BB	BSH	MB	MB	8	MB

Sumber: hasil pengamatan pra penelitian di Paud Nurul Hikmah

Keterangan :

1. Dapat melengkapi huruf sesuai gambar
2. Mencocokan gambar dengan lambang bilangan.

[25] . Hasil observasi Pra penelitian dan wawancara di PAUD Nurul Hikmah Lampung Selatan Pada tanggal 8 Maret 2021

3. Mengklasifikasikan hewan berdasarkan tempat
4. Menyelesaikan tambahan dan pengurangan

Keterangan :

BB : belum berkembang

Anak melakukan tugasnya sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru secara tidak teratur dan dengan bantuan gurunya

MB : mulai berkembang

Anak melakukan tugasnya sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru secara teratur dengan bantuan gurunya

BSH : berkembang sesuai harapan

Anak melakukan tugasnya sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru secara tidak teratur

BSB : berkembang sangat baik

Anak melakukan tugasnya sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru secara teratur dan sangat baik

Table 1.2
Hasil Persentase Pra Penelitian Pengamatan Di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan

no	kreteria	Jumlah siswa	Hasil
1	BB	9	45%
2	MB	7	35%
3	BSH	3	15%
4	BSB	1	5%

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa dari 20 anak menunjukan hasil sebagai berikut, anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) terdapat 9 anak dengan persentase 45%, dan yang tergolong mulai berkembang (MB) terdapat 7 anak dengan persentase 35%, anak yang tergolong berkembang sesuai harapan

(BSH) terdapat 3 anak dengan persentase 15%, sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) terdapat 1 anak dengan persentase 5%.

Berdasarkan dari hasil Pra penelitian observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa masih kurang menariknaya media pembelajaran, media yang telah disediakan kurang mewadai dan pembelajaran terkadang terpacu menulis dibuku tulis dan pembeljaran yang didominasikan oleh guru hal ini dapat menyebabkan anak menjadi pasif dalam pembelajaran dan kurang dapat kesempatan untuk aktif dikarenakan kurangnya media pembelajran yang biasa mengikut sertakan anak aktif dalam belajar mengajar dan mendapat kesempatan memberikan ide dan mengungkapkan perasaan nya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, sehingga pemahaman anak masih kurang.

Berdasarkan peneliti amati dapat diketahui bahwa sudah ada beberapa pengembangan media untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun, namun peneliti akan melanjutkan pengembangan media pembelajaran ini dengan menambahkan beberapa fungsi dan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan menyusaikan dengan tema, dan peneliti mencoba mengembangkan suatu produk iaitu media pembelajaran visual *boards* dimana media ini untuk proses pembelajaran perkembangan kognitif anak, hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan dalam pembelajaran dan adanya pembeharuan pada pembelajaran anak.

Dari beberapa permasalahan diatas media pembelajaran visual *boards* dapat membantu atau berpengharu terhadap perkembangan kognitif anak, karena dengan media ini daya kemampuan daya ingat anak dapat berkembang, pada media ini bolak balik dapat digunakan sehingga anak dapat menulis di media visual *boards* dan dapat

menempelkan gambar, huruf dan angka yang telah disediakan, sehingga anak tidak pasif karena anak ikut serta dalam pembelajaran itu.

Untuk itu peneliti sangat berharap terhadap media yang dikembangkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media visual *boards* anak dapat meningkatkan daya pikirnya, dapat mengungkapkan ide yang dimilikinya, termotivasi dalam belajar dan senang dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan media visual *boards* yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan stimulus pada anak dalam perkembangan kognitif, maka dari itu peneliti mengangkat judul pengembangan media pembelajaran visual *boards* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan masalah

1. Identifikasi Masalah

   Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

   a. Kuranganya media pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak.
   b. Kurang kreatif dan inovatif media pengembangan kognitif anak
   c. Belum adanya pengembangan media visual boards untuk meningkatkan kognitif anak.

