PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

WIDYA NABILLA
NPM. 1811070133

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Acc Pem II

Acc pembimbing I
tgl 21/4/2022

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Widya Nabilla
NPM. 1811070133

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 1 : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembimbing 2 : Kanada Komariyah, M.Pd

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

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara disimpulkan bahwa hasil penelitian di RA Perwanida 2 Bandar Lampung penggunaan media yang jarang digunakan, keadaan media yang tidak utuh, pembelajaran yang hanya terfokus pada calistung membuat pembelajaran dikelas cenderung monoton sehingga membuat partisipasi anak saat belajar menjadi kurang. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia diniPenelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan bahan ajar, menghasilkan produk yang dikembangkan dengan desain yang sesuai usia anak yaitu media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dan TK IT Mutia Rossa Talang Padang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* menggunakan prosedur ADDIE. Langkah-langkah penelitian ini meliputi: 1) Analisis (*Analisysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation)*, 5) Evaluasi (*Evaluation*). Uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni uji coba ahli yang meliputiahli media dan ahli materi, serta uji coba produk di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dan TK IT Mutia Rossa. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni menggunakan observasi dan dokumentasi teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,8 dengan kriteria “Sangat Baik”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 3,3 dengan kriteria “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media kartu domino yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghaslkan produk brupa media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Widya Nabilla
NPM	: 18110710133
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini" adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain 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, 14 April 2022
Penulis,

Widya Nabilla
NPM. 1811070133

KEMENTRIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nama : Widya Nabilla
NPM : 181107133
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang munoqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I	**Kanada Komariyah, M.Pd.I**
NIP. 199009072006042001	**NIDN. 2010058501**

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 199208231999031001

KEMENTRIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI.** Disusun oleh : **WIDYA NABILLA**, NPM : **1811070133,** Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah disidang pada hari/tanggal: Rabu, 27 April 2022.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Andi Thahir, S.Psi., M.A.Ed.D** (.....)

Sekretaris : **Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.** (.....)

Penguji I : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd** (.....)

Penguji II : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I** (.....)

Penguji III : **Kanada Komariyah, M.Pd.I** (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19608281988032002

MOTTO

عَلَّكُمْ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ وَٱلْأَبْصَـٰرَ ٱلسَّمْعَ لَكُمُ وَجَعَلَ شَيْـًٔا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَـٰتِكُمْ بُطُونِ مِّنۢ أَخْرَجَكُم وَٱللَّهُ

﴿٧٨﴾ تَشْكُرُونَ ل

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur ".

(Q.S An-Nahl : 78)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah mmberikan kesehatan jasmani dan rohani, selalu mencurhkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta, Ayahanda Joharman dan Ibunda Muslimah yang dengan tulus merawat, membesarkan, mendoakan saya agar menjadi insan yang berguna bagi bangsa dan agama, serta telah banyak memperjuangkan hak-hak anak nya dengan penuh kasih sayang dan ketulusan. Beliau yang sabar tidak mengenal lelah, selalu memberi motivasi agar saya tetap semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kedua saudara saya, kakak Ahmad Dharmawan dan adik saya Ledy Destriana yang senantiasa membuat saya bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Teruntuk diriku sendiri terimakasih telah semangat dan kuat selama menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakan saya dalam hal berpikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP

Widya Nabilla lahir di Talang Padang pada tangga 28 Januari 2000, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasanagan bapak Joharman dan ibu Muslimah. Penulis bertempat tinggal di desa Banjar Wangi, Pekon Banding Agung, Kecamatan Talang Padang, Kabupaten Tanggamus.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Banding Agung dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Talang Padang dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Talang Padang dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi tepatnya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama menjadi mahasiswi di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung penulis aktif di beberapa organisasi yaitu sebagai pengurus di UKM Bahasa UIN Raden Intan Lampung sebagai staff Divisi tahun 2019-2020 dan sebagai Kepala Divisi pada periode 2020-2021. Pada tingkat daerah kabupaten sebagai pengurus di Ikatan Mahasiswa dan Pemuda Tanggamus (IMAMTA) pada periode 2019-2021. Selama berada di wilayah kampus penulis banyak mendapat hal yang dapat dijadikan pengalaman berharga dari Bapak dan Ibu Dosen serta teman-teman untuk dijadikan pedoman serta pegangan untuk melanjutkkan kehidupan kedepannya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Dengan mengucap kata Alhamdulillahirobbil ‘Alamiin. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang Telah membawa risalah berupa kitab suci Alquran sebagai pedoman hidup umat manusia.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, bapak Joharman dan ibu Muslimah yang tak henti mendoakan agar penulis diberikan kemudahan, kesehatan juga memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dan yang senantiasa berkorban untuk penulis selama penulis menimba ilmu, terimakasih atas semua yang diberikan.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memnuhi 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 mngucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat bapak dan ibu :

