PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LEMPAR SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Skripsi

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

MELINA
NPM: 1711070146

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN LEMPAR SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Skripsi

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

MELINA
NPM: 1711070146

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Syafrimen M.Ed, Ph.D
Pembimbing II: Dr. Koderi, M.Pd

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

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini berjudul **"Pengembangan Papan Lempar Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**". Untuk menghindari salah persepsi terhadap judul maka penulis uraikan secara singkat istilah-istilah yang terdapat di dalam judul sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk lebih mencabangka suatu aspek perkembangan.
2. Papan Lempar merupakan permainan anak panah/busur ke papan yang berbentuk bulat dengan skor yang bervariasi tergantung tingkat akurasi lemparan.
3. Sarana Pembelajaran merupakan semua perlatan serta kelengkapan yang langsung digunakan dalam proses pendidikan dan pembbelajaran.
4. Perkembangan Kognitif merupakan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan hal yang baru, dan peserta didik dapat menemukan berbagai macam cara untuk pemecahan masalah
5. Anak Usia Dini merupakan anak yang rentang usianya 0-6 tahun, yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek moral dan nilai agama, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan aspek seni sehingga untuk menunjang pendidikan yang selanjutnya.

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok anak umur 0-6 tahun yang dimana masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan atau berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang

bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motoric halus dan kasar), intelengensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.[1] Ini penting, karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya. [2]

Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, spiritual, moral, sosial, emosional, bahasa dan kognitif juga berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, jika ingin mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertakwa, serta berbudi luhur harus sejak dini. Maka pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan. Seperti yang disebutkan dalam ayat berikut:

ٱلْمَالُ وَٱلْبَنُونَ زِينَةُ ٱلْحَيَوٰةِ ٱلدُّنْيَا ۖ وَٱلْبَٰقِيَٰتُ ٱلصَّٰلِحَٰتُ خَيْرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦

Artinya: Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan(Qs. Al-Kahf: 46)[3]

Pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk anak yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan dimasa dewasanya untuk membantu mengembangan seluruh potensi yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada diri anak. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek

---

[1]Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009).

[2]Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Rosda Karya, 2004).

[3]R. I. Departemen Agama, 'Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah', *Bandung: CV Penerbit Diponegoro*, 2010.

kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, dan agama secara optimal dalam lingkungan kondusif. [4]Dari enam aspek perkembangan anak, maka salah satunya adalah kognitif.[5] Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.[6] Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain. Perkembangan kognitif sangat diperlukan. Nurani berpendapat kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu "kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa"[7] Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.[8] Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari. [9] Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif,yaitu

---

[4]E. Rahayu, H. H. S. Suryanti, and H. Setiawan, M. Y, 'Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelompok B.', *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 4.1 (2019).

[5]Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).

[6]Moeslichatoen R.

[7]Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

[8]Ahmad Susanto, *Perkembanga n Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2011).

[9]Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius., 2001).

mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif memiliki peran yang besar bagi anak sert orang tua maupun guru. Menurut Sujiono faktor yang mempengaruhu perkembangan kogitif anak dintaranya yaitu: faktor keturunan (hereditas), faktor lingkungan, faktor kematangan organ tubuh, faktor pembentukan, faktor minat bakat, faktor kebebasan. Faktor-faktor perkembangan kognitif di atasdapat menjadi dasar untuk mengetahui sebab anak memiliki perkembangan kognitif yang cepat atau lambat.

Masalah di lapangan yang sering dijumpai ialah perbedaan kecerdasan anak, dan faktor lingkungan. Hal tersebut tiak oleh diabaikan oleh orang tua dan guru. Guru dituntut paham faktor apa saja yang mempengaruhi perkembagan kognitif anak didiknya serta bekerja sama dengan orang tua untuk mencari solusi dari permasalan tersebut sehingga perkembangan kognitifnya dapat berkembang dengan cepat.

Era saat ini disebutdengan era revolusi industri 4.0, yang ditandai denganberkembangnya *Internet of* atau *for Things* yang diikutiteknologi baru dalam data sains, kecerdasan buatan, robotik,cloud, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano. Pendidikan yang baik akan menghasilkan output berupacapaian kualitas sumber manusianya. Indikator pendidikan yangbaik bisa dilihat dari penguasaan pengetahuan danteknologi. [10] Oleh karena itu pembelajaran saat ini baik untuk anak usia dini di kedepankan menggunakan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran berupa media pembelajaran.

Dalam pengembangan kognitif anak usia dini perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan kognitif. Yuliani berpendapat bahwa kedudukan guru untukmengemabngkan perkembangan kognitif anak ialah

[10]Ghufron, 'Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan', *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, 333.

sangat startegis dan sangat menentukan.[11] Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran ialah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.[12] Menurut Sulaimansyah dalam Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih (2013) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. [13] Media pembelajaran merupakan alat (perantara) dalam memberikan materi kepada anak didik dalam proses pembelajaran. Media menurut Gerlach dan Ely dalam arsyad (2013) menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu meperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap.[14] Menurut asnawir dan basyiruddin usman mengemukakan bahwa media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa serta mepengaruhi perkembangan kognitif sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya. [15]Media pembelajaran yang digunakan di PAUD biasanya berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flannel.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini ialah media papan lempar. Papan Lempar merupakan permainan anak panah/busur ke papan yang berbentuk bulat dengan skor yang bervariasi tergantung tingkat akurasi lemparan. Papan lempar bahan terbuat dari cardboard (Sejenis Karton) yang digulung

---

[11]Sujiono, Metode Perkembangan kognitif (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).

[12]Arief. S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian , Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012).

[13]Asti Inawati, 'Strategi Pengembangan Moral Dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak,* 3.1 (2017), 51.

[14]Yushinta Eka Farida, Santi Andriyani, and DS. Drajat Wibowo, 'Inovasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini', *Inovasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 127.

[15]Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat, 2002).

hingga berukuran papan besar.[16] Media papan lempar ini menggunakan pistol sebagai pengganti panah yang dilemparkan, dapat diketahui penggunaan pistol-pistolan aman bagi anak usia dini karena tidak memiliki sisi yang tajam seperti panah, penggunaan pistol juga dapat mempermudah anak dalam mengarahkan dan menembak ke papan angka sesuai keinginan anak. Penggunaan media papan lempar dapat digunakan sebagai alat untuk perkembangan kognitif dikarenakan bisa diaplikasikan sebagai games yang dipadukan dengan pertanyaan mengenai perkembangan kognitif.

Berdasarkan hasil dari beberapa Penelitian yang terdahulu sudah ada sekitar 150,000 orang yang melakukan penelitian yang sama tetapi dengan metode dan materi yang berbeda-beda. Padapenelitian 5 tahun terakhir yang dipublikasikan pada jurnal-jurnal nasional yang dimana, pada tahun 2017 terdapat sekitar 130 orang yang meneliti tentangperkembangan kognitif, pada tahun 2018 terdapat sekitar 170 orang, pada tahun 2019 terdapat sekitar 200 orang, pada tahun 2020 terdapat sekitar 220 orang, dan pada tahun 2021 terdapat sekitar 230orang. Dalam penelitian jurnal-jurnal internasional sudah ada 180.000 orang yang sudah melaukukan penelitian perkembangan kognitif ini. Adapun penelitaian 3 tahun terakhir yang dipublikasi pada jurnal-jurnal internasional yaitu pada tahun 2019 ada sekitar 40 orang, pada tahun 2020 ada sekitar 50 orang dan pada tahun 2021 ada sekitar 60 orang.