2. Batasan Masalah

   Batasan masalah dari identifikasi masalah diatas adalah untuk mengembangkan kogtitif anak melalui media visual *boards*

D. Rumusan Masalah

Berdasaran uraian diatas permasalahan yang akan dikaji dengan peneliti iyalah

1. Bagaimana pengembangakan media visual *boards* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun?

2. Bagaimana kelayakan produk media visual *boards* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana respon pendidik terhadap media visual boards untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uaraian diatas, tujuan pengembangan yang akan dikaji dalam penelitian ini ialah untuk menghasilkan media pembelajaran Visual *Boards* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
   a. Menjelaskan pengetahuan mengenai sangat pentingnya penggunan media dalam perkembangan kognitif anak.
   b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media perkembangan kognitif anak.
   c. Adanya media baru yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pengembangan kognitif anak.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Penulis

      Dapat membawa wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan dalam kemampuan.
   b. Bagi Siswa

      Sangat diharapkan pada diri anak dapat menimbulkan rasa senang untuk menerimanya, memahami serta mengingat pembelajaran yang barusan dipelajari sehingga anak memilii rasa minat dan keingintahuan yang tinggi.
   c. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara pengembangan media dalam pengembangan kognitif anak.

G. Kajian penelitian terdahulu yang Relevan

Berdasarkan dengan penelitian yang relevan tentang penelitian ini diantaranya telah dilakukan oleh :

1. Peneliti Novi Indriyani dan Dwi Hastuti pada tahun 2021, dengan judul Pengembangan Media Papan Flanel Warna "Panelwa" Untuik Mengenalkan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA Pringgousuman. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Researh & Development, dengan mengacu pada model pengembangan menurut sugiono dengan langkah-langkah tahap potensi dan masalah, pengumpulan data desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakain, revisi produk dan produksi masal. Pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papan flanel warna, kegiatan pembelajaran ini untuk mengenal warna berupa anak menyebutkan warna, menunjuk warna, mengklasifikasikan warna dan mengurutkan warna dengan pola A,B maupun A,B,C. yang telah dikembangan pada produk penelitian ini perubahannya terdapat pada lingkaran papan flanel warna dan hanya satu bagian yang berfungsi, dan benda berbentuk buah yang dibuat sesuai dengan warna buah.[26] Dari hasil kajian penelitian diatas terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat liama tahap ialah analisis, desain, pemgembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan media papan flanel menjadi visual boards yang peneliti beri tumpuan atau kaki agar dapat berdiri dan dapat dilipat,

[26] Dwi Hastuti Novi Indriyani, "Pengembangan Media Papan Flanel Warna 'Panelwa' Untuk Mengenalkan Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba Pringgokusuman," *Jurnal Of Early Childhood And Incluslve Education* 5 (2021): 33–38.

board bolak balik dapat digunakan dan dapat diputar, bagian depan terdapat lapisan kain flanel yang ditempel perekat, bagian belakang whait boards, boards terdapat buka tutup dan APE terbuat dari bahan kayu dan media visual boards ini terdapat dua tema yaitu tema binatang dan tema tanaman.

2. Penelitian selanjutnya Cucu Mulyati, Didin Abdul Muiz, Taopik Rahman, pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media visual boards Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B di TK Cendrawasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode *design based research* yang dikembangan oleh reeves untuk merancang, mengembangan, dan menguji kelayakan produk. peneliti ini melakukan pengembangan produk dengan menganalisis kurikulum, kemudian menyususn storyboard yang dibuat dengan menggunakan bahan utama duplek coklat, kain flanel, lem lilin, kertas hvs, perekat, benang dan dakron. Kemudian peneliti ini menghasilkan produk akhir berupa media papan flanel untuk memfasilitasi perkembangan kemampuan konsep bilangan pada kelompok B yang dapat dikemas kedalam tas.[27]

   Dari hasil kajian penelitian diatas terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat liama tahap ialah analisis, desain, pemgembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan media papan flanel menjadi visual boards yang peneliti beri tumpuan atau kaki agar dapat berdiri dan dapat dilipat, board bolak balik dapat digunakan dan dapat diputar, bagian depan terdapat lapisan kain flanel yang ditempel perekat, bagian belakang whait boards, boards terdapat buka tutup dan APE terbuat dari bahan kayu.

[27] Jpdk Volume et al., "Research & Learning in Faculty of Education Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B," *Pendidikan Dan Konseling* 1 (2019).