1. Prof. Dr. Hj Nirva Diana, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I dan Kanada Komariyah, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, terimakasih atas ketersediaannya dan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penelitian skripsi ini dengan penuh kesabaran dan pengertian.
4. Neni Mulya, M.Pd dan Kanada Komariyah, M.Pd selaku validator ahli materi dan ahli media yang bersedia memberikan penilaian dan perbaikan terhadap produk yang penulis buat.
5. Ade Lestari, S.Pd.I selaku kepala RA dan Misrawati S.Pd.I selaku guru di RA Perwanida 2 Bandar Lampung juga Kartika Sari, A.Md.Kep selaku kepala TK dan Nur Zam-zam selaku guru kelompok B di TK IT Mutia Rossa Talang Padang, yang bersedia menerima peneliti untuk melakukan uji coba di kelas B dan bersedia memberikan penilaian terhadap penelitian pengambangan produk yng penulis buat.

6. Teman-teman seperjuanganku khususnya sahabat (Risqi Tuberta, Valentia Dwi Mustika, Salsabila Azzahra dan Nurul Afifah) dan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2018 tanpa terkecuali, terima kasih untuk kebersamaannya dalam berjuang menyelesaikan gelar S.Pd.

Bandar Lampung, 2022
Penliti

Widya Nabilla
1811070133

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **iv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan judul 1
B. Latar Belakang Masalah 3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah 11
D. Rumusan Masalah 12
E. Tujuan Pengembangan 12
F. Manfaat Pengembangan 13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan 13

BAB II LANDASAN TEORI
A. Kemampuan Kognitif 16
   1. Pengertian Kemampuan Kognitif 16
   2. Tahapan Perkembangan Kognitif 19
B. Media Pembelajaran 23
   1. Pengertian Media Pembelajaran 23
   2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 25
C. Kartu Domino 28
   a. Pengertian Media Kartu Domino 28
   b. Hubungan APE dengan PAUD 29

BAB III METODE PENELITIAN
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan 32
B. Desain Penelitian Pengembangan 32
C. Prosedur Penelitian Pengembangan 33
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 35
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan 35
F. Instrumen Penelitian 35
G. Uji Coba Produk 41
H. Teknis Analisis Data 42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan 45
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba 55

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 58
B. Rekomendasi 58

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 :Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anank Usia 5-6 Tahun 8
Tabel 2 :Dokumen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak B Di RA Perwanida 2 Bandar Lampung 9
Tabel 3 :Kriteria Instrumen Validasi 36
Tabel 4 :Kisi-Kisi Ahli Media 37
Tabel 5 :Kisi-Kisi Ahli Materi 38
Tabel 6 :Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa 39
Tabel 7 :Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru 39
Tabel 8 : Skala Likert 42
Tabel 9 : Konversi Kuantitatif Ke Data Kualitatif Skala Likert 42
Tabel 10 : Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif 43
Tabel 11: Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi 47
Tabel 12: Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Media 48
Tabel 13: Data Hasil Observsi Uji Coba Kelompok Kecil 50
Tabel 14: Data Hasil Penilaian Guru Pada Uji Coba Kelompok Kecil 51
Tabel 15: Data Hasil Observsi Uji Coba Kelompok Besar 53
Tabel 16: Data Hasil Penilaian Guru Pada Uji Coba Kelompok Besar 54
Tabel 17 : Data Hasil Validasi Ahli Media 56
Tabel 18 : Data Hasil Validasi Ahli Materi 56
Tabel 19 : Data Hasil Validasi Guru 57
Tabel 20 : Dokumen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak B di RA Perwanida 2 Bandar Lampung 59
Tabel 21 : Dokumen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak B di TK IT Mutia Rossa 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Yang Berupa Dsain Media Pembelajaran.....32
Gambar 2 Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini..... 33

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis membahas lebih lanjut skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**" ini terlebih dahulu memberi penjelasan pengertian judul. Pengertian judul penulis adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan

   Dalam bidang pendidikan penelitian pengembangan adalah suatu jenis pendidikan dengan tujuan melahirkan produk untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran.[1] Metode penelitian pengembangan atau dalam istilah bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk terrentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat mengahasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal. Penelitian Hibah Bersaing ini (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitan dan pengembangan.[2]

2. Media Pembelajaran

   Media dalam bahasa latin berarti medius, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah memiliki arti penghubung atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, Media dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang didapat, serta dapat menaikan minat juga motivasi siswa didalam proses pembelajaran. Dalam pendidkan anak usia dini terdapat tiga jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu: lembar kerja anak (LKA,) alat peraga pembelajaran (APP), alat permainan edukatif (APE), melalui tiga tahapan perngembangan dapat dilakukannya prosedur pengembangan media pembelajaran ini.[3]

---

[1]Universitas Islam, Negeri Raden, and Intan Lampung, "*Pengembangan Media Pembelaaran Puzzle Melalui kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi*," n.d., 1–17.