Salah satu penelitian terdahulu tentang perkembangan kognitif penelitian yang dilakukan Fitri Hariyati yaitu "melakukan penelitian yang berjudul "*Peranan MediaGambar Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di TamanKanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*. Dan penelitian Siska Destiani melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma*

[16]Nurdinah Hanifah Bianticha Rena Azhari and Diah Gusrayani, 'Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017).

Lampung Barat.[17]Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian oleh peneliti yaitu sama sama ingin meningkatkan perkembangan kognitif anak. Perbedaan peneltian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah pada jenis media yang digunakan, yang dimana dari dua penelitian di atas menggunakan media gambar dan media kartu angka dalam mengembangkan perkembangan kognitif, sedangkan peneliti menggunakan media papan lempar, materi yang dajarkan pun berbeda..

Pada Pra Penelitian yang telah dilaksanakan di TK PGRI Bandar Lampung. Permainan-permainan dan media pembelajaran aspek kognitif yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut yaitu: Kartu Huruf, Koin Huruf, Geometri, Puzzel. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara guru kelas B1 yang mengatakan sudah marak penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi untuk anak usia dini, namun media yang ada di sekolah pun masih kurang memadai dalam pembelajaran kognitif. Media pembelajaran yang ada kurang menarik untuk anak sehingga masih ada yang belum berkembang dalam aspek kognitifnya. Berdasarkan hasil dari Pra Penelitian dan Wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman anak pada aspek kongnitif karena dalam pembelajaran pun terkadang masih didominasi oleh guru tanpa keinginan anak sehingga anak menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran karena kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan uraian permasalahan dan solusi diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu pengembangan media papan lempar yang ingin dibuat ialah papan lempar yang menarik untuk anak. Papan lempar tersebut memuat gambar-gambar dan tulisan yang jelas untuk dipahami oleh anak. Anak usia dini adalah masa mereka menyukai permainan dan melihat

[17]Fitri Haryati, '"Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung' (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2011).

gambar-gambar yang unik dan berwarna-warni. Melalui media papan lempar peneliti berusaha menciptakan sebuah produk yang mampu menarik perhatian anak dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul"Pengembangan Media Papan Lempar Sebagai Sarana Pembelajaran untuk meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ".

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menganggap kegiatan belajar kurang menarik dan membosankan
2. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi.
3. Pada saat proses pembelajaran, pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa papan lempar.
4. Perkembangan Kognitif dalam media pembelajaran kurang dikembangkan.
5. Kemampuan kognitif anak belum mencukupi nilai kriteria ketuntasan.

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Papan Lempar Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, memvalidasi produk dan keefektifan produk yang dilakukan di TK PGRI Bandar Lampung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat di simpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan dalam penggunaan media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini?

3. Bagaimana efektifitas produk media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini.
2. Untuk menilai kelayakan media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Untuk menilai efektifitas media papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia dini

F. Manfaat Pengembangan

a. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik dapat lebih cepat memahami materi angka menggunakan media papan lempar yang dapat Menjadi masukan bagi pendidik untuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui media papan lempar.

b. Bagi Pendidikan

Memberikan media pembelajaran alternatif dan menarik untuk membantu penyerapan materi pembelajaran dan meningkatka perkembangan kognitif.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Memberikan wawasan dan pengalaman nyata tentang perkembangan papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kognitif pada a nak usia dini.

G. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan jural-jurnal yang telah dipelajari oleh peneliti, sudah terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan

penelitian pengembangan papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk perkembangan kongnitif adalah sebagai berikut :

1. Peneliti yang dilakukan Defrilina Sri Eka Wulandari, Amrul Bahar dan Elvinawati yang berjudul" Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media *Dart Board* Untuk MeningkatkanHasil Belajar Kimia Di Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017" menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *dart board* terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang semakin meningkat untuk setiap siklusnya.Penerapan model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media *dart board* dapatmeningkatkan aktivitas siswa yang dapat dilihat dari semakin meningkatnya aktivitas siswa untuk setiap siklusnya terlihat dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 22.5; siklus II sebesar 25; dan siklus III sebesar 29.Penerapan model pembelajaran inkuiri dengan media *dart board* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan psiko-motor, yang terlihat dari semakin meningkatnya kedua aspek untuk setiap siklus. Pada siklus I nilai rata – rata yang diperoleh yaitu 61.61 dengan daya serap sebesar 77.02% dan ketuntasan belajar sebesar 19.35%. Pada siklus II nilai rata – rata yang diperoleh yaitu 71.29 dengan daya serap sebesar 79.21% dan ketuntasan belajar sebesar 35.48%. Pada siklus III nilai rata – rata yang di-peroleh yaitu 84.51 dengan daya serap sebesar 84.51% dan ketuntasan belajar sebesar 90.32%.[18]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bianticha Rena Azhari, Nurdinah Hanifah, dan Diah Gusrayani yang berjudul " Penggunaan Media Papan *Dart* Untuk Meningkatkan

[18]Amrul Bahar Defrilina Sri Eka Wulandari and Elvinawati, 'Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Di Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 2.1 (2018), 20–24.

Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa" menyatakan bahwa Ketercapaian indikator kinerja guru pada perencanaan dari setiap siklus I mencapai 66,67%, siklus II dan siklus III mencapai 100%. Pada tahap pelaksanaan, persentase ketercapaian kinerja guru pada siklus I mencapai 58,33%, siklus II mencapai 88,88% dan siklus III mencapai 94,44%. Untuk aktivitas siswa pada siklus I mencapai 51,20%, siklus II mencapai 71,98% dan siklus III mencapai 84,05%. Motivasi belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I persentase mencapai 91,92%, siklus II mencapai 96,89% dan siklus III mencapai 100%. Sedangkan untuk hasil belajar pada siklus I ketuntasannya mencapai 34,79%, siklus II mencapai 60,86% dan siklus III mencapai 86,95%.[19]

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Hariyati melakukan penelitian yang berjudul "*Peranan MediaGambar Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di TamanKanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*", penelitian tersebut dapat di lihat dari hasil tes skala pada setiap siklus, dari siklus I,II, dan III. Dimana pada siklus I dapat diketahui bahwa dari 20 peserta didik yang memberikan hasil BSB sebesar 10% yang MB sebesar 35% dan yang BB sebesar 55%. Pada siklus II dari 20 peserta didik yang memberikan jawaban dan mengerjakan tugas BSB sebesar 25% yang MB sebesar 50% dari yang BB sebesar 25%. Sedangkan pada siklus III dari 20 peserta didik yang memberikan jawaban BSB sebesar 65% yang MB sebesar 30% dan yang BB sebesar 5%.[20]
4. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Destiani melakukan penelitian dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma*

[19]Bianticha Rena Azhari and Gusrayani.
[20]Haryati.

5. *LampungBarat",*[21]penelitian ini menyimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kartu angka bergambar sebagai berikut: 1) Memilih tema yang ingin dicapai, 2) menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, 3) membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain kartu angka Bergambar, 5) Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka bergambar.
6. Penelitian yang dilakukan oleh aspri Mayella melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Dart Board Modifikasi Terhadap Kemampuan Kongnitif Mengenal Konsep Bilangan Kelompok A RA Amanatul Izzah Krembung Sidoarjo", peneliti ini menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa pada kelas ekperimen dapat diketahui signifikansi=0.000<0,05 yakni pada Asymp.Sig.(2-tailed)0.000. sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Kesimpulannya media dart board modifikasi berpengaruh singnifikan terhadap kongnitif mengenal konsep bilangan kelompok A, terbukti bahwa dengan menggunakan media dart board modifikasi anak tertarik karena memiliki bentuk yang simple dengan beragam warna yaitu merah, kuning, hijau, biru dan ukuran yang cukup besar sehingga memberi pengaruh psikologi sehingga dapat membantu mengenal konsep bilangan.

