

**PENGEMBANGAN MEDIA *CUBE SLIDE* UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**Sarah Nuryati  
NPM. 1511070095**

**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *CUBE SLIDE* UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**Sarah Nuryati**

**NPM. 1511070095**

**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing 1 : Dr. Koderi, S.Ag., M.Pd**

**Pembimbing 2 : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441 H/2019 M**

## ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman dan kurangnya media pengembangan terhadap perkembangan kognitif serta belum adanya pengembangan media *cube slide* dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Rumusan masalahnya yaitu bagaimana mengembangkan dan Efektivitas Media *Cube Slide* untuk Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media *Cube Slide* sebagai alat untuk meningkatkan Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. Penelitian di uji cobakan di 3 sekolah yaitu PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, KB Nusa Indah II Lampung Selatan dan KB Tunas Harapan Lampung Selatan. Penelitian dilakukan Validasi Ahli yaitu Materi, Media dan Bahasa. Alat pengumpul data berupa Observasi, Wawancara, Dokumentasi dan Angket yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap instrumen.

Hasil Penilaian Validator Ahli Materi 91,67%, Validator Ahli Media 86% dan Validator Ahli Bahasa 90,63%” dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Kecil dilakukan 3 anak di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan yaitu 94% “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Sedang dilakukan 9 anak di KB Nusa Indah II Lampung Selatan yaitu 93% “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Besar di KB Tunas Harapan Lampung Selatan dilakukan 13 anak presentase 63% “Layak”. Hasil Kesimpulan dari ke 3 penilaian guru yaitu 91% “Sangat Layak”. Adapun rata-rata nilai awal sebelum menggunakan 14,880 dan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan 25,920 kemajuannya yaitu 11,040. Hasil Perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = -18,110533$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,063898$ , dk n-1 taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Nilai  $t_{hitung} = -18,110533 > t_{tabel} = 2,063898$ , maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  Artinya Pengembangan Media *Cube Slide* telah menunjukkan efektivitas yang nyata dapat meningkatkan Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Media *Cube Slide*, Perkembangan Kognitif



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (072) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA CUBE SLIDE UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF  
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Nama : SARAH NURYATI**  
**NPM : 1511070095**  
**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Telah Dimunafasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

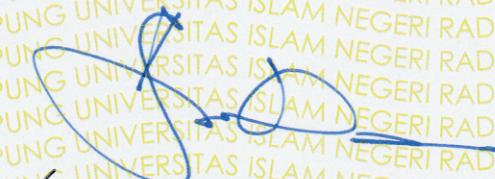
**Pembimbing II**

  
**Dr. Koderi, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 197307132003121002**

  
**Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

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



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (072) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA CUBE SLIDE UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**, Disusun oleh Sarah Nuryati, NPM: 1511070095, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, pada hari/tanggal: Rabu, 06 November 2019.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembahas Pendamping I : Dr. Koderi, S.Ag. M.Pd

Pembahas Pendamping II : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd  
NIP. 196408281988032002

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ  
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۚ

*Artinya : Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan berdebatlah dengan cara mereka yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (QS: An-nahl: 125).<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an Terjemahan QS : An-Nahl ayat 125

## **PERSEMBAHAN**

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

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Lamin dan Ibunda Poningsih yang telah memberikan cinta, pengorbanan, kasih sayang, semangat, nasehat, dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku. Do'a yang tulus selalu penulis persembahkan atas jasa beliau yang telah mendidikku selama ini, membesarkanku dan membimbing sehingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan SI di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Adiku Ade Septiani yang selalu memberikan semangat dan memberikan keceriaan untuk kakak.
3. Sahabat-sahabat ku yang takkan pernah terlupakan
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Sarah Nuryati, dilahirkan pada tanggal 09 November 1997 di Desa Bumi Agung Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus yaitu anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Lamin dan Ibu Poningsih.

Pendidikan dimulai dari SDN 2 Kuripan dan berijazah pada tahun 2009, setelah itu melanjutkan menempuh pendidikan di SMPN 1 Kotaagung dan berijazah pada tahun 2012, selanjutnya penulis menempuh pendidikan di SMA Muhammadiyah Kotaagung dan berijazah pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada bulan Juli 2018 penulis Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batuagung Merbau Mataram Lampung Selatan. Penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan di TK Goemerlang Sukarame Bandar Lampung. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung banyak hal yang menjadi pengalaman berharga dan banyak sekali pelajaran dari bapak dan ibu dosen.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr.wb*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Cube Slide* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

Sholawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agamanya.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dalam upaya menyelesaikan penelitian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bpk Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD dan Ibu Dr. Heny Wulandari M.Pd.I selaku sekretaris jurusan PIAUD.

3. Bpk Dr. Koderi, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd selaku pembimbing II.
4. Ibu Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I sebagai Validator Ahli Materi, Ibu Dr.Heny Wulandari, M.Pd.I sebagai Validator Ahli Media dan Bpk Untung Nopriansyah, M.Pd sebagai Validator Ahli Bahasa.
5. Ibu Sukaryanti selaku kepala sekolah PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, Ibu Rumaedah selaku kepala sekolah KB Nusa Indah II Lampung Selatan dan Bpk Untung selaku kepala sekolah KB Tunas Harapan Lampung Selatan.
6. Seluruh dewan guru, staf dan anak-anak semua yang ada di PAUD

Akhirnya semoga Allah SWT melimpahkan rahmat pahala-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis,dan semoga Allah menjadikannya sebagai amal jariyah dan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.

*Walaikumsalam wr. wb.*

Bandar Lampung, November 2019

**Sarah Nuryati**  
**NPM:1511070095**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAPTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah .....	11
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat .....	11
F. Spesifikasi Produk.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kosep Pengembangan Model.....	13
1. Pengertian Pengembangan.....	13
2. Macam-Macam Model Pengembangan .....	14
a. Model pengembangan Brog & Gall.....	14
b. Model Pembelajaran Bella H. Banathy.....	17
c. Model Kemp .....	19
d. Model Dick and Carey .....	23
e. Model ASSURE.....	28
B. Media yang di Kembangkan .....	30
1. Media Pembelajaran .....	30
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	30
3. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran .....	32
4. <i>Cube Slide</i> .....	34
C. Kerangka Teoritik .....	37
1. Pengertian Kognitif Anak.....	37
2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD.....	39
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia	

5-6 Tahun .....	45
4. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif AUD .....	47
D. Relevansi Model Pengembangan .....	49
E. Rancangan Model .....	52
1. Penelitian Pendahuluan .....	52
2. Perancangan Desain dan Pengembangan Model .....	53
3. Uji Coba, Evaluasi Dan Revisi .....	57
4. Implementasi Model .....	58
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	60
B. Karakteristik Sasaran Penelitian.....	60
C. Pendekatan Dan Metode Penelitian.....	60
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	61
1. Penelitian Pendahuluan .....	61
2. Perencanaan dan Pengembangan Model .....	62
3. Validasi dan Revisi .....	70
4. Implementasi Model .....	72
E. Pengumpulan data dan Analisis Data .....	76
1. Jenis dan Sumber Data .....	76
2. Teknik Pengumpulan Data .....	77
3. Teknik Analisis Data .....	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Produk .....	81
B. Kelayakan Media <i>Cube Slide</i> .....	90
C. Efektivitas Model .....	99
D. Pembahasan .....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain Media <i>Cube Slide</i> .....	67
Tabel 2 Pedoman Skor Penilaian Ahli .....	80
Tabel 3 Kriteria Kelayakan .....	80
Tabel 4 Analisis Kebutuhan .....	83
Tabel 5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	91
Tabel 6 Hasil Penilaian Ahli Media .....	94
Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	97
Tabel 8 Analisis Penilaian Uji Coba Skala Kecil .....	99
Tabel 9 Analisis Penilaian Uji Coba Skala Sedang .....	101
Tabel 10 Analisis Penilaian Uji Coba Skala Besar .....	102
Tabel 11 Hasil Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan.....	103
Tabel 12 Hasil Penilaian Guru 1 .....	112
Tabel 13 Hasil Penilaian Guru 2 .....	116
Tabel 14 Hasil Penilaian Guru 3 .....	120
Tabel 15 Analisis Kesimpulan Penilaian Guru .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Model Pengembangan Brog & Gall.....	16
Gambar 2 Bagan Model Bella H. Banathy .....	19
Gambar 3 Bagan Model Kemp .....	22
Gambar 4 Bagan Model Dick and Carey .....	27
Gambar 5 Bagan Model ASSURE.....	29
Gambar 6 Desain Gambar Awal Media Cube Slide .....	58
Gambar 7 Bagan Desain Pengembangan Media <i>Cube Slide</i> .....	59
Gambar 8 Revisi Media <i>Cube Slide</i> .....	66
Gambar 9 Validasi Media Kepada Validator (Ahli) .....	60
Gambar 10 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi .....	71
Gambar 11 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media.....	93
Gambar 12 Grafik Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	96
Gambar 13 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil.....	100
Gambar 14 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Sedang.....	101
Gambar 15 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar.....	103
Gambar 16 Grafik Hasil Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan .....	104
Gambar 17 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 1 .....	115
Gambar 18 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 2.....	119
Gambar 19 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 3.....	122
Gambar 20 Grafik Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Guru .....	124