[2]Dr. Sudaryono, *Metodologi PenelitianE: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*, ed. F, 2nd ed. (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2019).

[3]Ivonne Hafidlatil Kiromi and Puji Yanti Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karaker Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2015): 107–21.

3. Permainan Domino

Domino ialah permainan dengan menggunakan kartu atau balok-balok yang sisi-sisinya terdapat tanda berbentuk bulat atau seperti lubang jika pada balok yang terdapat nilai dari 1 sampai 6. Permainan dilakukan secara bergantian dengan pemenang adalah yang paling awal menghabiskan kartu atau yang menyisakan nilai lubang palling kecil. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memodifikasi kartu domino sebagai permainan anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Terdapat dua sisi pada kartu yang isi pada kedua sisi nya berbeda.Sisi kiri terdapat bilangan 1-6 dan sisi kanan terdapat 3 bangun datar yaitu lingkaran, segitiga dan persegi yang berisi 1-6.

4. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif sering diartikan kecerdasan atau berpikir. Salah satu aspek kognitif yaitu berfikir logis, berfikir logis yaitu merupakan pengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengenal dampak sebab akibat yang terkait dengan dirinya. Mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama atau yang berpasangan dengan 2 variasi, memahami pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya dan mengurutkan benda berdasarkan 4 variasi baik ukuran maupun warna.[4]

5. Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) adalah kelompok anak usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.[5]

Berdasarkan penegasan judul diatas dapat disimpukan bahwa penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut sedangkan media adalah alat atau kompenen yang merangsang siswa untuk belajar. pada penelitian ini menggunakan media kartu Domino yaitu permainan dengan

[4]Kiromi and Puji Yanti Fauziah. "Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Untuk Membantu Karaker Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2015)

[5] Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, (Yogyakarta:Pustaka pelajar, 2009), h.88

menggunakan kartu atau balok-balok yang sisi-sisinya terdapat tanda berbentuk bulat atau seperti lubang jika pada balok yang terdapat nilai dari 1 sampai 6 yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dari aspek kognitif berfikir logis yaitu mengelompokkan benda, bentuk, warna dan ukuran juga mengelompkkan benda yang sejenis atau yang sama atau yang berpasangan dengan 2 variasi.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik maupun mental, yang akan berdampak pada kenaikan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.[6]

Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓا۟ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا۟ فِى ٱلْمَجَٰلِسِ فَٱفْسَحُوا۟ يَفْسَحِ ٱللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُوا۟ فَٱنشُزُوا۟ يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُوا۟ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍ ۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan." (Q.S.Al-Mujadalah :11)[7]

Al-Quran surah Al-Mujadalah ayat 11 tersebut menegaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt. Mengapa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya? Sudah tentu, orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain, diberi kepercayaan untuk mengendalikan atau mengelola apa saja yang terjadi dalam kehidupan ini. Ini artinya tingkatan orang yang beriman dan berilmu lebih tinggi dibanding orang yang tidak berilmu. Sebagai orang tua dan pendidik kita harus menanamkan ilmu

[6]Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016).
[7]Departemen Agama RI, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya Al-Jumanatul'ali," 2017.

pengetahuan dan ilmu keagamaan untuk anak sejak anak masih didalam kandungan, karena Allah menjanjikan akan menaikan derajat.

Hakikatnya, pendidikan anak usia dini menampilkan konsep bermain sambil belajar. mengingat dunia anak adalah bermain maka sudah seharusnya bagi para pendidik perlu menguasai bagaimana cara merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek perkembangan anak melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan intelektual, sosial, spiritual, emosional, motorik, dan bahasa. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangan nya.[8]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan baik rohani maupun jasmani agar anak lebih siap dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 78 sebaai berikut :

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 sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur ". (Q.S An-Nahl : 78)

Berdasarkan Q.S An-Nahl ayat 78 tersebut, Allah SWT menjelaskan fitrah manusia bahwa ketika terlahir didunia ini bayi tidak mengetahui suatu apapun juga.Tidaklah ada setitik pengetahuan terlintas dalam pikirannya.Yang dimilikinya hanyalah berupa insting seorang bayi yang akan menangis kaetika lapar ataupun haus serta potensi untuk berkembang. Potensi yang ada pada diri manusia ini sangatlah besar.Allah SWT mengaruniai potensi berupa kemampuan berpikir pada otak manusia serta kemampuan fisik.