H. Sistematika penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini disusun sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan : Bab ini Berisi Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah,

[21]Siska Destiani, 'Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat' (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

Tujuan Masalah, Manfaat Pengembangan, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori : Bab ini berisi Konsep Pengembangan Model, gambaran Deskripsi Teoritik dan Desain Pembelajaran.

Bab III Metode Penelitian : Bab ini menjelaskan Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan, Desain Penelitian Pengembangan, Prosedur Penelitian Pengembangan, Spesifik Produk yang Dikembangkan, Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan, Instrumen Penelitian, Uji Coba Produk dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian : Bab ini berisi Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan, Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba dan Kajian Produk Ahkir.

Bab V Penutup : Bab ini berisikan Simpulan dan Rekomendasi

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan desain pembelajaran (Instructional Design). Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan (Research and Development).

Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* ataupun dengan istilah *research-based development*. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan ini memang hadir belakangan dan merupakan tipe atau jenis penelitian yang relatif baru (Setyosari, 2015:276). Dalam dunia pendidikan, produk-produk hasil Penelitian dan Pengembangan yang dimaksudkan sudah barang tentu berkaitan dengan komponen-komponen pendidikan proses sistematis yang membantu menciptakan dan mengembangkan bahan ajar secara efektif, menarik, dan efisien dalam lingkungan yang mendukung, baik menggunakan seni, ilmu pengetahuan, maupun teori pembelajaran (Instructional).[22] Jenis model pengembangan diantaranya yaitu model pengembangan Borg and Gall, [23]ADDIE,[24]4D[25],*Dick And Carry*, Model Kempt, Model Smith,

[22]Susi Susanti, 'Efektifitas Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Moral Dan Nilai-Nilai Agama Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Ismaria Rajabasa Bandar Lampung' (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

[23]Sri Latifah, 'Pengembangan Modul Ipa Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 4.2 (2015), 156.

[24]Septi Mahayani and others, 'Kotak POP UP Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9.2 (2018), 98–108.

[25]Dadek Arywiantari, A. A. Gede Agung, and I Dewa Kade Tastra3, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4d Pada Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 3 Singaraja', *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Gane*, 3.1 (2015), 1–11.

Model R-D-R(*Research-Development-Research*), Model ISI-ARE.

1. .Model Borg and Gall

Model Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah pengembangan yaitu meliputi: (1) Poten dan Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal.[26]

Kelebihan dari model Borg and Gall yaitu mampu mengatasi kebutuhan nyata dan mendesak melalui pengembangan solusi atas suatu masalah sembari menghasilkan pengetahuan, mampu menghasilkan suatu produk atau model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba dilapangan dan divaliasi ahli, mendorong proses inovasi produk, merupakan penghuung antara penelitian yang bersifat teoritis dan lapangan.

Kekurangan model ini yaitu memerlukan waktu yang lama karena prosedurnya yang harus ditempuh relatif kompleks.

2. Model ADDIE

Model ADDIE disusun secara sistematis yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Model pengembangan model ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi: (1) tahap analisis *(analysis)*, (2) tahap perancangan produk awal *(design)*, (3) tahap pengembangan produk *(development)*, (4) tahap implementasi produk *(implementation)*, (5) tahap evauasi *(evaluation)*.[27]

a. Tahap analisis

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama, yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah

---

[26]Sugiyono, *Metode Penelitian PendidikanKuantitatif Kualitatif Dan R&D* (bandung: alfabeta, 2015).

[27]Yuberti and A. Saregar, *Penghantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* (Bandar Lampung: Aura, 2017).

masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. ada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan – kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.

b. Tahap design

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yag telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

c. Tahap development

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan.

d. Tahap Implementaasi

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

e. Tahap Evaluasi

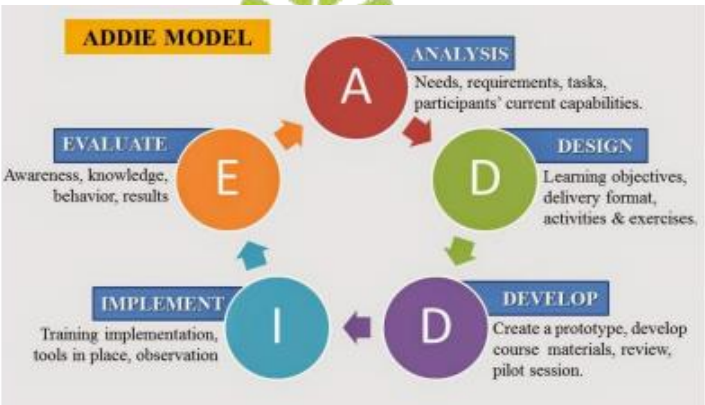
Langkah terakhir atau kelima dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat

didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilaiterhadap program pembelajaran.

Kelebihan model ADDIE ini yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk

3. Model 4 D

Model 4 D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate).* Model 4D merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematik.[28] Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.



Gambar 2.1 Model 4 D

Kelebihan model 4 Dini antara lain: lebiih tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembanagn perangkat pembelajaran, uaraiannya lebih jelas dan sistematis, melibatkan penilaian ahli sebelum uji coba.

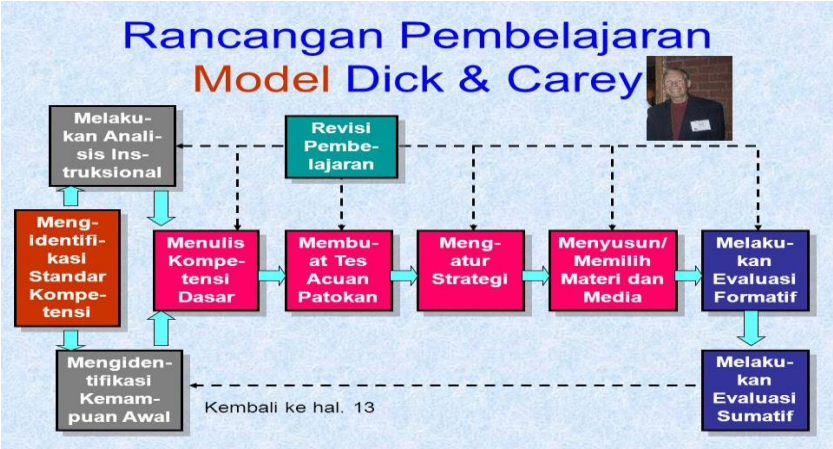
[28]Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

4. Model Dick and Carry

Model Dick dan Carey merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematik dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Menurut Uno Hamzah (2012:89) model ini terdiri atas 10 langkah, yaitu: [29](1) Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, yaitu merancang tujuan umum pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan kondisi lapangan, (2) Melaksanakan analisis pembelajaran, yaitu mengumpulkan dan beragam aktivitas pembelajaran dan merancang produk yang cocok diterapkan untuk pembelajaran, (3) Mengidetifikasikan tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, yaitu memberikan pengetahuan awal dengan memberikan tes yang berkaitan dengan materi ajar, (4) Merumuskan tujuan performansi, yaitu merancang tujuan yang harus dikerjakan siswa dan memberikan arahan terkait dengan pengembangan produk (5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, yaitu menyusun soal prestest dan postest (6) Mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu merancang strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, (7) Mengembangkan dan memilih material pembelajaran, yaitu membuat flowchart, storyboard, program mapping dan tampilan desain media mobile learning dengan schoology. (8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, yaitu melakukan uji validitas produk yang direview oleh para ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, (9) Merevisi bahan pembelajaran, (10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif, dilihat dari nilai hasil akhir setelah menggunakan produk, sehingga dapat diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

---

[29]Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012).