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran I

Lampiran 1 Daftar Validator dan Guru dalam pengembangan Produk .....	136
Lampiran 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	137
Lampiran 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media .....	139
Lampiran 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa .....	141
Lampiran 5 Kisi-Kisi Penilaian Guru .....	142
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	146
Lampiran 7 Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	147
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	151
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....	155
Lampiran 10 Instrumen Penilaian Guru 1 .....	158
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Guru 2.....	164
Lampiran 12 Instrumen Penilaian Guru 3.....	170
Lampiran 13 Instrumen Respon Peserta Didik .....	176
Lampiran 14 Kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun..	177
Lampiran 15 Instrumen Perkembangan Kognitif Anak .....	178
Lampiran 16 RPPH .....	179

### Lampiran II

Lampiran 17 Analisis Penilaian Ahli Materi .....	180
Lampiran 18 Analisis Penilaian Ahli Media.....	182
Lampiran 19 Analisis Penilaian Ahli Bahasa .....	184
Lampiran 20 Analisis Uji Coba Skala Kecil.....	186
Lampiran 21 Analisis Uji Coba Skala Sedang.....	188
Lampiran 22 Analisis Uji Coba Skala Besar.....	200
Lampiran 23 Analisis Penilaian Guru 1 .....	202
Lampiran 24 Analisis Penilaian Guru 2 .....	205
Lampiran 25 Analisis Penilaian Guru 3 .....	208

Lampiran 26 Data <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	211
Lampiran 27 Rekapitulasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	213
Lampiran 28 Pengujian Normalitas.....	214
Lampiran 29 Pengujian Homogenitas.....	216
Lampiran 30 Menghitung Uji T Manual.....	217
<b>Lampiran III</b>	
Lampiran 31 Nota Dinas Bimbingn Proposal dan Skripsi .....	219
Lampiran 32 Surat Permohoan Validasi .....	220
Lampiran 33 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian.....	221
Lampiran 34 Surat Balasan Penelitian .....	222
Lampiran 35 Kartu Konsultasi.....	223
Lampiran 36 Foto Dokumentasi Penelitian.....	224

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Masa usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age*. Pada masa ini anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, hal ini berlangsung pada saat dalam kandungan hingga usia dini yaitu usia 0-6 tahun. Salah satu yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.

---

<sup>1</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Permata Puri Media). 2013, h 6

Membangun pendidikan anak usia dini tidaklah sama seperti membangun pendidikan anak-anak pada usia sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal.<sup>2</sup>

Sebagaimana dalam Firman Allah SWT:

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

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

Anak adalah titipan Allah SWT yang harus kita jaga dan kita didik sedemikian rupa sehingga tumbuh menjadi manusia yang berguna dan senantiasa memancarkan kemurnian kepribadiannya. Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh sebab itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang ada bersama dengan potensi-potensi yang dimilikinya. Orang tua dan masyarakat perlu mempertimbangkan bagaimana memperlakukan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.<sup>3</sup>

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لِيَتَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>2</sup> Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013). h. 7

<sup>3</sup> Imron. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Perspektif Pendidikan Islam*. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan. h 125. Diakses Sabtu, 09 Maret 2019.

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

Diantara bukti kekuasaan Allah dan pengetahuan Allah adalah bahwa Dia telah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, baik tentang dirimu maupun tentang duniamu. Allah telah memberikan pendegaran agar dapat mendengar bunyi, penglihatan agar dapat melihat objek, hati nurani agar dapat memahami dan merasa. Allah menganugerahkan semua itu agar kamu bersyukur kepada-Nya.<sup>4</sup>

Allah telah memberikan semua potensi yang banyak, salah satunya yaitu potesi intelektual (akal). Agar potensi ini dapat berkembang baik, keluarga adalah tempat pertama yang menjadi dasar dalam pengembangan potensi ini. Untuk itu orang tua harus memberikan stimulus kepada anaknya sesuai kebutuhannya agar perkembangan intelektualnya dan berkembang secara optimal.

Salah satu yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden age* atau periode keemasan yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan yaitu perkembangan kognitif.

Kognisi juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta

---

<sup>4</sup> Alquran Terjemhan Q.S. An-Nahl:78

keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>5</sup>

Dalam perkembangan kognitif, anak dalam hal ini otaknya mulai mengembangkan kemampuan untuk berfikir, belajar dan mengingat. Dunia kognitif anak pada usia ini adalah kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak berkembang sepanjang waktu, dan pemahaman mental mereka mengenai dunia menjadi lebih baik.

Anak usia dini yang berada Pada tahap praoperasional, berfikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. Sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahapan ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran.<sup>6</sup>

Agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai di butuhkan salah satunya yaitu media atau alat pembelajaran yang sesuai dengan aspek perkembangan anak agar pembelajaran dapat menyenangkan.

Khobir menyatakan Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain

---

<sup>5</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media. 2014, h 61.

<sup>6</sup> Nina Veronica, *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4 No 2 Agustus 2018, h 51.

sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri.<sup>7</sup>

Alat Permainan Edukatif yang dipakai dalam membantu proses perkembangan aspek kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dll.<sup>8</sup> Permainan edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Kemampuan kognitif akan cepat berkembang melalui permainan menggunakan benda yang di gemari anak. Untuk itu dalam mengembangkan kognitif anak diperlukan media yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu media yang berbasis gambar 3D karena media ini berperan penting dalam proses pembelajaran.

*Cube Slide* merupakan alat permainan berbentuk kubus yang dimodifikasikan dengan gambar-gambar. Di setiap sisi-sisi kubus terdapat tampilan-tampilan gambar seperti macam-macam binatang dan tanaman. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan mengenalkan dan mengklasifikasikan berbagai macam-macam gambar binatang

---

<sup>7</sup> Nina Veronica, *Op Cit*, h 52.

<sup>8</sup> Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, *Meingkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal PG-Paud Turnojoyo Vol 1 No 2 Oktober 2014, h 105.

dan tanaman dan mengenal warna.

Media *cube slide* ini adalah media pengembangan yang di kembangkan pada penelitian Diyah Nur Fadilah dkk yaitu pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik). Namun peneliti memodifikasikan lagi media *cube slide* terhadap media kotak tematik. Media kotak tematik berupa kotak atau kubus yang terpisah dengan dilengkapi berbagai simbol seperti gambar, angka dan tulisan. Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa media kotak tematik dapat mengembangkan kognitif anak karena anak belajar dengan menggunakan benda-benda konkrit karena terdapat gambar dan simbol.

Perbedaan media *cube slide* dengan media pengembangan kotak tematik yaitu terletak pada penyusunan media. Media *cube slide* disusun dan direkatkan menjadi 8 bagian kubus sehingga bisa dibolak balikkan jika kotak tematik terpisah menjadi beberapa bagian. Pada materi media *cube slide* dilakukan dengan menempelkan gambar pada media *cube slide*, namun pada kotak tematik gambar sudah permanen menempel di setiap kotak. Pada media *cube slide* menggunakan tema binatang dan tanaman, namun pada media kotak tematik menggunakan tema diriku sub tema tubuhku.

Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa *cognition* sebagai modal dasar bagi manusia yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada anak didik. Hal ini perlu dikembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman didik anak, seperti seperti hal penggunaan media dalam

kegiatan belajar mengajar.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan *motivasi* dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>9</sup>

Sehingga media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlakukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.

Pada penelitian Muhammad Taufik, dkk yaitu *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. Menyimpulkan bahwa cara yang digunakan dalam melatih kemampuan kognitif anak agar daya ingat terlatih yaitu dengan mengingat letak benda-benda yang diacak posisinya yang dilakukan secara terus menerus. Hasil

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). 2011. h 15-16.

dari penelitian tersebut dapat mempengaruhi daya ingat anak.<sup>10</sup>

Pada Pra Observasi yang telah dilaksanakan di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan. Permainan-permainan atau media pembelajaran kognitif yang digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut yaitu:

1. Lego atau Bongkar Pasang
2. Poster Angka, huruf, binatang, buah-buahan
3. Flash Card, kartu Angka, kartu huruf
4. Kubus bergambar
5. Balok
6. Origami
7. Meronce

*Pembelajaran di KB Nurul Iman Lampung Selatan dalam kegiatan pembelajaran sudah baik menggunakan model pembelajaran sentra. Peneliti mewawancarai dengan salah satu guru yaitu ibu Ira Setiawati ia mengatakan bahwa dalam pembelajaran kognitif yang biasa di berikan kepada anak yaitu dengan permainan-permainan yang memang sudah disediakan dari sekolah. Pembelajarannya pun disesuaikan pada sentra hari itu. Namun, terkadang pembelajaran terpacu pada menulis pada majalah serta calistung. Sehingga pemahaman anak pun masih kurang. Permainan-permainan atau media yang ada di sekolah tersebut pun masih kurang memadai dalam pembelajaran kognitif anak. Media pembelajaran kognitif yang ada pun masih kurang menarik serta kurangnya inovasi yang baru. Pada perkembangan kognitif masih kurng berkembang karena pada pembelajaran didominasi oleh guru tanpa keinginan anak sehingga anak menjadi pasif dalam belajardan kurang mendapat kesempatan dalam mengungkapkan ide dan gagasannya atau kesempatan dalam*

---

<sup>10</sup> Muhammad Taufik Setiawan, Nurhamid, Fithri Selva, dkk. *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. (STIMIK Global Indonesia MDP, Jl Rajawali No 14 Palembang Sumatera Selatan, Program Studi Teknik Informatika).