Allah SWT juga memberikan peringatan pada hambatannya agar jangan sekali-sekali bersikap angkuh pada sesamanya, sebagaimana dalam firman Allah dalam Alquran Surat Lukam ayat 18 :

[8]prof. dr. h.e. Mulyasa, *Manajemen PAUD*.

﴿١٨﴾ فَخُورٍ مُّخۡتَالٍ كُلَّ يُحِبُّ لَا ٱللَّهَ إِنَّ ۖ مَرَحًا ٱلۡأَرۡضِ فِي تَمۡشِ وَلَا لِلنَّاسِ خَدَّكَ تُصَعِّرۡ وَلَا

Artinya: "Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan dimuka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri". (Q.S Lukman:18)

Al-Quran Surat Lukman ayat 18, bahwa Allah SWT melarang makhluknya untuk berperilaku sombong terhadap sesama, terlebih memiliki sifat angkuh dalam dirinya. Memiliki sifat rendah hati dapat dilakukan sejak usia dini. Anak mulai ditanamkan nilai-nilai budi pekerti baik dalam kehidupannya sehari-hari. Sekecil apapun ilmu yang dimiliki sesorang maka lebih baik jika ia mampu membagi ilmu yang dimilikinya pada orang lain. Sebab Allah SWT tidaklah menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri. Anak-anak pra sekolah sangat tertarik dan optimis dalam mengestimasi memorinya sayangnya optimisme tersebut jadi mereda karena adanya perasaan tidak aman mereka mungkin tidak percaya pada keinginannya untuk menghabiskan beberapa percobaan untuk menggunakan beberapa strategi dalam menghapalkan materi.[9] Dalam surat Al- Mulk ayat 10, Allah SWT berfirman :

﴿١٠﴾ ٱلسَّعِيرِ أَصۡحَٰبِ فِي كُنَّا مَا نَعۡقِلُ أَوۡ نَسۡمَعُ كُنَّا لَوۡ وَقَالُواْ

Artinya : "Dan mereka berkata, "Sekiranya (dahulu) kami mendengarkan atau memikirkan (peringatan itu) tentulah kami tidak termasuk penghuni neraka yang menyala-nyala." (Q.S Al-Mulk, Ayat : 10).

Dalam ayat ini, Allah menerangkan bahwa orang-orang kafir yang sedang diazab di dalam neraka itu menyesali sikap dan tindakan mereka selama hidup di dunia dengan mengatakan, "Sekiranya kami mau menggunakan akal dan pikiran kami yang telah dianugerahkan Allah, untuk menilai dan mengambil manfaat dari seruan rasul itu, demikian pula seandainya kami menggunakan telinga kami untuk mendengar ayat-ayat Allah yang telah diturunkan dan disampaikan kepada kami oleh rasul yang telah diutus-Nya, tentu kami tidak akan menyangkal dan mengingkari kebenaran yang disampaikan itu. Kami tidak akan tepedaya oleh kesenangan dan pengaruh dunia yang fana ini, tidak akan teperdaya oleh tipu daya setan, dan tidak akan dimasukkan ke dalam

[9]Usia Tahun and D I Taman, "e," 2018.

neraka yang menyala ini yang azabnya tidak tertanggungkan sedikit pun oleh kami.

Pendidkan anak usia dini berupaya untuk menciptakan lingkungan dan memberikan yang tebaik bagi perkembangan berbagai potensi peserta didik. Upaya yang dilakukan dapat dengan disajikannya kegiatan belajar sambil bermain, melalui berbagai jenis permainan. Permainan yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini ini merupakan fondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani antara kehidupan anak dirumah, dilingkungan masyarakat sekitar rumah, dengan kehidupan anak disekolah. Konsep bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain merupakan fondasi yang mengarahkan anak pada kemampuan yang lebih beragam.Meskipun demikian apabila anak telah siap belajar maka kegiatan bermainnya bisa secara perlahan dapat dikurangkan dan kegiatan belajar bisa lebih di fokuskan, dengan tetap mempertahankan konsep yang menyenangkan (*joyfull learning*).[10]