Gambar 2.2 Model Dick and Carry

Keunggulan model ini terletak pada analisis tugas yang tersusun secara terperinci dan tujuan pembelajaran khusus secara hirarkis, disamping itu adanya uji coba yang berulang kali menyebabkan hasil yang diperoleh dapat diandalkan.

5. Model Kempt

Model kemp ditemukan oleh jerrod kemp, G.R. Morisson, dan S.M Ross berlangsung dari berbagai titik siklus, yang tidak memiliki titik awal yang mengharuskan pengembangan melalui aktifitas pengembangan.

Semua aktivitas pengembangan saling berhubungan secara langsung dengan aktifitas revisi produk yang dikembangkan. Aktivitas pengembangan Model Kemp ini terdiri atas sepuluh langkah yang lentur dan saling bergantung. Maksudnya, Keputusan yang dikenakan pada satu langkah dapat memengaruhi langkah lainnya pada satu sisi dan pada sisi lain langkah-langkah yang dilakukan dapat maju mundur berdasarkan langkah awal pengembangan. Menurut Kemp, sepuluh langkah pengembangan yang lentur dan saling bergantung itu adalah (1) identifikasi kebutuhan belajar, (2) pemilihan topik atau tugas, (3) identifikasi karakteristik pembelajar, (4) identifikasi isi dan analisis tugas, (5) perumusan

tujuan pembelajaran, (6) perancangan kegiatan belajar-mengajar, (7) pemilihan sumber-sumber belajar, (8) penetapan faktor pendukung, (9) evaluasi belajar, dan (10) prates [30]

Kelebihan model ini yaitu: diagram pengembangannya berbentuk bulat telur yang tidak memiliki titik aal, berbentuk bulat telur juga menunjukkan adanya saling ketergantungan di antara unsur-unsur yang terlibat, dalam setiap unsur ada kemungkinan terjadinya sejumlah perubahan segi isi maupun perlakuan selama pelaksanaan program.

6. Model SMITH

Model Smith dan Ragan (1993) yang merupakan model sistem pembelajaran mengacu pada proses sistematis dalam menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam perencanaan bahan dan aktivitas pembelajaran. Menurut Smith dan Ragan dalam Saryono (LP2-UM), pembelajaran merupakan proses penyajian informasi dan aktivitas yang memberikan kemudahan dan fasilitas bagi suatu pencapaian yang diharapkan peserta didik berupa tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses pengondisian kegiatan-kegiatan yang difokuskan pada belajar peserta didik. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, pandangan Smith dan Ragan ini tampak pada tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi, (1) analisis konteks pembelajaran yang mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik lingkungan pembelajaran, (2) analisis karakteristik pembelajar yang mencakup persamaan dan perbedaan pembelajar, latar belakang kemampuan pembelajar, dan implikasi karakteristik pembelajar terhadap desain pembelajaran, (3) analisis tugas pembelajaran yang mencakup analisis tujuan

[30]Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: PrestasiPustak, 2012).

pembelajaran, bentuk-bentuk tugas, strategi belajar dan pembelajaran, dan perbedaan tipe-tipe pembelajaran, dan (4) penilaiankinerja pembelajaran yang mencakup tujuan penilaian, desain penilaian, dan model penilaian kemampuan belajar.

Kelebihan model desain pengembangan Smith dan Ragan ialah: dapat diterima secara luas karena sesuai dengan kurikulum, menerapkan solusi untuk memecahkan masalah, menentukan strategi untuk mengelola pembelajaran yang didesain agar dapat membantu siswa melakukan proses pembelajaran yang bermakna. Kekurangannya yaitu memetakan karakteristik siswa satu dengan yang lain yang memerlukan waktu yang lama, guru yang kurang kompeten pada bidang bahasan menjadi kendala pada model ini, kenddala pada penyesuaian bahan ajar terhadap karakteristik siswa.

7. Model R-D-R(*Research-Development-Research*)

Model R-D-R (*Research-Development-Research*) merupakan model linier dan sirkuler yang melihat pengembangan sebagai tahap-tahap menuju terwujudnya produk pengembangan. Sesuai dengan namanya model ini memiliki tiga kegiatan pokok pengembangan yang ringkas, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengembangkan perangkat produk, dan melakukan uji keefektifan produk. Penelitian pendahuluan digunakan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan pengembangan produk. Hasil studi pendahuluan ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk. Setelah itu, rancangan produk diuji keefektifannya. Dalam model R-D-R, uji keefektifan produk merupakan kegiatan amat penting karena tujuan pokok pengembangan adalah mengembangkanproduk.

Kelebihan model R-D-R (*Research-Development-Researc*) ialah terdpat uji keefektifan produk yang akan dikembangkan.

8. Model ISI-ARE

Pada penelitian pengembangan desain pembelajaran (Instructional Design) yang dilakukan peneliti juga menggunakan model ISI-ARE. Model pengembangan ISIARE mempunyai 6 tahap yaitu 1) tahap I*nvetigation* 2) tahap *Strategy*, 3) tahap I*mprove* 4) tahap *Assessment* 5) tahap *Realization*, 6) tahap *Estimation*.[31]

Gambar 2.3 Tahapan Model ISI-ARE

9. Relevansi Model Pengembangan

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai model pengembangan. Setiap model pengembangan memiliki karakteristik. Model pengembangan ISI-ARE dipilih oleh peneliti karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran. Model

[31] Agus Pahrudin and Syafrimen Syahril "*Development of Islamic Value-based Picture in Biology Learning with the ISI-ARE Model" (Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah: Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung 2019).*

ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian dan pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti melakukan uji coba produk lapangan untuk menguji efektifitas, kelayakan dan kemanfaatan suatu produk, tahapannya lebih praktis dan efiesien, model ini gabungan dari model borg and gall dengan model ADDIE oleh kurt, adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk, uaraiannya lebih jelas dan sistematis[32].

B. Acuan Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran yang menayatakan bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi.[33] Baik buruknya komunikasi dipengaruhi oleh saluran dalam komunikasi, saluran yang dimaksud adalah media.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi diantara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajar, pengajar, dan bahan ajar mempunyai peranan masing-masing dan saling berkaitan untuk menciptakan komunikasi yang baik sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif. Tetapi proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Menurut Latuheru dalam Khuluqo media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang

---

[32] Ibid.

[33] Anik Pujianti, 'Penerapan Pendekatan STEAM Pada Materi Struktur Atom Terhadap Pemahaman Konsep Kimia', in *Prosiding Seminar Nasional Sains, Universitas Indraprasta PGRI*, 2020.

digunakan dalam proses belajar mengajar bertujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.[34] Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, [35]selain itu Menurut Dimyati dalam Susanto pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna."[36]

Penggunaan media papan lempar dalam penelitian ini didasarkanpada teori piaget, mengemukakan bahwa pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi oleh siswa itu sendiri. Teori ini mengacu kepada pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi siswa.Salah satu yang dapat melibatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran papan lempar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang berisi suatu pesan dan berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari guru ke siswa.

---

[34]Ihsana El Khul, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pebelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar., 2017).

[35]Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup., 2014).

[36]Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PRENAMEDI, 2013).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang efektif dan efesien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menarik perhatian pesedta didik setra dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.[37]

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan siswa agar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi siswa maupun guru. Diperkuat dengan pendapat manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah sebagai berikut: [38]

1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran,
3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematik sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,
5) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

---

[37] Yuberti, Syafrimen, dan Dwi Rahmawati, "*Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisik"* Jurnal Penelitian Pembelajran Fisika, Vol. 12 No. 2 (UIN Raden Intan Lampung: September 2021)

[38]Vina Serevina and Inayati Juwita Sari, 'Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill.', *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17.3 (2018), 27.