*berpikir.*<sup>11</sup>

Berdasarkan Hasil dari Pra Observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemahaman anak pada pembelajaran kognitif karena dalam variasi belajar pun terkadang masih didominasi oleh guru tanpa keinginan anak. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran karena kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Sehingga pemahaman anak pun masih kurang.

Media dalam pembelajaran kognitif yang digunakan kurang bervariasi dan pembelajaran masih monoton dengan media tersebut. Permainan-permainan atau media yang ada di sekolah tersebut pun masih kurang memadai dalam pembelajaran kognitif anak. Media pembelajaran kognitif yang ada pun masih kurang menarik serta kurangnya inovasi yang baru.

Berdasarkan pengamatan dapat diketahui bahwa belum adanya pengembangan media untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun sehingga peneliti mencoba mengembangkan media yang bisa digunakan dalam Perkembangan Kognitif, dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak dan tema.

Peneliti mencoba mengembangkan suatu produk baru yaitu media pembelajaran berupa media *Cube Slide* dimana media ini seperti halnya melalui proses mengenalkan berbagai macam bentuk klasifikasi binatang dan tanaman

---

<sup>11</sup> Hasil Wawancara Pra Observasi di KB Nurul Iman Lampung Selatan pada tanggal 08 Januari 2019

dalam bentuk kubus. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan dalam belajar serta adanya pembaharuan terhadap pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut media *Cube Slide* sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, karena dengan media ini kemampuan daya ingat anak dapat berkembang, pada penggunaan media ini membolak-balikan kotak-kotak yang terdapat beberapa gambar serta klasifikasinya. Sehingga ada sensasi menarik pada penggunaannya.

Untuk itu peneliti berharap bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media *Cube Slide* ini anak dapat meningkat daya pikirnya, mampu mengungkapkan gagasan atau idenya, termotivasi dalam belajar serta merasa senang dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dengan media *Cube Slide* yang menarik dapat memberikan stimulasi pada anak dalam perkembangan kognitif. Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Media *Cube Slide* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya pemahaman anak pada pembelajaran kognitif
2. Kurangnya media pengembangan terhadap Perkembangan Kognitif

3. Belum Adanya Pengembangan Media *Cube Slide* dalam meningkatkan perkembangan Kognitif

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Mengembangkan Media *Cube Slide* untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun?
2. Bagaimana Efektivitas Media *Cube Slide* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media *Cube Slide* dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam perkembangan kognitif.

- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media perkembangan kognitif anak.
- c. Adanya media baru yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam perkembangan kognitif anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kemampuan dalam kemampuan

### b. Bagi Siswa

Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima, memahami, serta mengingat pembelajaran yang barusan dipelajari sehingga anak memiliki rasa minat dan keingintahuan yang tinggi.

### c. Bagi Pendidik

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

## **F. Spesifik Produk**

1. Produk *Cube Slide* merupakan media pembelajaran.
2. Produk ini dibuat dari bahan yang kuat dan aman untuk anak.
3. Media *Cube Slide* didesain dengan semenarik mungkin agar anak tertarik menggunakannya.

4. Media *Cube Slide* ini memuat materi tentang pengklasifikasian binatang dan tanaman dalam meningkatkan kognitif anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya.
5. Selain itu Media *Cube Slide* juga mengenalkan macam-macam warna yang sudah tertera di media itu sendiri.
6. Penggunaan Media *Cube Slide* ini menyusun dan menempelkan gambar-gambar yang acak sesuai materi yang ada di *cube/kubus*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Konsep Pengembangan Model**

##### **A. Pengertian Pengembangan**

Sukmadinata, mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.<sup>12</sup>

Penelitian pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan melalui perubahan-perubahan yang terjadi dari produk tersebut.

---

<sup>12</sup> Sri Haryati. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika Vol. 37 No. 1. 2012. h 14

## B. Macam-Macam Model Pengembangan

### a. Model Pengembangan Borg & Gall<sup>13</sup>

Pengembangan Research and Development menurut Borg & Gall dapat dibedakan dalam 10 langkah sebagai berikut:

#### 1) Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah seperti telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

#### 2) Pengumpulan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang dapat mengatasi masalah tersebut.

#### 3) Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan.

---

<sup>13</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2012. h, 409-426

#### 4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan.

#### 5) Perbaiki Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

#### 6) Uji coba Produk

#### 7) Revisi Produk

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau di uji cobakan. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terfikirkan pada saat perencanaan. Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan produk hasil uji lapangan.

#### 8) Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk di uji cobakan atau diterapkan dalam ruang lingkup yang luas. Namun, tetap harus dinilai

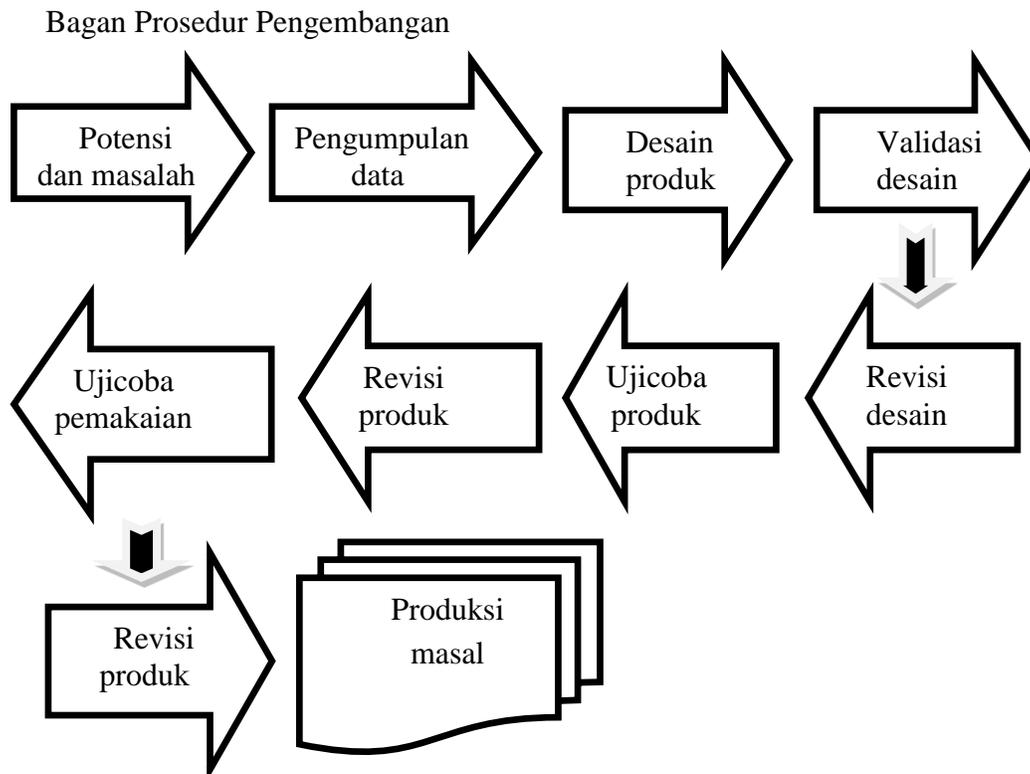
kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

#### 9) Revisi Produk Akhir

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk.

#### 10) Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.



**Gambar 2.1**  
**Bagan Model Pengembangan Brog & Gall**

**b. Model Pembelajaran Bella H. Banathy<sup>14</sup>**

Pengembangan sistem instruksional menurut Banathy dapat dibedakan dalam 6 langkah sebagai berikut:

1) Langkah 1: Merumuskan Tujuan

Langkah pertama adalah merumuskan tujuan, yaitu suatu pernyataan pengalaman belajar yang menyatakan apa yang kita harapkan dari peserta didik untuk dikerjakan, diketahui, dan dirasakan sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

2) Langkah 2: Mengembangkan Tes (Developing Test)

Dalam langkah ini dikembangkan suatu tes yang didasarkan pada tujuan yang diinginkan dan digunakan dicapai sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

3) Langkah 3: Menganalisis Kegiatan Belajar (Analyzing Of Learning)

Dalam langkah ini dirumuskan apa yang harus dipelajari sehingga dapat menunjukkan tingkah laku yang telah dirumuskan. Dalam kegiatan ini,

---

<sup>14</sup> Ali Mudlofir. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teorri Ke Praktek*. (Jakarta: Rajawali Pers). 2017. h 40-41.

kemampuan awal peserta didik harus juga dianalisis atau dinilai, karena mereka tidak perlu mempelajari apa yang mereka telah ketahui atau kuasai.