Imam Al-Ghazali mengatakan : "anak merupakan amanat yang diberikan kepada orang tuanya". Sesuai sabda Rosulullah Saw , "setiap anak yang dilahirkan dia atas fitrahnya. Kedua orang tua nya lah yang menjadikan Yahudi, Majusi atau Nasrani".Sehingga dapat dikatakan bahwa orangtua dirumah dan guru disekolah sangat memiliki peran penting sebagai pendidik bagi untuk dapat mengetahui dan menjalankan pembelajaran yang dia dapatkan terutama dalam pembelajaran menjalani kehidupan sesuai tuntunan Alquran dan As Sunah.Tuntunan yang menunjukkan, membimbing, mendidik dan mengajari manusia, dapat petunjuk dari kebenaran-kebenaran. Yang terdapat dalam Alquran dan As Sunah tentang manusia[11]

Kemampuan kognitif sering diartikan kecerdasan atau berpikir. Kognitif merupakan pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang dapat berakibat orang lain mendapat pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Berkembangnya cara anak berpikir merupakan perkembangan kognitif. Ketika anak mampu dalam mengkoordinasikan bermacam cara berpikir dalam menyelesaikan berbagai masalah dapat dijadikan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. [12] Kognitif adalah sesuatu yang fundamental yang berada di pemahaman tentang bagaimana cara berpikir anak dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian. Akal dan pikiran manusia yang harus dikembangkan beriringan dengan kemampuan

[10]prof. dr. h.e. Mulyasa, *Manajemen PAUD 2016*, Bandung.

[11]Hanita Hanita, *"Fase Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Kajian Al-Quran Dan Hadits*," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 6, no. 1 (2020): 28, https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3523.

[12]Erfha nurrahmawati, "*Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Raudlatul Ulum," 2018*," n.d.

lainnya termasuk pada aspek perkembangan. Hubungan antara aspek perkembangan yang satu dengan yang lainnya mempunyai hubungan erat, baik dari segi aspek perkembangan intelektual, sosial emosional maupun fisik. Maka dari itu, tiap-tiap kegiatan stimulasi yang didapat mengasah dan meningkatkan salah satu atau lebih aspek perkembangan atau kemampuan dasar anak.[13]

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Adanya media permainan akan menambah minat anak belajar sehingga dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton didalam kelas.

Menurut Khadijah, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Dhine, menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadiya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.[14]

Hurlock mengatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan.Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat

[13]Germana Due and Efrida Ita, “*Pengmbangan Media Pembelajaran Apron Hitung Untuk Kemampuan Berhitung Anak*” 2, no. 2 (2019): 14–31.

[14]Kurnia Dewi et al., “Pentingnya Media Pembelaaran,” n.d.

mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

Keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak usia dini sangatlah erat sehingga permainan yang akan peneliti terapkan lebih mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media permainan kartu Domino. Menurut Piaget dalam Prayitno menyatakan bahwa "dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar".[15]

Menurut standar tingkat pencapaian anak sudah ditetapkannya perkembangan kemampuan kognitif yang dapat dicapai sebagai berikut :

Tabel 1

Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anank usia 5-6 Tahun

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Kognitif	1. Mengetahui simbol bilangan	Anak mampu mengenal simbol bilangan yaitu angka 1-6
	2. Mengetahui bentuk gometri	Anak mampu mengetahui bentuk bangun datar pada geometri yaitu bentuk persegi, segitiga dan persegi panjang.
	3. Mengenal warna	Anak mampu mengenali 12 warna pada umumnya
	4. Menjumlahkan	Anak mampu menjumlahkan bentuk pada gambar maupun benda disekitar
	5. Mencocokkan jumlah bentuk dengan angka	Anak mampu mencocokakan angka dengan jumlah bentuk pada gambar
	6. Penyelesaian masalah	Anak mampu bekerjasama dengan baik secara team

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak dapat dipengerauhi oleh beberapa indikor. Salah satu lembaga PAUD yang menggunakan indikator di atas adalah RA Perwanida 2 Bandar Lampung. Berikut kemampuan kognitif anak berdasarkan dokumentasi guru disekolah tersebut.

[15]Fitria, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Tabel 2

Dokumen Penilaian Perkembangan Kognitif Anak B di RA Perwanida 2 Bandar Lampung

No	Nama	Indikator pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1.	AH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
2.	GE	MB	MB	BSH	MB	MB	BB	MB
3.	GI	BB	MB	BSH	BB	BB	BB	BB
4.	HE	MB	MB	BSH	MB	MB	BB	MB
5.	MI	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
6.	KY	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
7.	MA	MB	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
8.	NA	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
9.	KH	BB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB
10.	RY	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH
11.	YA	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH

Keterangan indikator pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak :

1. Anak mampu mengenal bentuk bilangan yaitu angka 1-6
2. Anak mampu mengetahui bentuk geometri
3. Anak mampu mengenali 12 warna pada umumnya
4. Anak mampu menjumlah
5. Anak mampu mencocokakan
6. Anak mampu bekerjasama dengan baik secara team