Media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar juga dikemukakan oleh Azhar Arsyad sebagai berikut: [39]

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa 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.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajarmengajar menurut Sudjana dan Rivai:[40]

1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
2) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhansituasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harusdikembangkan oleh seorang guru.
3) Dalam pemakaian media pengajaran harus mellihat tujuan dan bahanpelajaran.

---

[39]A Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).

[40]Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2014).h13-14

4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat inidijadikan untuk melengkapi proes belajar mengajar supaya lebih menarikperhatian peserta didik.
5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapatmembantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan guru.
6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana mengungkapkan kegunaan media secara umum diantaranya:[41]

1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
3) Menimbulkan gairah belajar, interaksilebih langsung antar murid dengan sumber belajar
4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan peserpsi yang sama.

Berdasarkan uraian fungsi atau manfaat media penulis membatasi fungsi media dalam penelitian ini, karena keterbatasan waktu dan materi yang akan dibahas, maka fungsi media yang digunakan ialah:

1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
2) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
5) Dalam pemakaian media pengajaran harus mellihat tujuan dan bahanpelaja
6) Memperjelas pesan agar tidak terlalu Verbalistis

---

[41]Hujar A H Sanaky, *Media Pembelajaran Inovatif-Inisiatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).h. 15

7) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
8) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan peserpsi yang sama.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mempengaruhi klasifikasi atau jenis-jenis media pembelajaran yang bervariasi.

Media diklasifikasikan menjadi empat jenis menurut Munadi sebagai berikut: [42]

1) Media *visual*, jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2) Media *audio*, jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
3) Media *audio-visual*, jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Media ini merupakan penggabungan dari media audio dan visual. Pesan dan informasi dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
4) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

---

[42]Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010).

Pembelajaran multimedia melibatkan indera.penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Penentuan klasifikasi media dari pendapat ahli memiliki beberapa perbedaan karena memiliki sudut pandang yang berbeda, akan tetapi klasifikasi media memiliki tiga komponen utama yaitu audio, visual dan audio-visual. Selaras dengan pendapat tersebut. Adapum macam-macam media pembelajaran dalam perkembangan kongnitif yaitu:

1. Media permainan menurut Reny Yulianty PUZZLE yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak.[43]
2. Media permainan edukatif balok yaitu menurut B.E.F Montolalu mengemukakan bahwa balok mempunyai tahap dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan smpai ajaran tahun berakhir. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian juga pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk kontruksi meraka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukan adanya peningkatan pengembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif.[44]
3. Media permainan papan flannel menurut munadi papan flannel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan

---

[43] Direktorait Pendidikan Anak Usia Dini"*Pembuatan Dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun"* (Jakarta: Depdiknas,2003)

[44] Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembanngan Peserta Didik,* (Jakarta:PT Rineka Cipta.2008)

flannel membuat potongan karakter cerita, objek, huruf, dan angka. Potongan karakter dan objek dari sebuah cerita digunakan dalam mengajarkan tentang (1) bentuk, ukuran, dan warna (2) korespondensi simbol suara-suara dan (3) angka dan konsep bilangan sedarhana.

Dari media pembelajaran diatas penggunaan media yang dapat mempengaruhi perkembangan kongnitif anak usia dini

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Bretz adalah : [45]

a. Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal
b. Media audio; unsur utamanya suara
c. Media semi gerak; unsur utamanya garis, simbol verbal, clan gerak
d. Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
e. Media visual gerak; unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, clan gerak
f. Media audio; unsure utamanya suara, dan simbol verbal
g. Media audio visual diam; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
h. Media audio visual gerak; unsur utamanya mencakup kelima - limanya yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak

Pendapat lain menurut Hujair AH. Sanaky , media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut: [46]

1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan).

[45]Nunun Mahnun, 'Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)', *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 30.

[46]Sanaky.

2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong kedalam kategori:
   a. Media proyeksi (*overhead projector*, *slide*, film, dan LCD),
   b. Media non-proyeksi (papan tulis, poster, komik, grafik, dan lain-lain),
   c. Benda tiga dimensi antara lain: benda tiruan, diorama, boneka, globe, dan lain-lain).
3) Media yang menggunakan teknik, yaitu *slide*, radio, televise, video, dan lain-lain.
4) Kumpulan benda-benda yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan bahan yang memiliki nilai sejarah, dan lain-lain.
5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

Berdasarkan uraian klasifikasi media penulis membatasi klasifikasi media dalam penelitian ini, karena keterbatasan waktu dan materi yang akan dibahas, makaklasifikasi media yang digunakan ialah:

1. Media *visual*, jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
2. Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal
3. Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
4. Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan).
5. Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

d. **Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan.

Menurut Wina Sanjaya, prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain: [47]

1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
5) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunannya.

Sedangkan menurut Dick dan Carey dalam Usman dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media ada 4 yaitu: [48]

"(1) ketersediaan sumber setempat, jika media tidak ada pada sumber tempat tersebut maka harus membeli atau membuat sendiri;
(2) Tersedianya dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli ataupun untuk memproduksi sendiri;
(3) Faktor keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu lama; (4) Efektifitas dan efesiensi biaya dalam jangka waktu yang lama."

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain.

---

[47]Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*, 3rd edn (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2015).

[48]P. Rante, Sudarto, and N. Ihsan, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis Di Smp', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.2 (2013); Khul.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media perlu adanya pertimbangan yang sesuai keperlukan dalam pembelajaran yaitu dengan memperhatikan kriteria dalam pemilhan suatu media yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, teori, karakteristik, serta kondisi lingkungan selain itu juga adanya tenaga yang membuat media dengan memperhatikan ketahanan dan biaya pembuatannya.

2. Media Pembelajaran Papan Lempar

a. Pengertian Papan Lempar

Papan Lempar merupakan *permainan* melempar anak panah atau busur atau darts ke papan yang berbentuk bulat dengan skor yang bervariatif tergantung tingkat akurasi lemparan.[49]Papan Lempar merupakan permainan legendaris yang masih populer hingga saat ini, bahkan unruk juara dunia permainan ini masih sering diadakan.

Sosiokuktural Vygotsky menyatakan bahwa permainan penting bagi anak-anak karena permainan melatih keterampilan bahasa, kognitif, dan sosial, dan menyumbang pada perkembangan kepribadian yang umum.[50]

Media papan lempar menurut anggoro dan kurinia dkk ialah media permainan yang melemparkan panah ke target agar bisa mengumpulkan point sebanyak banyaknya supaya menang.[51,52] Menurut mukhtaromah (2015:12) dart

[49]Priansa and Donni, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: Pustaka Setia, 2017).

[50]Priansa and Donni, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: Pustaka Setia, 2017).

[51]Anggoro R N, '*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Melalui Pemanfaatan Media Dart Board Dengan Tekik Permainan Di Kelas VII H SMP 2 Malang*' (Universitas Negeri Malang, 2009).

merupakan permainan mengarah panah-panah kecil ketarget dipapan bundar. Media papan lempar adalah sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajar[53]

Media Papan Lempar merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.

Penggunaan media papan dart ini mungkin akan dapat menjadi alternatif media yang mampu menarik siswa aktif dalam pembelajaran. Selain menarik dalam bentuk media pembelajaran ini juga sangat menarik dalam hal permainan. Media ini juga di lengkapi kartu yang terdiri dari beberapa gambar yang akan memberi pemahaman secara kongkret kepada siswa.