#### 4) Langkah 4: Mendesain Sistem Instruksional

Setelah itu perlu dikembangkan alternatif-alternatif dan identifikasi apa yang harus dikerjakan untuk menjamin bahwa peserta didik akan menguasai kegiatan-kegiatan yang telah dianalisis pada langkah ketiga (functions analyze). Juga perlu ditentukan siapa atau apa yang mempunyai potensi paling baik untuk mencapai fungsi-fungsi tersebut harus dilaksanakan (omponent analyze). Perlu ditentukan pula kapan dan imaa fungsi-fungsi tersebut harus dilaksanaka (design of system).

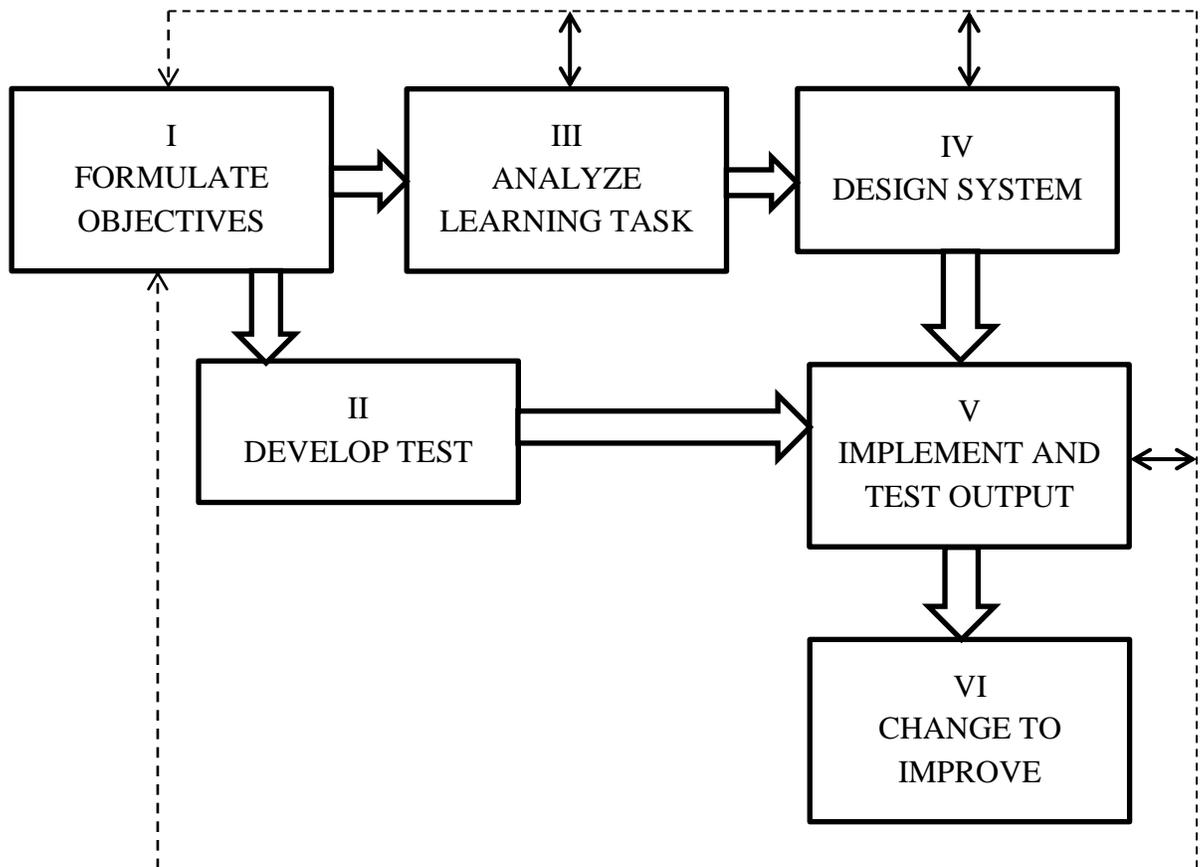
#### 5) Langkah 5: Melakukan Kegiatan atau Men-Tes Hasil (Implement and Test Output)

Dalam langkah ini, sistem yang sudah didesain sekarang dapat diujicobakan atau dites dan dilaksanakan. Apa yang dapat dilaksanakan atau dikerjakan peserta didik sebagai hasil implementasi sistem, harus dinilai agar dapat diketahui seberapa jauh mereka telah menunjukkan tingkah laku seperti yang dimaksudkan dalam rumuan tujuan.

#### 6) Langkah 6: Mengadakan Perbaikan

Hasil-hasil yang diperoleh dari evaluasi kemudian merupakan umpan balik untuk keseluruhan sistem, sehingga perubahan-perubahan, jika diperlukan dapat dilakukan untuk memperbaiki sistem instruksional.

Langkah-langkah tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut:



----- Garis umpan balik

**Gambar 2.2**  
**Bagan Model Bella H. Banathy**

**c. Model Kemp**<sup>15</sup>

Model pengembangan Instruksional menurut Kemp (1977) atau disebut rancangan instruksional, terdiri dari 8 langkah yaitu:

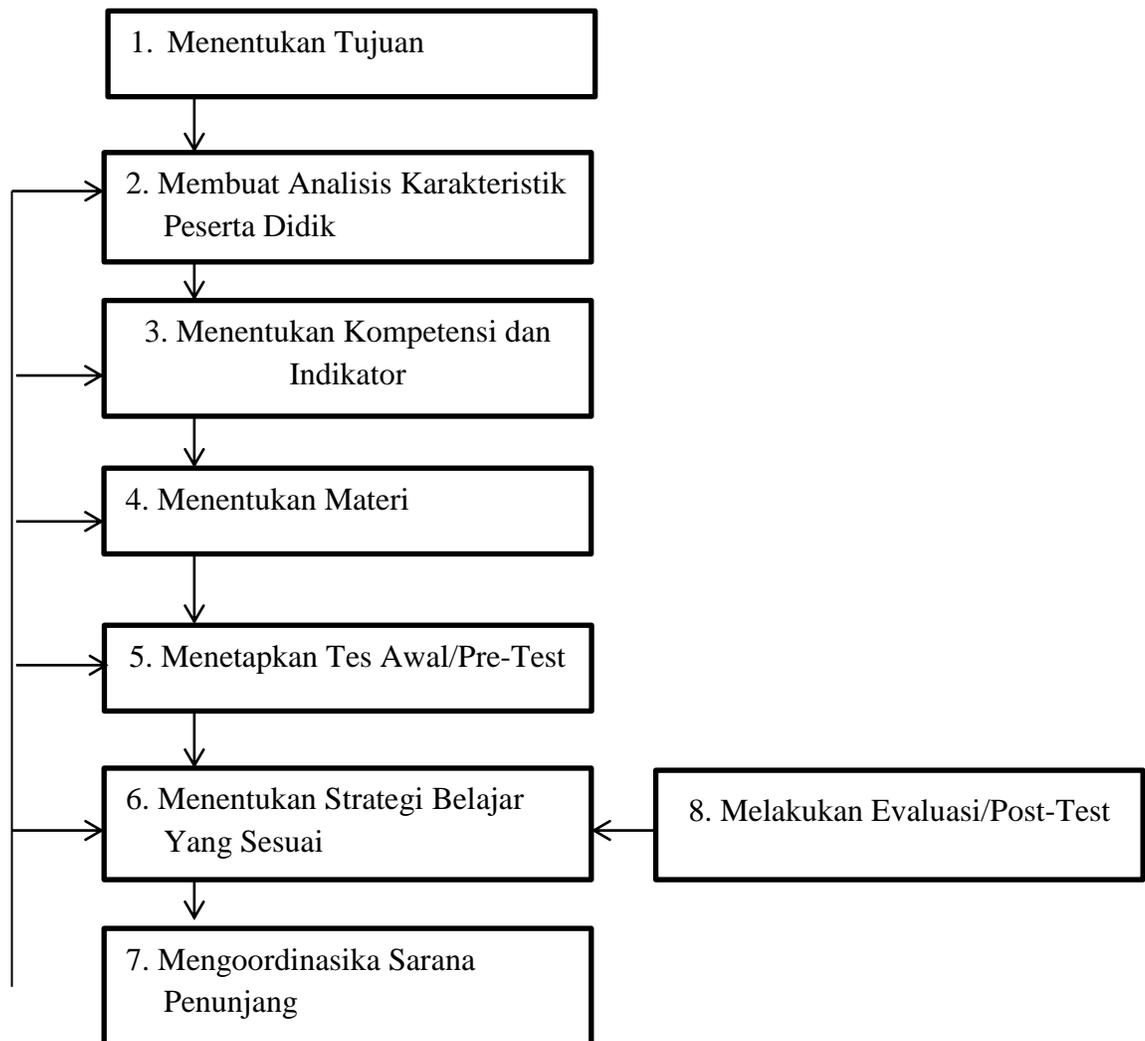
- 1) Langkah pertama : Menentukan tujuan umum (kurikulum 1994 disebut TIU, kurikulum 2004 dan 2006 disebut dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, sedangkan dalam kurikulum 2013 disebut dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar). Tujuan umum ini adalah tujuan yang ingin dicapai dalam memfasilitasi pada masing-masing pokok bahasa.
- 2) Langkah kedua: membuat analisis tentang karakteristik peserta didik. Analisis ini diperlukan antara lain untuk mengetahui apakah latar belakang pendidikan, dan sosial budaya peserta didik memungkinkan untuk mengikuti program dan langkah-langkah apa yang perlu diambil.
- 3) Langkah ketiga: Menentukan kompetensi dan indikator yang operasional dan terukur. Dengan demikian peserta didik akan tahu apa yang harus dikerjakan, bagaimana mengerjakannya dan apa ukuran bahwa dia telah berhasil. Dari segi pembelajar rumusan itu berguna dalam menyusun tes kemampuan/keberhasilan, dan pemilihan materi yang sesuai.