3. Peneliti selanjutnya Sri Kurniati, Fahruddin, Ika Rahmayani, Baiq Nilawati Astini, pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Papan Flanel Menggunakan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Paud Kemala Bhayangkari 06 Bima Kota. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan tiga tahap pengembangan yang masing-masing penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan analisis pengembangan. Pengembangan media papan flanel ini menggunakan metode show and tell dilakuakan dengan memberian beberapa objek gambar pada media papan flanel bergambar, memberikan lapisan kain flanel pada gambar objek binatang, menjahit perekat pada kain flanel yang sudah dibentu dengan pola binatang, menyediaan nomor urut untu urutan show and tell.[28]

   Dari hasil kajian penelitian diatas terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat liama tahap ialah analisis, desain, pemgembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan media papan flanel menjadi visual boards yang peneliti beri tumpuan atau kaki agar dapat berdiri dan dapat dilipat, board bolak balik dapat digunakan dan dapat diputar, bagian depan terdapat lapisan kain flanel yang ditempel perekat, bagian belakang whait boards, boards terdapat buka tutup dan APE terbuat dari bahan kayu.

4. Penelitian selanjutnya oleh Renny pramitha, Syafdaningsih, Sri sumarni pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Papan Flanel Bermain Pola Untuk Kelompok B Di TK Permata Bunda Palembang. Pengembangan dilakukan

[28] Baiq Nilawati Astini Sri Kurniati, Fahrudin, Ika Rachmayani, "Pengembangan Media Papan Flanel Menggunakan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Paud Kemala Bhayangkari 06 Bima Kota Tahun Pelajaran 2020/2021," *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education* 2, No. 3 (2021): 287.

dengan menggunakan model Rowntree mencangkup perencanaan, pengembangan, evaluasi. Penelitian pengembangan ini berfokus untuk mengembangkan produk yang sesui dengan salah satu tipe Richey, dimana lebih menitik beratkan pada pengembangan produk itu sendiri. Pada penelitian ini peneliti mengembangan media papan flanel untu lebih praktis dan hanya satu bagian yang dapat digunakan, dengan media ini dapat mengenal bentuk buah, mengenal konsep warna dan mengenal konsep pola.[29]

Dari hasil kajian penelitian diatas terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat liama tahap ialah analisis, desain, pemgembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan media papan flanel menjadi visual boards yang peneliti beri tumpuan atau kaki agar dapat berdiri dan dapat dilipat, board bolak balik dapat digunakan dan dapat diputar, bagian depan terdapat lapisan kain flanel yang ditempel perekat, bagian belakang whait boards, boards terdapat buka tutup dan APE terbuat dari bahan kayu.

5. peneliti selanjutnya oleh Made Kevin Ihza Mahendra, Gede partha Sindu, Gede Hendra Divayana, pada tahun 2021 dengan judul pengembangan media pembelajaran augmented reality book 2 dimensi tema lingkungan alam di PAUD Telkom Singaraja, pengembangan ini menggunakan model pengembangan addie, hasil prodak yang dikembangkan berbentuk buku digital.[30] perbedaan dengan peneliti ialah peneliti menghasilkan prodak dengan berbentuk board, Peneliti mengembangkan media papan flanel menjadi visual boards yang peneliti beri tumpuan atau kaki agar dapat berdiri dan dapat

[29] Sri sumarni Renny pramitha, Syafdaningsih, "Mencakup Perencanaan, Pengembangan, Evaluasi. Teknik Mengumpulkan Data Menggunakan Metode Wawancara," *Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 2 (2018): 122.

[30] Made Kevin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam Di PAUD Telkom Singaraja" 10 (2021): 1–12.

dilipat, board bolak balik dapat digunakan dan dapat diputar, bagian depan terdapat lapisan kain flanel yang ditempel perekat, bagian belakang whait boards, boards terdapat buka tutup dan APE terbuat dari bahan kayu.

Dari hasil diatas bawasanya peneliti mengembangan medi pembelajaran visual boards ini untuk meningkatkan kognitif anak yang dimana media ini terdapat dua tema yaitu tema binatang dan tumbuhan, pembelajaran didalam media visual boards ini terdapat pengurangan, tambahan, mengklasifikasikan binatang, mencocokan gambar dengan lambang bilangan dan melengkapi huruf sesuai gambar dan media ini di buat dengan bahan kayu dan triplek, dan APE terbuat dari bahan kayu dilapisi kain flanel dan diberi pelekat, bentuk media ini terdapat tumpuan atau kaki yang dapat dilipat dan boards dapat dibolak balik sehingga depan dan belakangnya dapat digunakan.