Papan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi di setiap petak yang berisi kategori tertentu kemudian siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusian jawaban dari pertanyaan tersebut ke dalam lembar kerja siswa.[54] Media paapn lempar menurut anggoro dan kurinia dkk ialah media permainan yang melemparkan panah

---

[52]*Kurnia Andrianto and Yoyok Yemiandhoko, 'Pengembangan Papan Dart Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Pada Kelas V Di SDN Kedaton 1'*, *JPGSD*, 5.3 (2017), 382–94.

[53] Mukhtaromah, Annisa RL. 2015. *Keefektifan model pembelajarankooperatif student team achievement devision(STAD) Berbantuan Media Papan Lempar Materi Kalor dan Perpindahannya Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa.(Universitas Negri Semarang:2015)*

[54]Siska Nopayana, Deti Rostika, and Helmi Ismail, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi', *Antologi UPI*, 23 (2015), 4.

ke target agar bisa mengumpulkan point sebanyak banyaknya supaya menang.[55]

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Papan Lempar

Dalam setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan termasuk juga media papan lempar, berikut Kelebihan dan kelemahan Media Papan Lempar diantaranya yaitu:

1) kelebihan media papan lempar
   (a) Dapat dibuat dalam waktu yang singkat
   (b) Dapat Menarik perhatian peserta didik
   (c) Dapat membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran
   (d) Dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individu
   (e) Media papan lempar dapat di gantung atau diletakan di matas meja.
   (f) Menggunakan pistol-pistolan yang tidak berbahaya bagi anak.
2) Kelemahan media papan lempar antara lain:
   (a) Dibutuhkan kefokusan dalam pembuatan karena harus menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban juga bahan yang agak sulit di buat.
   (b) Tidak semua mata pelajaran dapat di masukan dalam media ini.
   (c) Perlu keahlian dalam membuat media papan lempar

a. Cara penggunaan media papan lempar

Adapun langkah-langkah penggunaan media Papan Lempar dalam pembelajaran PAUD adalah sebagai berikut:

---

[55]Anggoro R N, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Melalui Pemanfaatan Media Dart Board Dengan Tekik Permainan Di Kelas VII H SMP 2 Malang' (Universitas Negeri Malang, 2009).

1) Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
2) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
3) Saat memulai permainan pemain di bagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4-5 orang
4) Dalam satu kelompok di haruskan membuat 1 tabel yang berisikan nama tiap anggota kelompok sebagai penghitungan point
5) Dalam kelompok tersebut para pemain tidak bermain secara kelompok melainkan individu
6) Setelah itu pistol dibagikan kepada tiap kelompok. Setelah terbagi menjadi beberapa kelompok pemain menentukan giliran siapa yang maju dulu kemudian bergantian sampai berulang ulang
7) Setelah giliran melempar ditentukan masing-masing pemain melakukan lemparan
8) Pemain dengan lemparan yang mengenai angka point maka pemain akan mengambil kartu yang sesuai dengan angka di papan serta menjawab pertanyaan dari kartu angka yang tersebut.
9) Jika permain yang mendapat pertanyaan dapat menjawab pertanyaan yang di berikan kepadanya maka poin akan di tambahkan pada tabel nama yang telah mereka buat sebelumnya.
10) Jika tidak bisa maka pemain yang mendapat pertanyaan tidak mendapatkan poin dan di lanjutkan pada pemain lain dengan langkah yang sama.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah "*cognitive*" berasal dari kata "*cognition*" yang berarti*knowing*, artinya mengetahui.[56]

Menurut Jean Piaget kognitif ialah bagaimana anak beradaptasi dan mengintepretasikan obbjek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas anak tiidak pasif menerima informasi. Menurut Susanto kognitif ialah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. [57]Menurut patmonodewo menjelaskan bahwa kognitif merupakan tingkah laku yanngg melibatkan berpikir dan mengamati. Menurut Drever yang dikutip oleh yulliana nuraini dan sujiono bahawa kognitif merupakan istilah yang mmencakup perssepsi, imajinasi, penangkapan makna, peillaian dan penalaran. [58] Jadi Kognitif ialah kemampuan untuk menjelaskan yang berhubbungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi untuk memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah.

Menurut piaget tahap preoperasional yaitu tahap anak memasuki tahappreoperasional sekitar usia 2 sampai7 tahun, dimana anak mulai mem presentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar -ga

---

[56]Uswatun Hasanah, *Psikologi Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

[57]A.A.I. A. R. Sudiatmika N.W. S. Darmayanti, W. Sadia, 'Pengaruh Model Collaborative Teamwork Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Gaya Kognitif', *E-Journal Program Pascasarjanah Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.2 (2013), 11.

[58]F. Ibda, 'Perkembangan KognitifTeori Jean Piaget', *Jurnal Intelektualita*, 3.1 (2015), 24–38.

mbar. Kata-kata dan gambar- gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

Pada tahap preopersional peserta didik sudah memiliki pemahaman lebih baik dari pada peserta didik yang tahap sensorimotor. Pada anak usia dini pikiran dan penalaran berbeda dangan peserta didik .Pemikiran simbolis, dan intuitiif. Peserta didik kurang mahir memahai simbol-simbol, dan tanpa pemikiran rasional[59]

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Adapun Tahap-tahap perkembangan menurut Jean Piaget ini diringkas dalam tabel 2.1 sebagai berikut:[60]

Tabel 2.1
Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahapan	Usia Anak/ Tahun	Gambarannya
Sensorimotor	0-2	Bayi bergerak dari tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.
Preoperational	2-7	Anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar gambar. Kata-kata dan gambar- gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

[59]Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Raudhatul Athfal* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2016).

[60]Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, Dan SMA.* (Bandung: Rosdakarya, 2010).

Concrete Operational	7-11	Pada saat ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentukbentuk yang berbeda.
Formal Operational	11-15	Anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis, pemikiran lebih idealistik

Dalam proses perkembangan kognitif, Piaget mengatakan bahwa anak melewati empat tahap, yaitu:

a. Tahap *Sensorimotor*

Berlangsung dari prakelahiran hingga usia kisaran 2 tahun. Dalam tahap ini bayi membentuk pemahaman tentang dunia dan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat, mendengar) dengan tindakan fisik, motorik, oleh karena itu disebut *sensorimotor*. Pada awal tahapan ini, bayi yang baru lahir berusia 2 tahun mampu menghasilkan pola-pola *sensorimotor* yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif.

Tahap sensorimotoris dibagi menjadi dua sub tahap. Refleks-refleks sederhana. Gerakan-gerakan bayi dikoordinasikan melalui gerakan refleks seperti gerakan menyusu. Awalnya bayi menunjukkan gerakan refleks hanya jika diberikan rangsangan untuk memunculkan gerakan refleks tersebut. Setelah itu bayi akan melakukan gerakan menyusu ketika botol atau putting susu ibu berada di dekatnya. Bayi tersebut sedang mempelajari sebuah tindakan dan secara aktif sedang menyusun berbagai pengalaman pada bulan pertama hidupnya.

b. Tahap *Preoperational*

Tahap ini berlangsung sekitar usia 2-7 tahun. Beberapa ciri khas yang dimiliki anak pada tahap *pra operasional* ini akan dijabarkan satu persatu. Tahap ini juga dibagi lagi menjadi dua tahap yaitu Pemikiran Simbolis dan Pemikiran Intuitif.

1) Pemikiran Simbolis

Sub tahap ini terjadi kira-kira antara usia dua sampai empat tahun. Dalam sub tahap ini peserta didik mulai dapat memahami simbol-simbol. Secara mental peserta didik mulai dapat merepresentasikan objek yang tak hadir. Peserta didik dapat menjelaskan atau bahkan

memperagakan objek yang tidak ada di depan mata tapi terdapat dalam fikirannnya.