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h 53-54.

- 4) Langkah keempat: Menentukan materi/bahan pelajaran yang sesuai dengan indikator.
- 5) Langkah Kelima: Menetapkan tes awal (pre-test) ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa telah memenuhi prasarat belajar yang dituntut untuk mengikuti program yang bersangkutan. Dengan demikian pembelajar dapat memilih materi yang diperlukan tanpa harus menyajikan yang tidak perlu.
- 6) Langkah keenam: Menentukan strategi belajar mengajar yang sesuai. Kriteria umum untuk pemilihan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus tersebut adalah: (a) efisiensi, (b) efektivitas, (c) ekonomis dan (d) kepraktisan, melalui analisis alternatif.
- 7) Langkah ketujuh: Mengkoordinasi sarana penunjang yang diperlukan meliputi, biaya, fasilitas, peralatan, waktu dan tenaga.
- 8) Langkah kedelapan: Mengadakan evaluasi. Evaluasi ini sangat diperlukan untuk mengontrol dan mengkaji keberhasilan program secara keseluruhan yaitu: peserta didik, program, instruksional, instrumen evaluasi atau tes, dan metode.

Dalam diagram, bentuk desain instruksional kemp tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:





### **Gambar 2.3** **Bagan Model Kemp**

#### **d. Model Dick and Carey<sup>16</sup>**

Salah satu model desain pembelajaran adalah model Dick and Carey (1985). Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah-langkah Desain pembelajaran menurut Dick and Carey adalah:

##### 1) Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran adalah menentukan apa yang dikehendaki oleh guru agar dapat dilakukan oleh peserta didik selesai mereka mengikuti pembelajaran. Batasan tujuan dapat dilihat dari standar kompetensi, kebutuhan, kurikulum, kesulitann belajar, karakteristik peserta didik dl.

##### 2) Melaksanakan Analisis Pembelajaran

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran, guru hendaknya menentukan jenis pembelajaran yang bagaimana yang dikehenda oleh

---

<sup>16</sup> Ardelina Hasyim. *Metode penelitian dan pengembangan di sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi. 2016. h 91

peserta didik. Tujuan pembelajaran perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan atau subordinat yang mengharuskan peserta didik mengharuskan peserta didik menguasai materi dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada yang diikuti peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tertentu.

### 3) Mengidentifikasi Tingkah Laku Masukan dan Karakteristik Siswa

Disamping mengenali keterampilan-keterampilan bawahan dan langkah-langkah prosedural yang harus dimasukkan dalam pembelajaran, maka perlu untuk mengenali keterampilan-keterampilan tertentu yang harus dimiliki peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini bukan berarti menyusun daftar semua hal yang dapat dilakukan oleh peserta didik, melainkan mengenali keterampilan-keterampilan tertentu yang harus dimiliki peserta didik untuk memulai pembelajaran.

### 4) Merumuskan Tujuan Performasi

Atas dasar analisis pembelajaran dan keterangan tentang tingkah laku masukan, pembelajar menyusun pertanyaan spesifik tentang keterampilan apa yang akan dimiliki oleh peserta didik ketika telah menyelesaikan proses pembelajaran. Pertanyaan yang dijabarkan dari keterampilan-keterampilan yang dikenali dengan jalan melakukan analisis pembelajaran ini perlu menyebutkan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, kondisi perbuatan yang menunjukkan keterampilan tersebut, dan kriteria performansi yang berhasil.

#### 5) Mengembangkan Butir-Butir Tes Acuan Patokan

Berdasarkan tujuan khusus atau kompetensi dasar yang telah dirumuskan, guru menyusun butir-butir penilaian yang sejajar yang dapat mengukur kemampuan peserta didik untuk mencapai apa yang dicantumkan dalam kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Tekanan utama diletakkan pada mengaitkan pada jenis tingkah laku yang disebutkan dalam tujuan dengan apa yang diminta dari butir-butir tersebut.

#### 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Dengan adanya keterangan-keterangan dari langkah-langkah sebelumnya, guru harus mulai mengenali strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menentukan media apa yang cocok untuk dapat digunakan dalam pembelajaran dan menentukan media apa yang cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan akhir. Bagian-bagian strategi pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan prapembelajaran, inti dan penutup.

#### 7) Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran

Langkah ini didasarkan atas strategi pembelajaran, kegiatan mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran meliputi buku petunjuk peserta didik, bahan ajar, tes dan buku pegangan guru. Keputusan untuk mengembangkan bahan ajar pada dasarnya tergantung pada jenis pembelajaran yang dilakukan.

#### 8) Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Kegiatan ini adalah melakukan serangkaian penilaian dengan maksud mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana teknik-teknik dalam menyempurnakan rencana pembelajaran.

#### 9) Merevisi Bahan Pembelajaran

Data dari penilaian formatif dianalisis sebagai usaha untuk mengenali kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam mencapai tujuan dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan tersebut dengan kekurangan tertentu dalam proses pembelajaran.

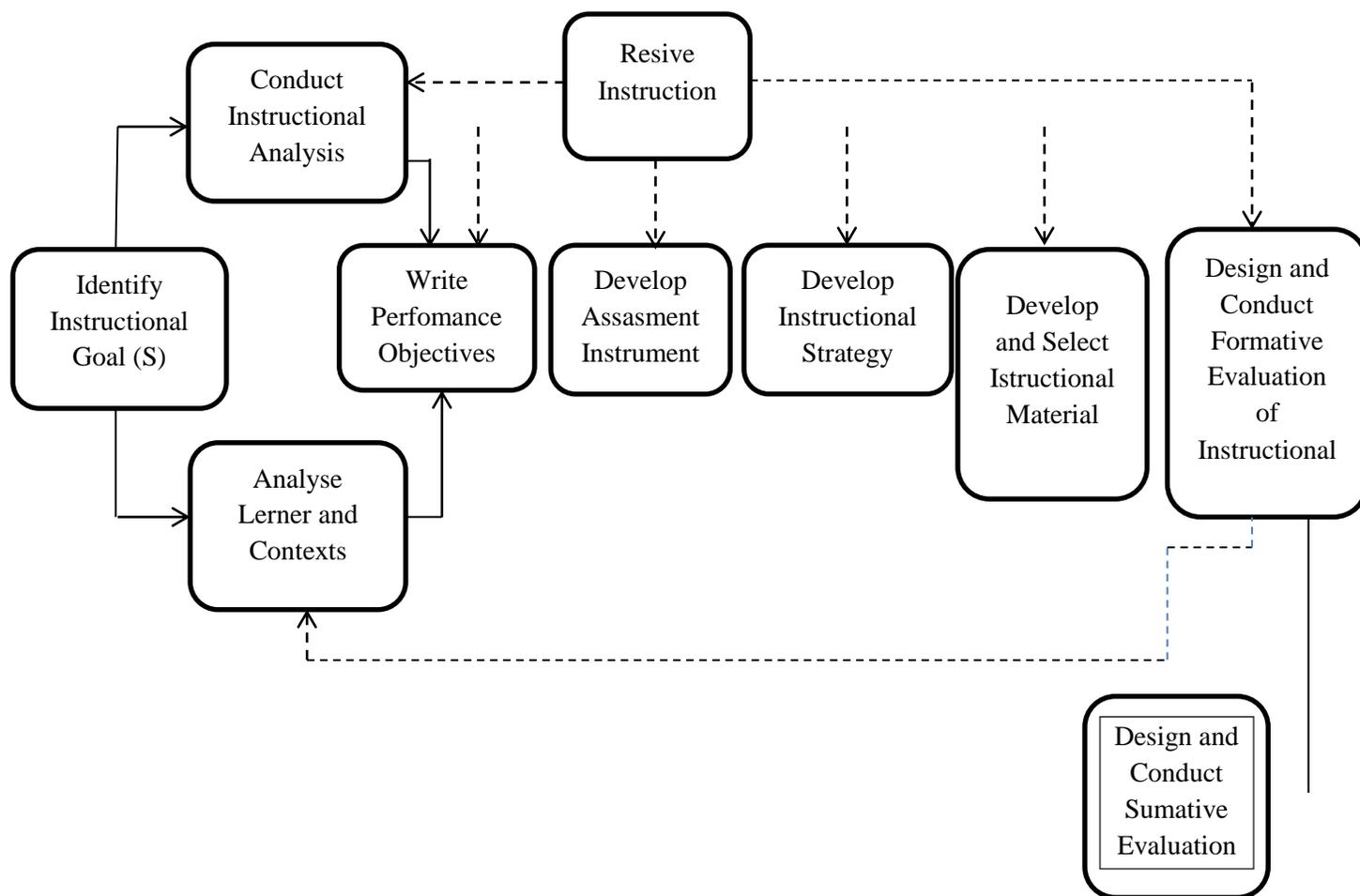
#### 10) Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif.