Keterangan pencpaian perkembangan :

1. Belum Berkembang (BB): Anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru, dengan skor 1 dengan ciri (*)
2. Mulai Berkembang (MB): Anak sudah bisa melakukan kegiatan, namun masih diingatkan atau dibantu oleh guru, dengan skor 2 dengan ciri (**)

3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Anak sudah bisa melakukan kgiatan scaa mandiri dan konsisten tanpa dibantu dan diingatkan oleh guru, dengan skor 3 dengan ciri (***)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB): Anak sudah mampu melakukan kegiatan secara mandiri, bahkan mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang harapkan, dngan skor 4 dengan ciri (****)

Bersadarkan tabel di atas, jika dikelompokkan data dari hasil pra penelitian di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dibuat dalam presentase maka masing-masing dari tingkat pencapaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan anak yang sudah berkembang sangat baik. Tabel diatas menyimpulkan bahwa dari 11 anak yang Belum Berkembang (BB) ada 1 anak dengan hasil presentase 9,3%, Mulai Berkembang (MB) ada 8 anak dengan hasil presentase 72,4% dan anak yang sudah berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak dengan presentase 18,3%

Hasil wawancara dengan guru kelas Ibu Misrawati, S.Pd.I mengatakan bahwa Media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak masih jarang digunakan, keadaan media yang sudah lama menyebabkan media menjadi rusak juga tidak lengkap membuat proses pembelajaran terpaku pada *calistung* dan tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa hasil pencapaian perkembangan kognitif anak adalah 75% Belum Berkembang (BB), penggunaan media yang jarang digunakan, keadaan media yang tidak utuh, pembelajaran yang hanya terfokus pada calistung membuat pembelajaran dikelas cenderung monoton sehingga membuat partisipasi anak saat belajar menjadi kurang.[16]

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didoroang rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kemampuan akan cepat berkembang apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui pengembangan media ini peneliti memiliki harapan lebih

[16]"Hasil Wawancara Pra Penelitian Di RA Perwanida 2 Bandar Lampung Pada Tanggal 19 November 2021," 2021.

terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menngembangkan media permainan kartu domino.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas maka selanjutnya diarahkan pada mengidentifikasi sebagai berikut:

1. Suasana pembelajaran dikelas cenderung monoton
2. Kurangnya partisipasi anak dalam pembelajaran
3. Penggunaan media pada saat kegiatan belajar mengajar masih jarang digunakan
4. Belum terealisasikannya media kartu domino yang digunakan sebagai alat belajar

Berdasarkan identifikasi masalah diatas terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan kartu domino dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini.
2. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini penulis memilih fokus melakukan pengembangan media permainan kartu domino, dengan menggunakan angka dan juga bentuk bangun datar seperti : lingkaran, segitiga dan persegi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, selanjutnya beralih ke perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangan media kartu domino dapat meningkatkan kamampuan kognitif anak usia dini ?
2. Bagiamana tanggapan validator terhadap tujuan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media permainan kartu domino jika dilakukan dalam kegiatan pembelajaran?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian pengembangan ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini
2. Mengetahui validasi media kartu domino terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini
3. Mengetahui respon peserta didik dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media kartu domino dalam meningkatkan kognitif anak usia dini

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan terkait judul penelitian ini adalah :

1. Manfaat secara teoritis

   Secara teoritis peneliti akan menyumbangkan pemikiran tentang media kartu domino untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat secara praktis

   a. Bagi guru

      Mendapat kesempatan untuk menggunakan media juga mempraktikan teorinya bahwa media yang digunakan cocok dalam pengembangan kemampuan kognitif

   b. Bagi peserta didik.

      Dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan pada anak ketika melaksanakan proses pembelajaran.

   c. Bagi sekolah

      Bangga mempunya guru yang memiliki kemampuan dalam memajukan sistem pembelajaran dan menghasilkan anak didik yang berprestasi.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini membutuhkan kajian-kajian terdahulu yang relevan Hasil dari penelitian yang berudul “Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets In Mathematics Teaching” menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan kartu domino, terjadinya peningkatan pretest dan posttest pada keseluruhan berada pada kategori “tinggi”. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar anak meningkat sesudah diterapkannya permainan kartu domino yang mempunyai kemenarikan dan kemudahan dalam penggunaannya,

sehingga anak menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.[17]

Perbedaan : Media Domino pecahan yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki desain dengan dua sisi yaitu sisi atas dan sisi bawah pada sisi atas berupa lubang yang memiliki nilai, di sisi bawah terdapat pecahan yang digunakan pada pembelajaran matematika.

"Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik Pada Kelompok B di TK Trialingga Kinder School Kota Cimahi" mempunyai hasil penelitian yang menyatakan bahwa penerapan permainan domino stik dengan menggunakan stik eskrim dinilai lebih kreatif karena biasanya kartu domino terbuat dari kertas, namun media ini dibuat dengan benda-benda yang ada disekitar. Penelitan ini menghasilkan peningkatan dalam kemampuan kognitif anak [18]

Perbedaan : Domino stik pada penelitian ini tidak berbentuk balok atau persegi panjang melainkan terbentuk dari stik eskrim yang memiliki lubang dengan nilai 1-10 digunakan dalam permainan dengan cara disusun berurut dari nilai terkecil sampai tertinggi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuann intelektual pada anak.

Penelitian dengan menggunakan kartu domino juga dilakukan oleh Yuli dan Iwan Ruswandi (2019) dengan judul "Modification Of Domino Card Game As An Alternative To The Introduction Of Letters For Early Childood" mendapatkan hasil penelitain bahwa kartu domino mempunyai aspek yang bagus dalam alternative media pengenalan huruf pada anak. Peneliti memodifikasi kartu domino dengan unsur hiburan dan terlihat lebih menarik terlebih kartu domino menggunakan warna, gambar dan symbol yang dapat menarik minat anak dalam belajar.[19]

Perbedaan : modifikasi kartu domino pada penelitian pengembangan ini memiliki bentuk seperti domino pada aslinya namun didesain berbeda, kartu ini memiliki dua sisi yaitu sisi kanan dan kiri, pada sisi kiri terdapat simbol huruf dan pada sisi kanan terdapat gambar yang ada dilingkungan sekitar yang memiliki inisial seperti pada sisi kiri. Peneilitian ini bertujuan untuk pengenalan huruf pada anak

[17]Nur Aizatun Muna and Trimurtini, "Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets in Mathematics Teaching," 2017, 69–74.
[18]Kota Cimahi, "Jurnal Ceria" 1, no. 1 (1994): 58–64.
[19]Jurnal Empowerment, "Modification of Domino Card Game As an Alternative To The" 8, no. September (2019): 135–42.

Hasil dari penelitian Fitria Novitasari dan Nur Ika Sari yang berjudul "Pengembangan Domino Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun" pada tahun 2020 menyatakan validasi dari ahli media dan ahli materi yaitu "sangat layak" digunakan tanpa revisi ditambah dengan hasil kajian literature sehingga dapat disimpulkan bahwa media domin pintar layak digunakan sebagau media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Perbedaan : Desain pada pengembangan domino pintar ini ialah dua gambar pada dua sisi yang memiliki keterkaitan, missal sisi satu adalah gambar kambing dan sisi dua adalah gambar rumput yang menunjukkan itulah makanan nya. Penelitian pengembangan ini terfokus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan" pada tahun 2013 oleh Sri Wahyuni memiliki hasil penelitian yaitu menunjukkan peningkatan yang tinggi terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan setelah menggunakan media domino segitiga.[20]

Perbedaan : Pada penelitian ini bentuk pada domino berbeda dengan domino lainnya yaitu berbentuk segitiga dengan symbol bilangan di dalam nya, bilangan yang ada pada domino segitiga bernilai 1-10 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak.

Keterbaruan pada penelitian pengembangan peneliti ialah menghasilkan produk yang berbeda dengan kartu domino yang asli maupun pada penelitian pengembangan yang telah ada, penelitian ini mengembangkan kartu domino dengan memodifikasi kartu yang sangat menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. Kartu domino ini memudahkan anak mengenal angka juga mengenal bentuk bangun datar. Bentuk bangun datar yang ada pada kartu ialah segitiga, segi empat dan lingkaran .bilangan maupun jumlah bangun datar ialah 1 sampai 6. Di sisi kiri adalah angka, di sisi kanan terdapat bangun datar yang setiap kartu nya berbeda-beda bentuk bangun datar nya. Angka maupun bentuk bangun datar tidak berjumlah sama pada setiap kartu. Anak akan menghitung berapa banyak jumlah bangun datar dan mencockan angka di sebelah kartu sesuai urutan dengan bergantian. Di dua sisi kartu terdapat 2 warna yang berbeda

[20]Sri Haryuni, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan," 2013, 99–117.

namun saling berhubungan ketika bertemu dengan jumlah bangun datar yang sesuai dengan angka.