Penggunaan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan dalam berfikir secara simbolis. Misalnya, seorang peserta didik yang sedang bermain perang-perangan, menggunakan tongkat sebagai pedangnya, atau peserta didik yang sedang menggambar pemandangan, di mana terdapat burung yang sedang terbang, kemudian ditambahkan topi. Dalam imajinasinya, agar burung tidak kepanasan saat terbang. Peserta didik mulai Simbolisme ini sederhana tetapi kuat. Meskipun pada saat pertama menggambar burung, bentuknya sangat abstrak, tetapi peserta didik itu memiliki makna tersendiri.

2) Pemikiran Intuitif

Sub tahap kedua dalam pemikiran pra-operasional dimulai sekitar usia 4-7 tahun. Pada sub tahap ini, peserta didik merasa yakin terhadap apa yang mereka fikirkan. Piaget menyebut tahap ini sebagai "intuitif" karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa-apa yang ingin mereka ketahui. Artinya, mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi merekaa mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.

c. Tahap *ConcreteOperational*

Tahap ini dimulai sekitar usia 7-11 tahun. Hal yang paling menonjol dalam tahap ini adalah kemampuan mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Peserta didik sudah memiliki kemampuan pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya.

d. Tahap *Formal Operational*

Pada tahap ini, yang muncul pada usia 11 sampai 15 tahun yaitu remaja. Pada tahap ini, individu sudah mulai memikirkan pengalaman di luar pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Saat remaja berpikir secara lebih abstrak dan idealis, pada saat yang sama mereka juga mulai berpikir secara logis. Sebagai pemikir operasional formal, mereka juga mulai mirip ilmuwan. Mereka menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

c. IndikatorPerkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tabel 2.2 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

No	Lingkup Perkembangan	**Pencapaian Perkembangan Kognitif**
1	Belajar dan pemecahan masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri 5. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 6. Memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga
2	Berpikir logis	1. Mengklasikan benda berdasarkan fungsi, warna,bentuk dan ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok berpasangan 4. Mengenal pola (AB- AB, BA-BA, ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran
3	Berpikir simbolik	1. Mengenal lambang bilangan 2. Mengenal kinsep bilangan 3. Mengenal lambang huruf 4. Membilang benda satu sampai sepuluh

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan intelek/kognitif tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Karakteristik Tahap Sensor-Motoris

Tahap sensor-motoris ditandai dengan karakteristik menonjol adalah sebagai berikut:

a) Segala tindakan masih bersifat naluriah
b) Aktivitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indra.
c) Individu baru mampu melihat dan meresapi pengalaman, tetapi
d) belum mampu untuk mengkategorikan pengalaman
e) Individu mulai belajar menangani objek-objek konkret melalui skema sensor-motorisnya.

2) Karakteristik Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional ditandai dengan karakteristik yang menonjol adalah sebagai berikut:

a) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
b) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide.
c) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
d) Individu bahkan mulai mampu untuk mengintropeksi diri sendiri sehingga kesadaran diri sendiri tercapai.[61]

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut:[62]

1) Faktor *Hereditas*/Keturunan

[61]Muhammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

[62]Suparno.

Teori *hereditas*/keturunan yaitu manusia lahir membawa potensipotensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dapat dikatakan bahwa taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak telahdilahirkan.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau *empirisme* yaitu manusia dilahirkan dalam keadaan suci sperti kertas putih yang masih bersih belum adal tulisan atau noda sedikit pun. Adapun bahwa taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengamalan yang diperolehnya dari lingkungan kehidupannya.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang bahwa telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Ataupun pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia dapat menyesuaikan diri untuk mempertahankan hidup dalam berbuat inteligensinya.

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat dapat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan dapat

memberikan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Dan bakat pun dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

6) Faktor Kebebasan

Kebebasan adalah kelulusan manusia untuk berpikir di*vergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga dapat memilih masalah sesuai kebutuhannya.

C. Teori kaitan kongnitif dan media pembelajaran papan lempar

1. Teori kongnitif

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari. [63] Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

2. konsep media pembelajaran

Menurut Fleming (1987:234) dalam azhar (2016:3) media atau sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak, media menunjukan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama proses belajar siswa dan isi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan. Permainan yang dapat digunakan adalah papan lempar. Papan lempar adalah sebuah permainan melempar panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar[64]

Menurut Latuheru dalam Khuluqo media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar bertujuan agar proses interaksi

---

[63]Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius., 2001).

[64]Piansia and donni, *pengembangan Strategi dan model pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik (*Bandung: pustaka setia, 2017)

komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.[65]

3. hasil penelitian media papan lempar

Media papan lempar menurut anggoro dan kurinia dkk ialah media permainan yang melemparkan panah ke target agar bisa mengumpulkan point sebanyak banyaknya supaya menang.[66,67]

Menurut mukhtaromah (2015:12) dart merupakan permainan mengarah panah-panah kecil ketarget dipapan bundar. Media papan lempar adalah sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajar[68]

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu tentang pengaruh media dart board modifikasi terhadap kemampuan kongnitif mengenai konsep bilangan kelompok A RA Amanatul izzah krembung sidoarjo yang dilakukan oleh Aspri Mayella dalam penelitian nya mengatakan bawha penggunaan media dart board dapat berpengaruh pada perkembangan kongnitif anak sehingga anak dapat mengenal konsep bilangan melalui media dart board[69].

Dari konsep dasar teori piaget diatas peneliti menterjemahkan bahwa perkembangan kongnitif anak

---

[65]Ihsana El Khul, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pebelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar., 2017).

[66]Anggoro R N, '*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Melalui Pemanfaatan Media Dart Board Dengan Tekik Permainan Di Kelas VII H SMP 2 Malang*' (Universitas Negeri Malang, 2009).

[67]*Kurnia Andrianto and Yoyok Yemiandhoko, 'Pengembangan Papan Dart Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Pada Kelas V Di SDN Kedaton 1*', *JPGSD*, 5.3 (2017), 382–94.

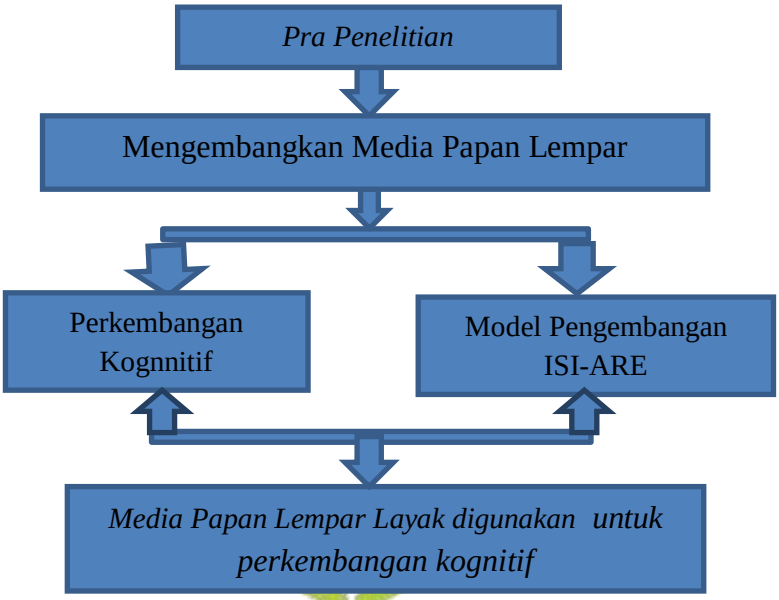
[68] Mukhtaromah, Annisa RL. 2015. *Keefektifan model pembelajarankooperatif student team achievement devision(STAD) Berbantuan Media Papan Lempar Materi Kalor dan Perpindahannya Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa.(Universitas Negri Semarang:2015)*

[69] Mayella Aspri. 2019. *Pengaruh Media dart board modifikasi terhadap kemampuan kongnitif mengenai konsep bilangan kelompok A RA Amanatul izzah krembung sidoarj.*(Universitas Negri Surabaya: ejournal.unesaVol 8 No.1:2019)

dapat dilakukan dengan cara mengenalkan angka dan bilangan kepada anak agar anak paham akan angka dan dapat menyebutkan bilangan, serta mengajarkan anak agar dapat berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. dalam mengembangkan kongnitif anak diperlukan media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memilih Penggunaan media papan lempar dalam proses pembelajaran untuk perkembanagn kongnitif anak karena dengan penggunaan media papan lempar terdapat angka pada media papan dan terdapat bilangan di kartu angka agar anak dapat bermain sambil belajar sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung anak tidak bosan dan anak dapat dengan mudah mengerti akan materi pembelajaran yang diberikan.