Langkah ini mempunyai arti tindakan penilaian secara keseluruhan yang dimulai dari pertemuan pertama sampai yang terakhir, oleh karena itu idealnya penilaian ini tidak hanya melibatkan guru, namun juga tim evaluator yang independen.

Model Dick and Carey bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Langkah awal pada model Dick and Carey adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran

tertentu di mana tujuan pembelajaran pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembangunan.

Hubungan antar beberapa komponen tersebut dapat digambarkan dalam bagan dibawah ini:





- Garis yang berhubungan dengan perencanaan pembelajaran.
- Garis yang tidak ada berhubungan dengan perencanaan pembelajaran.

**Gambar 2.4**  
**Bagan Model Dick and Carey**

e. **Model ASSURE**<sup>17</sup>

Model ASSURE merupakan langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam Model ASSURE yaitu:

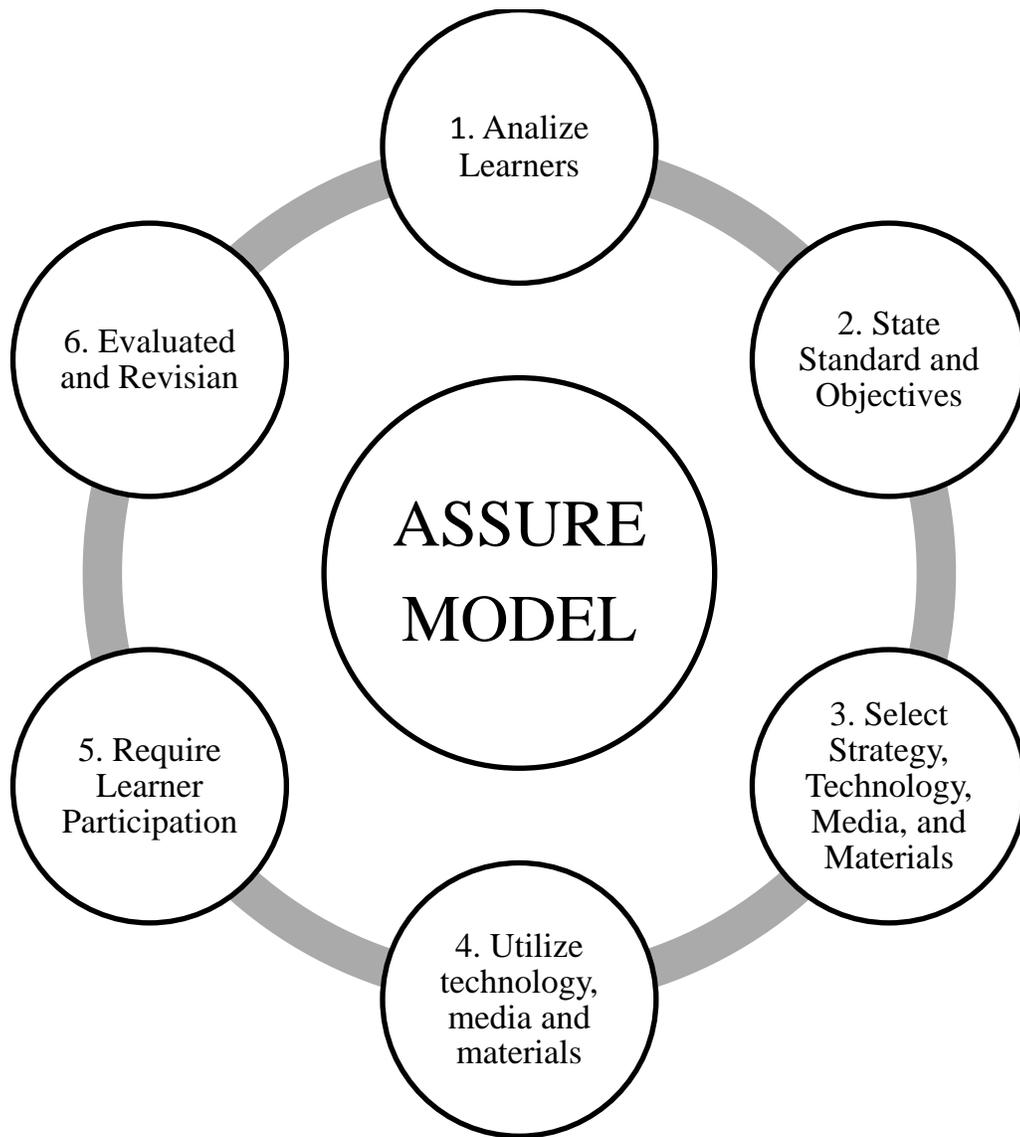
- 1) **Analyze Learner (Analisis siswa)** : Langkah pertama dalam merencanakan pungenan media di ruang kelas adalah denga mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa yang disesuaikan dengan hasil belajar.
- 2) **State Standard and Objectives (Menyatakan standar dan tujuan)** : Langkah kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

---

<sup>17</sup> Nunuk Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakaarya). 2018. h 176-186

- 3) Select Strategy, Technology, Media, and Materials (Memilih strategi, teknologi, media dan materi) : Langkah berikutnya agar pemanfaatan media dikelas dapat efektif adalah memilih strategi pembelajaran, teknologi, media dan bahan secara sistematis.
- 4) Utilize technology, media and materials (Penggunaan teknologi, media, dan bahan).
- 5) Require Learner Participation (Memerlukan partisipasi peserta didik).
- 6) Evaluated and Revisian (Evaluasi dan revisi).

Bagan Model Assure dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.5**  
**Bagan Model ASSURE**

## **B. Media yang di Kembangkan**

### **1. Media Pembelajaran**

Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>18</sup>

Blacks dan Horalsen berpendapat, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikasi.<sup>19</sup>

Hamidjojo dalam Latuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, media adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai perantara kepada pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

---

<sup>18</sup> Nunuk Suryani. *Ibid.* h 4

<sup>19</sup> M. Miftah. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* Vol. 1 No. 2. 2013. h 97

<sup>20</sup> Azhar Arsyad. *Ibid.* h 4.

---

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi. Levie dan Lentz berpendapat bahwa media pembelajaran, khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu:

- 1) *Fungsi Atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) *Fungsi Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang Visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) *Fungsi Kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media Visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>21</sup> Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

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

Menurut Latif menyebutkan bahwa terdapat beberapa macam prinsip media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna.
- 2) Mutiguna di sini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak .
- 3) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas /sisa.
- 4) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.

---

<sup>21</sup> Nunuk Suryani, *Ibid.* h 13

- 5) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi
- 6) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- 7) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik individual, kelompok, maupun secara klasikal
- 8) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- 9) Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru pun harus memperhatikan juga syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi:

a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan

- 1) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD
- 2) Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
  - a) Sesuai dengan tingkat kemampuan anak
  - b) Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak
  - c) Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar

b. Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan

- 1) Kebenaran
- 2) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
- 3) Keawetan (kuat dan tahan lama)
- 4) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
- 5) Keamanan
- 6) Ketepatan ukuran
- 7) Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.

c. Segi estetika/keindahan:

- 1) Bentuk yang elastis
- 2) Kesesuaian ukuran
- 3) Warna/kombinasi warna yang serasi.<sup>22</sup>

#### 4. *Cube Slide*

Pada pengembangan media *cube slide* bermunculan pemikiran dari permainan *rubik's cube* karena peneliti melihat permainan ini sangat menarik dan dapat mengembangkan kognitif anak. Untuk itu peneliti mengembangkan media ini mirip seperti permainan *rubik's cube*. Namun, peneliti mencoba

---

<sup>22</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 157-160.

memodifikasikan baik dari bahan hingga penggunaannya yang di sesuaikan pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Rubik's Cube adalah permainan puzzle mekanik tiga dimensi yang ditemukan pada tahun 1974 oleh seorang pemahat dan profesor arsitektur dari Hungaria bernama Erno Rubik.<sup>23</sup> Rubik memberi nama hasil temuannya itu Magic Cube, yang kemudian dipatenkan di Hungaria dan dijual pertama kali melalui perusahaan Ideal Toy Corporation. Pada tahun 1980, perusahaan Ideal Toy mengubah nama magic cube tersebut menjadi "Rubik's Cube". Dan hingga saat ini, lebih dari 350 juta Rubik's Cube telah dijual di seluruh dunia.