BAB V
Kesimpulan

A. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media visual *boards* yaitu :

1. Telah dilakukan pengembangan produk media visual *boards* sebagai media pembelajaran dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun. Dalam perkembangan media visual *boards* ini bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam hal media pembelajaran, media visual *boards* ini juga membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga membuat anak-anak menjadi tertarik dan senang dalam melaksanakan pembelajaran berlangsung, karena anak dapat aktif dalam melaksanakn pembelajaran berlangsung dengan menggunaan media *visual boards*.
2. Pengembangan media visual *boards* ini sangat layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun, karena dengan proses kognitif yaitu anak dapat melengkapi kata sesuai gambar, mengklasifikasikan hewan sesuai tempatnya, mencocokan gambar dengan lambang bilangan, menyelesaikan pengurangan dan tambahan, serta mengenal berbagai warna yang dibuat sesuai dengan tingkat pencapain anak.
3. Rata-rata penilaian validator ahli materi medapatkan persentasi kelayakan sebesar 3,8 Sehingga penilaian yang dicapai penilaian validator materi mendapatkan katagori “sangat baik” . rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 3,7 sehingga penilaian yang dicapai penilaian validator media mendapatkan katagori “sangat baik”. Rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 3,0 Sehingga penilaian yang dicapai penilaian validator bahasa mendapatkan

katagori “baik” Dari hasil penilaian beberapa validator diatas bahwa pengembangan media visual *boards* sangat layak digunakan.

4. Hasil uji coba skala kecil dilakukan 10 peserta didik yang dilakukan di PAUD Al-Muhzaki bakauheni lampung selatan yaitu rata-rata penilaian mendapatkan persentase kelayakan 4,0 Dengan katagori “sangat baik” Hasil uji coba skala besar dilakukan 20 peserta didik yang dilakukan di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan yaitu rata-rata penilaian mendapatkan persentase kelayakan 4,0. dengan katagori “sangat baik”.
5. Hasil penilaian guru skala besar di PAUD Nurul Hikmah Bakauheni Lampung Selatan rata-rata penilaian mendapatkan persentase kelayakan 4,0 sehingga kelayakan penilaian yang dicapai mendapatkan katagori “sangat baik“. Hasil penilaian guru skala kecil yang dilaksanakan di PAUD Al-Muhzaki Bakauheni Lampung Selatan rata-rata penilaian mendapatkan persentase kelayakan 4,0. sehingga kelayakan penilaian yang dicapai mendapatkan katagori “sangat baik“. Kesimpulan dari penilain skala besar dan kecil yaitu rata-rata penilaian keseluruhan mendapatkan persentase 4,0 dengan katagori “sangat baik”
6. Respon anak dan guru terhadap media pembelajran visual *boards* sangat antusias sekali. Guru menerima baik media ini karena dapat menambah media untuk digunakan dalam pembelajaran dan nambah pengetahuan baru tentang media pembelajaran. Anak-anak pun merasa senang dan tertarik dalam menggunakan media ini.

B. Rekomendasi

penelitian dan pengembangan media pembelajaran media visual *boards* msih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran visual *boards* yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti merekomendasikan:

1. Bagi peneliti, dalam mengembangkan media pembelajaran visual *boards* dibuat dengan desain dan variasi yang lebih menarik lagi dan diperbanyak dengan tema-tema yang ada sehingga dapat meningkatkan kognitif anak.
2. Bagi pengguna, agar dapat melakukan pengembangan kognitif lebih lanjut terhadap proses belajar melalui media visual *boards*.
3. Bagi guru. Dapat menerapkan dan menggunakan media visual *boards* sesuai dengan penggunaannya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Al-Qur'an Al-isra ayat 24

Al-Qur'an Anisa ayat 9

Angga Saputra, *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Pelangi: jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan islam anak usia dini, vol 1 no 1, maret 2019.

Anggraeni Ria, *Upaya Meningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak*, Jurnal pendidikan PAUD Edisi ke-5 tahun ke 4

Darwis Sudarwan Darnim, *Imetode Kepenelitian Kebidanan*, jakarta: Buku kedokteran EGC 2003.

fauzia Siti naila, *Prilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan anak usia dini, vol 9, edisi 2 2015.

Fauziah Melia dkk. *Penerapan Prinsip Multi Media Pada Media Pembelajaran Interaktif*, naskah publikasi jurnal 2016

Fauzuddin Mufarizuddin, Moh, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtiviti Aspects in Early Childhood Education*, Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini, vol 2 issu 2 2018.