D. Desain Model

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti dengan menganalisis dan mengidentifikasi hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di TK PGRI Bandar Lampung kepada siswa dan guru maka, peneliti berinisiatif ingin mengembangkan media pembelaaran yang modern yaitu papan lempar sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pengembangan Media Papan Lempar

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)

Andrianto, Kurnia, and Yoyok Yemiandhoko, 'Pengembangan Papan Dart Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Pada Kelas V Di SDN Kedaton 1', *JPGSD*, 5.3 (2017), 382–94

Anik Pujianti, 'Penerapan Pendekatan STEAM Pada Materi Struktur Atom Terhadap Pemahaman Konsep Kimia', in *Prosiding Seminar Nasional Sains, Universitas Indraprasta PGRI*, 2020

Arsyad, A, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)

Arywiantari, Dadek, A. A. Gede Agung, and I Dewa Kade Tastra3, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL 4D PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA', *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Gane*, 3.1 (2015), 1–11

Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat, 2002)

Bianticha Rena Azhari, Nurdinah Hanifah, and Diah Gusrayani, 'Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017)

Conatser, P., E. James, and U. Karabulut, 'Adapted Aquatics for Children with Severe Motor Impairments', *International Journal of Aquatic Research and Education*, 10.3 (2018), 5

Defrilina Sri Eka Wulandari, Amrul Bahar, and Elvinawati, 'Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Di Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 9 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 2.1 (2018), 20–24

Departemen Agama, R. I., 'Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah', *Bandung: CV Penerbit Diponegoro*, 2010

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, Dan SMA.* (Bandung: Rosdakarya, 2010)

Destiani, Siska, 'Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Citra Darma Lampung Barat' (UIN Raden Intan Lampung, 2018)

Farida, Yushinta Eka, Santi Andriyani, and DS. Drajat Wibowo, 'Inovasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini', *Inovasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 127

Ghufron, ‘Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan’, *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, 333

Haryati, Fitri, ‘“Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung’ (Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2011)

Hasanah, Uswatun, *Psikologi Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018)

Ibda, F., ‘Perkembangan KognitifTeori Jean Piaget’, *Jurnal Intelektualita*, 3.1 (2015), 24–38

Inawati, Asti, ‘Strategi Pengembangan Moral Dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2017), 51

Khul, Ihsana El, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode & Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pebelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar., 2017)

Mahayani, Septi, Irwandani, Yuerti, and Widayanti, ‘Kotak POP UP Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP’, *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9.2 (2018), 98–108

Mahnun, Nunun, ‘Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)’, *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 30

Malik, A. A, ‘Ular Tangga Olahraga” Media Permainan Edukatif Untuk Olahraga Dengan Menggunakan Sistem Sirkuit Training Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri Ajibarang Tahun 2013’, *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 2.10 (2013), 630–36

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009)

Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)

Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Rosda Karya, 2004)

Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010)

Mayella Aspri. 2019. *Pengaruh Media dart board modifikasi terhadap kemampuan kongnitif mengenai konsep bilangan kelompok A RA Amanatul izzah krembung sidoarj.*(Universitas Negri Surabaya: ejournal.unesaVol 8 No.1:2019)

N.W. S. Darmayanti, W. Sadia, A.A.I. A. R. Sudiatmika, ‘Pengaruh Model Collaborative Teamwork Learning Terhadap Keterampilan

Proses Sains Dan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Gaya Kognitif', *E-Journal Program Pascasarjanah Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.2 (2013), 11

N, Anggoro R, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Melalui Pemanfaatan Media Dart Board Dengan Tekik Permainan Di Kelas VII H SMP 2 Malang' (Universitas Negeri Malang, 2009)

Nopayana, Siska, Deti Rostika, and Helmi Ismail, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Fanel Modifikasi', *Antologi UPI*, 23 (2015), 4

Pahrudin, Agus and Syahri Syafrimen "*Development of Islamic Value-based Picture in Biology Learning with the ISI-ARE Model" (Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah: Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung 2019*

Priansa, and Donni, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: Pustaka Setia, 2017)

Rahayu, E., H. H. S. Suryanti, and H. Setiawan, M. Y, 'Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelompok B.', *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 4.1 (2019)

Rante, P., Sudarto, and N. Ihsan, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Video Eksperimen Listrik Dinamis Di Smp', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.2 (2013)

Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2014)

Sadiman, Arief. S., *Media Pendidikan: Pengertian , Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012)

Sanaky, Hujar A H, *Media Pembelajaran Inovatif-Inisiatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)

Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup., 2014)

———, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*, 3rd edn (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2015)

Serevina, Vina, and Inayati Juwita Sari, 'Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill.', *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17.3 (2018), 27

Sri Latifah, 'Pengembangan Modul Ipa Terpadu Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Materi Air Sebagai Sumber Kehidupan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 4.2 (2015), 156

Sugiyono, *Metode Penelitian PendidikanKuantitatif Kualitatif Dan R&D* (bandung: alfabeta, 2015)

Suhada, Idad, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Raudhatul Athfal* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2016)

Sujiono, Yuliani Nurani, *Metode Perkembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011)

Suparno, Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius., 2001)

Susanti, Susi, 'Efektifitas Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Moral Dan Nilai-Nilai Agama Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Ismaria Rajabasa Bandar Lampung' (UIN Raden Intan Lampung, 2018)

Susanto, Ahmad, *Perkembanga Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2011)

———, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PRENAMEDI, 2013)

Susanto, E, 'Model Pembelajaran Akuatik Siswa Prasekola', *Journal of Physical Education and Sports*, 1.1 (2012), 37–47

Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: PrestasiPustak, 2012)

———, *Model Pembelajaran Terpadu.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010)

Uno, Hamzah B, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012)

Yuberti, Syafrimen, dan Dwi Rahmawati, "*Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Menggunakan Sigil Software pada Materi Pembelajaran Fisik"* Jurnal Penelitian Pembelajran Fisika, Vol. 12 No. 2 (UIN Raden Intan Lampung: September 2021)

Yanti, 'Peningkatan Perilaku Moral Anak Melalui MMetode Bercerita Menggunakan Media Gambar Orang-Orangan Di PAUD Habibul Ummi II Kecamatan Sutera Kabuppaten Pesisir Selatan', *Jurnal UNP*, 2.2 (2013)

Yuberti, Nomiida, and T. Nuriah, 'The Assesment Of Student Performance In The Practicum Activity Of Basic Physics Course', *Jurnal of Education in Musim Society*, 3.1 (2016), 131–50

Yuberti, and A. Saregar, *Penghantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* (Bandar Lampung: Aura, 2017)

Yusuf, S., *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)