*Goudey, The Cube is an imitation of life itself or even an improvement of life. The problems of puzzles are very near to the problems of life, our whole life is about solving puzzles. If you are hungry, you have to find something to eat. But everyday problems are very mixed they're not clear. The Cube's problem depends just on you. You can solve it independently. But to find happiness in life, you're not independent. That's the only big difference.*<sup>24</sup>

Kubus adalah tiruan dari kehidupan itu sendiri atau bahkan perbaikan kehidupan. Masalah teka-teki yang sangat dekat dengan masalah kehidupan, seluruh hidup kita adalah tentang memecahkan teka-teki. Jika Anda lapar, Anda harus menemukan sesuatu untuk dimakan. Tapi masalah sehari-hari yang

---

<sup>23</sup> Rubik's Official Website, Rubik's World Sube Fact, [http://www.rubiks.com/world/cube\\_facts.php](http://www.rubiks.com/world/cube_facts.php) (Diakses Tanggal 04 Januari 2019)

<sup>24</sup>Csaba Fogarassy, Boglarka Herczeg, Linda Szoke, Dkk. *Low-Carbon Project Development Protocol (Rubik's Cube Solutions) – Sustainable Energy And Material Management*. Hungarian Agricultural Anineering. 2012. h 5.

sangat dicampur mereka tidak jelas. Masalahnya Cube tergantung hanya pada Anda. Anda dapat mengatasinya secara mandiri. Tapi untuk menemukan kebahagiaan dalam hidup, Anda tidak independen. Itulah satu-satunya perbedaan besar.

Kubus ini diibaratkan seperti kehidupan yaitu terdapat teka-teki dalam hidup yang dekat dengan masalah kehidupan. Terkadang rumit dan mudah untuk dilakukan. Untuk itu harus menemukan ide dan pemecahan masalah. Agar masalah yang terjadi dapat diatasi dan hidup menjadi tenang dan bahagia. Jadi permainan cube ini adalah alat yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada, butuh konsentrasi dan kesabaran untuk mengatasinya.

Pada permainan *rubik's cube* terdapat banyak sekali jenis-jenis model permainan ini. Namun, pada penelitian pengembangan ini peneliti memberi nama dari pengembangan ini yaitu media *cube slide* karena terdapat kemiripan tetapi memiliki fungsi tersendiri yang difokuskan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

*Cube slide* merupakan alat peraga kegiatan belajar mengajar berupa bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang berbentuk bujur sangkar atau persegi yang memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut yang berukuran 5 x 5 x 5 x 5 cm yang dikaitkan menjadi beberapa bagian kubus yang terbuat triplek serta dilapisi kain flanel yang dimodifikasi dengan penempelan gambar-gambar yang berbeda-beda disetiap tampilan sisi. Dalam penggunaannya yaitu membolak-balikan kubus. Untuk pemberian gambar yaitu

dengan gambar yang dapat terlihat jelas oleh anak, peneliti menggunakan materi macam-macam gambar binatang dan tanaman serta warna-warna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Cube Slide* adalah alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk menyerupai kubus dengan gambar. Dengan alat ini anak betul-betul akan memahami tentang pembelajaran dalam ranah kognitif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menanamkan konsep tertentu kepada peserta didik, dan bermanfaat bagi anak untuk memudahkan memahami konsep dari materi pelajaran yang dipelajari.

## **C. Acuan Teoritik**

### **1. Pengertian Kognitif Anak**

Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk berpikir dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>25</sup> Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang manandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide ide belajar.

*Hildayani, Cognitive is one of the most Important aspects of children development. Cognitive itself can be interpreted as a learning or thinking ability. Cognitive development is the development of children's mindset and*

---

<sup>25</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. (Jakarta: Kencana). 2011. h 47

*capabilities in understanding things and solving simple problems. Cognitive development is growing rapidly at an early age and has an effect on several aspects of the development of other, like the development of language and physical-motor.*<sup>26</sup>

Kognitif adalah salah satu aspek terpenting dari perkembangan anak. Kognitif sendiri itu dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berpikir. Perkembangan kognitif adalah pengembangan pola pikir dan kemampuan anak-anak dalam memahami hal-hal dan memecahkan masalah-masalah sederhana. Perkembangan kognitif berkembang pesat pada usia dini dan efek positif pada beberapa aspek pengembangan bahasa dan fisik-motorik.

Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin, perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.<sup>27</sup>

Menurut Santrock (dalam Handayani) kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan dan

---

<sup>26</sup> Eka Rizki Amalia, Salis Khoiriyati. *Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 1, Juni 2018. h. 104

<sup>27</sup> Fu'ad Arif Noor. *Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA)*. SELING: Jurnal Program Studi PGRA Vol 4 No 2, Juli 2018. h. 173

ditrasformasi serta di panggil kembali dan digunakan dalaaktivitas kopleks seperti berpikir.<sup>28</sup>

Menurut Novan Ardy Wiyani Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.<sup>29</sup>

Teori Piaget menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional kongkrit. Ciri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan logis dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan. Piaget dalam Dianne menyatakan kemampuan kognitif pada tahap praoperasional kongkrit yaitu menggunakan simbol, mampu mengklasifikasi, memahami angka, memahami sebab akibat, memahami identitas dan empati.<sup>30</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang

---

<sup>28</sup> Luh Meryati, A A Gede Agung, Nice Maylani Asril. E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Gaesha Jurusan PAUD. Volume 2 No 1 Tahun 2014. h 3

<sup>29</sup> Novan Ardy Wiyani, *Op Cit*, h 62.

<sup>30</sup> Dianne E. Papalia. *Human Development* (Psikologi Perkembangan). (Jakarta : Kencana). 2010. h 323-324

berhubungan dengan pemikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia dan dikenalkan sejak usia dini

## 2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif AUD

*Piaget believed that the development of a child occurs through a continuous transformation of thought processes. Weinert & Helmke, A developmental stage consists of a period of months or years when certain development takes place. Although students are usually grouped by chronological age, their development levels may differ significantly, as well as the rate at which individual children pass through each stage. Papila & Olds This difference may depend on maturity, experience, culture, and the ability of the child. According to Berk, Piaget believed that children develop steadily and gradually throughout the varying stages and that the experiences in one stage form the foundations for movement to the next. Eggen & Kauchak, All people pass through each stage before starting the next one; no one skips any stage. This implies older children, and even adults, who have not passed through later stages process information in ways that are characteristic of young children at the same developmental stage.<sup>31</sup>*

Perkembangan anak terjadi melalui transformasi terus menerus proses

---

<sup>31</sup> Bobby Ojose. *Applying Piaget's Theory Of Cognitive Development To Mathematics Instruction*. The Mathematics Educator 2008, Vol. 18, No. 1. h 26.

berpikir. Weinert & Helmke, Sebuah tahap perkembangan terdiri dari periode bulan atau tahun ketika pembangunan tertentu berlangsung. Meskipun siswa biasanya dikelompokkan berdasarkan usia kronologis, tingkat perkembangan mereka mungkin berbeda secara signifikan, serta tingkat di mana anak-anak individu melewati setiap tahap. Papila & Olds, Perbedaan ini mungkin tergantung pada kematangan, pengalaman, budaya, dan kemampuan anak. Menurut Berk, Piaget percaya bahwa anak-anak mengembangkan terus dan secara bertahap seluruh tahapan yang berbeda-beda dan bahwa pengalaman dalam satu panggung membentuk dasar untuk gerakan ke depan. Eggen & Kauchak Semua orang melewati setiap tahap sebelum memulai yang berikutnya; tidak ada yg melewatkan tahap apa pun. Ini menyiratkan anak-anak yang lebih tua, dan bahkan orang dewasa, yang belum melewati tahap selanjutnya memproses informasi dengan cara yang merupakan karakteristik anak kecil pada tahap perkembangan yang sama.

Piaget menjelaskan tentang perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, dan formal operasional. Berikut adalah penjelasannya;

#### 1) Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor ini dialami oleh anak usia 0 sampai 2 tahun. Periode ini ditandai oleh adanya interaksi dengan lingkungan yang didasarkan pada penerimaan anak yang berkaitan dengan semua masukan-masukan dari indra adanya reaksi-reaksi dari otot. Periode ini dimuka

dengan tindakan yang refleksif, yang secara berangsur-angsur mulai dikendalikan oleh anak, dan diakhiri dengan sebuah konsep perkembangan yang telah dimiliki anak tentang sebuah konsep pemisahan dari orang lain dan juga merupakan permulaan dari berikir simbolis. Tugas dari periode ini adalah untuk mengembangkan suatu konsep dari objek yang tetap, gagasan di mana objek ada bahkan ketika mereka tidak dapat dilihat atau didengar.

## 2) Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional ini dialami oleh anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini ditandai oleh adanya kemampuan dalam menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental, dan bahasa lisan. Satu karakteristik yang terkemuka tentang tahapan pemikiran dalam tahapan ini adalah kurangnya konservasi. Konservasi digambarkan sebagai pengetahuan mengenai nomor, jumlah, massa, panjang, berat, dan volume dari objek yang tidak berubah apabila secara fisik.

Anak-anak yang masih berada pada tahap praoperasional masih bersikap egosentris di mana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah. Seorang anak yang berada pada tahap praoperasional percaya bahwa bahwa semua orang berpikir sama seperti dirinya sendiri dan juga bahwa setiap orang memikirkan hal yang sama dengan dia. Egosentris adalah suatu faktor di dalam pemikiran anak pada tahap ini karena anak-anak tidak mempertanyakan mengenai pemikiran mereka sendiri dan oleh karena

itu tidak mengubah skema dengan cepat.