Fitria Hikmah Nurul, *Implementasi Media Warben Hubbul Ilmmi Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Edupedia universitas muhammadiyah ponorogo, vol 4 n0 2, 2020.

Haryati Sri, *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Metode Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, majalah ilmiah dinimika v0l 37 n0 1, 15 september 2012

Hasil Wawancara Pra penelitian di PAUD Nurul Hikmah Lampung Selatan Pada tanggal 8 Maret 2021

Hermawan Irwan, *Metode Penelitian Pendidikan Ualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Menthode* kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan 2016.

Ismail, *Perkembangan Kognitif Pada Masa Pertengahan Dan Masa Akhir Anak-Anak* (minddle and late childhood), jurnal pendidikan dasar dan kegurun, vol 1 no 1, 2019.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: pusat bahasa departemen pendidikan nasional Indonesia, 2014

karo-karo, Isran rasyid, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. AXIOM*: Jurnal pendidikan dan matematika. Vol 7 No 1. Januari – juni 2018.

karym Muhammad busy, siti herlina wifroh, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, jurnal: PG-Paud turnojoyo vol 1 no 2 oktober 2014.

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangan*, Medan, januari 2016.

Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, medan: maret 2016.

Latif Mukhtar dkk, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. Jakarta kencana 2013.

Miftah. M, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan. Vol 1 no 2. 2013

Mudlofir Ali. *Desain Pembelajaran Inovativ: Dari Teorri Kepraktek*. Jakarta: rajawali pers, 2017

Mulyasa, *manajemn PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014

Mulyati Cucu, dkk. *Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B*, jurnal pendidikan dan konseling, vol 1 no 1, Tahun 2019.

Nina Veronica, *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pedagogi*: jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini, vol 4 no 2, agustus 2018.

Noor Fu'ad Arif, *Perkembangan Kognitif anak Raudlatul Athfal (RA)*, SELING: Jurnal Program Studi PGRA Vol 4 No2, Juli 2018.

Nopayana Siska, dkk, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Flanel Modifika*si, antologi UPI, vol no, juni 2015.

Nurfitriana, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Alur'an*. Program pacasarjana PGMI UIN Syarif Kasim Riau, 2018

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pujawan Ketu, Imade tegeh, I yoman jampel, *Pengembangan Buku Ajar Model Peneitian Pengembangan Dengan Model Addie*, Seminar nasional Riset inovatif. Vol 3. 15.

Rismareni, Pransiska, *Kajian Program Bilingual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, vol 10 no 2, 2018.

Rohani, Rohani, *Media Pembelajaran*, 2019,

Sakiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta pedagogig, 2011.

Sakti Hadi Gunawan dkk, *Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa*, Jurnal Paedagogyg: jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan. Vol 7 no 3 juli 2020.

Saputra Aidil, *Pendidikan Anak Pada Usia Dini, At Ta'dib*: jurnal ilmiah pendidikan agama islam, vol 10, no 2, desember 2018.

Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi, Bandung 8 April 2017.

Sujiono Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta universitas terbuka 2011.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajarn* Yogyakarta: PT pustaka instan madani, 2012.

Sulistyo, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, Jaarta Gramedial 2011

Sunani. *Kemampuan membaca huruf abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan bahasa*. Early childhood: jurnal pendidikan dan jurnal universitas. h 9-10. Diakses sabtu 1 oktober 2017

Suryana Dadan, *hakikat anak usia dini*, modul 1.

Suryani Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, PT REMAJA ROSDAKARYA, DESEMBER 2019

Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*), perpustakaan Nasional: katalok Dalam Terbitan (KDT), Juni 2014.

tafonao Talijaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, jurnal komunikasi pendidikan vol 2 no 2 juli 2018.

Wahyuningtyas Puspa Angraini, *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui papan flanel pada anak usia dini* di TPA Beringharjo Yogyakarta, Universitas negri Yogyakarta, 2015.

Wulandari Ni Made Dwi, dkk, *Penerapan Model Picture And Picture Perbantuan Papan Flanel Untu Meningatan Kemampuan Bahasa Ana Elompo B2*, Jurnal PG-PAUD Universitas pendidian ganesha, vol 4, no 1

yesi, Nivitasari, *Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (PAUD lactura: jurnal pendidikan anak usia dini, vol 2 no 1, oktober 2018.