Ada beberapa keunggulan yang terdapat pada kartu domino dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya:[21] 1) Media ini memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajarannya. 2) Media ini bisa di aplikasikan untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan. 3) Mudah dapat menigkatkan kemampuan kognitif anak berfikir logis.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam pengembangan dan literature review tehadap 5 jurnal. Dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat menjadi pilihan media yang dapat meningkatkan kemampuan anak.Hasil penelitian mengenai keefektifitasan media domino berhasil menujukkan peningkatan kemampuan belajar anak setelah diberikan treatment mengunakan media kartu domino. Dalam hal ini peneliti ingin membuktikan dengan melakukan penelitian langsung di lembaga yang peneliti tuju, untuk mengetahui hasil serta manfaat dari pengembangan media kartu domino tersebut.

[21]Yogi Hestuaji, "Pengaruh Media Karto Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan," 2012.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Perwanida 2 dan TK IT Mutia Rossa, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media kartu domino yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan lima langkah secara sistematis yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (*development*), implementasi *(implementation*), evaluasi *(evaluation)*
2. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidkan, aspek tampilan, baik dan layak. Validasi ahli media mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,8 dengan kriteria "sangat baik". Sedangkan validasi ahli media mendapatkan nilai B dengan skor rata-rata 3,3 dengan kriteria "baik". Penilaian terhadap guru kelompok B di RA Perwanida 2 Bandar Lampung mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,8. Penilaian terhadap guru TK IT Mutia Rossa mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,58. Nilai keseluruhan dari 4 validasi menyatakan skor rata-rata 3,62 dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan.
3. Hasil belajar pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah 11 peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 22 peserta didik menunjukkan kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata 4.0. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada anak kelompok B.
4. Hasil penilaian penelitian di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dengan menggunakan media kartu domino menunjukkan 90,7% anak mengalami peningkatan perkembangan kognitif dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil penelitian di TK IT Mutia Rossa Talang Padang menunjukkan 87,2% anak mengalami peningkatan perkembangan kognitif dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagi berikut:

1. Media permainan kartu domino dapat menjelaskan konsep geometri, konsep warna, konsep bilangan, konsep berhitung juga konsep kerjasama perorangan dalam team.
2. Media pembelajaran kartu domino yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap lagi baik segi desain maupun isi.
3. Dengan adanya media permainan kartu domino diharapkan muncul lebih banyak lagi ide , minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media permainan yang lain dengan pokok pembahasan yang berbeda dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih kreatif.
4. Bagi sekolah sebaiknya media permainan untuk mningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini lebih digunakan dan diadakan dengan berbagai macam media salah satu contohnya ialah media permainan kartu domino

DAFTAR RUJUKAN

Cindy, Giti. "Pemahaman Guru Paud Tentang Ape Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. November (2015): 1689–99.

Departemen Agama RI. "Al-Qur'an Dan Terjemahannya Al-Jumanatul'ali," 2017.

Dewi, Kurnia, Program Studi, Pendidikan Islam, Anak Usia, and Anak Usia Dini. "Pentingnya Media Pembelajaran," 2019.

Due, Germana, and Efrida Ita. "Pengembangan Media Pembelaaran Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak" 2, no. 2 (2019): 14–31.)

Eliyawati, Hj Cucu, M Pd, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, and Usia Dini. "Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini," 2010.

Empowerment, Jurnal. "Modification of Domino Card Game As an Alternative To The" 8, no. September (2019): 135–42.

Erfha nurrahmawati. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomulyo." *2013*, n.d.

Fauzan, Muhammad Aziz, and Dwi Rahdiyanta. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video" 2 (2017): 82–88.

Fitria. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Hanita, Hanita. "Fase Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Kajian Al-Quran Dan Hadits." *JEA (Jurnal Edukasi AUD)* 6, no. 1 (2020): 28. https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3523.

Hartini, Sri. "Mengembangkan Kemampuan Membilang Angka 1-10 Menggunakan Media Kartu Domino Pada Anak Kelompok A TK Al Muttaqin Kota Kediri." *Ekonomi Akuntansi* 01, no. 08 (2014): 1–13.

Haryuni, Sri. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan," 2013, 99–117.

"Hasil Wawancara Pra Penelitian Di RA Perwanida 2 Bandar Lampung Pada Tanggal 19 November 2021," 2021.

Heny Wulandari, *Metode Pengembangan Kognitif dan Kreatifitas Anak Usia Dini*, 1st, (Bandar Lampung, AURA publishing 2021)

Hestuaji, Yogi. "Pengaruh Media Karto Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan," 2012.

Hildayani, Rini. "Perkembangan Manusia," 2011, 1–34.

Khaeriyah, Ery, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati. "Penerapan Metode