Karakteristik yang tentang anak-anak yang berada pada tahap praoperasional adalah pemusatan. Anak yang berada pada tahap ini sudah mulai memperhatikan satu titik permasalahan menghiraukan satu unsur suatu masalah pada waktu yang sama dan tidak dapat mengkoordinir informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Pemusatan dihubungkan dengan klaifikasi, pengurutan, dan tugas-tugas lain.<sup>32</sup>

### 3) Tahap Operasioanal Konkrit<sup>33</sup>

Tahap operasional konkret dialami oleh anak usia 7-14 tahun. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Pada tahapan ini anak mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses- proses penting selama tahapan ini adalah;

#### a) Pengurutan

Kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk,

---

<sup>32</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Ibid.* h 80.

<sup>33</sup> Fatimah Ibd. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.* Jurnal Intelektualita Vol 3 No 1, Januari-Juni 2015. h 34

atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda paling besar ke yang paling kecil.

b) Klasifikasi

Kemampuan untuk member nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animism (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).

c) Decentering

Anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi menganggap cangkir lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi.

d) Reversibility

Anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda- benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa  $4+4$  sama dengan 8, dan  $8-4$  sama dengan 4.

e) Konservasi

Memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda- benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek

atau benda-benda tersebut. sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang ukurannya dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.

f) Penghilangan Sifat Egosentrisme

Kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, tunjukkan komik yang memperlihatkan Siti menyimpan boneka di dalam kotak, lalu ia meninggalkan ruangan, kemudian Ujang datang dan memindahkan boneka tersebut lalu memindahkannya ke dalam laci, setelah itu baru Siti kembali. Anak dalam tahap ini, akan mengatakan bahwa Siti akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh si Ujang.

4) Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal adalah tahap terakhir perkembangan kognitif dalam teori piaget, yaitu usia 14 tahun- dewasa). Anak pada tahapan ini mampu untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa konkret, ia mempunyai kemampuan

untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal.<sup>34</sup>

### **3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun<sup>35</sup>**

#### **1) Belajar dan Pemecahan Masalah**

- a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) .
- b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
- c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru  
Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

#### **2) Berfikir Logis**

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.
- b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
- c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.

---

<sup>34</sup> Fatimah Ibda, *Op Cit.* h 34

<sup>35</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2004 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. h 24-26

- d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
- e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
- f. Mengenal pola ABCD-ABCD.
- g. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

### 3) Berfikir Simbolik

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
- c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
- e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Pada pengembangan media *cube slide* tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang dicapai yaitu pada berpikir logis diantaranya:

1. Mengklasifikasikan objek/gambar yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis
2. Mengenal simbol/pola huruf karena terdapat huruf-huruf pada gambar
3. Mengenal benda berdasarkan cirinya
4. Menyebutkan banyaknya gambar

#### **4. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif AUD<sup>36</sup>**

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini.

##### a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteigensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteiligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

##### b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori Tabula rasa. Menurut John Locke,

---

<sup>36</sup> Ahmad Susanto. *Ibid.* h 59-60

perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke) taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen

(menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai

#### **D. Relevansi Model Pengembangan**

Pada penelitian Muhammad Taufik, dkk yaitu *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. Menyimpulkan bahwa cara yang digunakan dalam melatih kemampuan kognitif anak agar daya ingat terlatih yaitu dengan mengingat letak benda-benda yang diacak posisinya yang dilakukan secara terus menerus. Hasil dari penelitian tersebut dapat mempengaruhi daya ingat anak.<sup>37</sup>

Pada penelitian Diyah Nur Fadilah, dkk yaitu *Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Number Head Together Tema Diriku Kelas 1 Sekolah Dasar*. Menyimpulkan bahwa Media Kotak Tematik sesuai dengan teori kognitif menurut Jerome Bruner dalam Suprijono menyatakan bahwa perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Siswa belajar dengan menggunakan benda konkret terdapat gambar-gambar serta simbol-simbol materi tematik. Pembelajaran berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman

---

<sup>37</sup> Muhammad Taufik Setiawan, Nurhamid, Fithri Selva, dkk. *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. (STIMIK Global Indonesia MDP, Jl Rajawali No 14 Palembang Sumatera Selatan, Program Studi Teknik Informatika).

langsung. Selain itu media sesuai dengan minat, kebutuhan dan karakteristik siswa kelas satu SD.

Menurut Daryanto karakteristik perkembangan kecerdasan anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan variasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, selain itu anak usia kelas awal SD senang berbicara dan bermain.

Produk pada penelitian ini merupakan suatu karya Media TAKTIK (kotak tematik) yang digunakan sebagai media tematik tema diriku sub tema tubuhku kelas I sekolah dasar agar dapat membuat siswa bersemangat, mudah memahami pelajaran tematik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pengembangan media TAKTIK (kotak tematik) berasal dari media *exploding/explosion* atau kotak ledak dikembangkan untuk mata pelajaran tematik, kemudian terdapat *pop-up*, *rubik* dengan gambar-gambar dan simbol yang berkaitan dengan tema diriku sub tema tubuhku. *Rubik* digunakan sebagai wahana permainan dan kartu evaluasi sehingga pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa kelas satu sekolah dasar.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *exploding/explosion box* sebelumnya kemudian dikembangkan untuk media pembelajaran tematik sekolah dasar yang dinamakan Media TAKTIK (kotak tematik), maka dapat disimpulkan bahwa Media TAKTIK (kotak tematik) yang telah dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas I SD Supriyadi Semarang.

Hasil uji coba lapangan utama memperlihatkan rata-rata skor respon guru mendapatkan skor sebesar 96% dengan kriteria sangat positif, selanjutnya respon siswa mendapatkan presentase skor sebesar 89,01% dengan kriteria sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi tema diriku sub tema tubuhku lebih optimal, serta membuat siswa lebih memahami materi tematik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>38</sup>

Pada Penelitian Sofian Dwi Ady Putra yaitu *Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun*. Pada anak usia dini upaya yang dilakukan untuk pengembangan potensi anak serta kemampuan kognitif salah satunya menggunakan sarana pendukung pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran anak. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik. Dengan demikian, proses belajar setiap anak akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran.

Permainan edukatif *“Edu-Games Bobby Bola”* adalah permainan edukatif berbasis komputer yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran anak usia dini. Permainan edukatif ini terdapat bermacam-macam bentuk permainan, dan permainan yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan kognitif yang diteliti. Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah; (1)

---

<sup>38</sup> Diah Nur Fadilah, Rahmat Rais, Diana Endah Handayani. *Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Number Head Together Tema Diriku Kelas 1 Sekolah Dasar*. PGSD Fip Universitas PGRI SEMARANG.

konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Sebagai indikatornya yaitu mengenal konsep bilangan dan huruf; (2) konsep bentuk, warna, ukuran dan pola. Sebagai indikatornya yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran.

Kemampuan kognitif tersebut sesuai dengan beberapa aspek kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini sebagaimana di atur dalam peraturan Menteri No. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan Ada pengaruh signifikan penggunaan Edu-Games “Boby Bolla” terhadap kemampuan kognitif (pengenalan angka, huruf dan bentuk) anak usia 4-5 tahun. Hal ini sesuai dengan Teori Piaget yang menyatakan bahwa permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Sofian Dwi Ady Putra, *Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf Dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun. ARTIKEL JURNAL, Universitas Negeri Yogyakarta.2015.*

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini di Uji Cobakan di 3 sekolah yaitu PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, Kelompok Bermain Nusa Indah II Lampung Selatan dan Kelompok Bermain Tunas Harapan Lampung Selatan. Waktu penelitian ini adalah Semester Ganjil Tahun 2019-2020.

##### **B. Karakteristik Sasaran Penelitian**

Sasaran pada penelitian ini yaitu siswa kelas B usia 5-6 Tahun, Guru dan Sekolah.

##### **C. Pendekatan Dan Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk. Menurut Sugiyono Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.<sup>40</sup>

Pada penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dari pengembangan model Dick and Carey, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi

---

<sup>40</sup> Sugiyono. *Ibid.* h, 407

pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ini dipilih karena lima alasan yaitu:<sup>41</sup>

1. Mencakup pembelajaran, materi, dan sajian bahan ajar yang digunakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Memberikan peluang untuk mengembangkan format evaluasi guna mengukur komponen bahan ajar yang dikembangkan memuaskan atau tidak.
3. Memberikan peluang untuk merevisi isi maupun sajian bahan ajar.
4. Menggunakan pendekatan sistem dalam merancang bahan ajar sehingga membuka peluang dalam mengintegrasikan semua variabel yang mempengaruhi belajar melalui desain pembelajaran.
5. Memiliki sifat prosedural dan sistematis yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan.

Selain itu, dipilihnya model tersebut didasari pertimbangan sebagai berikut.

1. Terdapat komponen dasar yang perlu dikembangkan berbasis kebutuhan, yaitu SAP dan bahan ajar.
2. Berorientasi pada tujuan.
3. Fleksibilitas produk yang tidak terikat tempat dan waktu.
4. Tinjauan perspektif produk dari isi dan penyajian.
5. Pendencygunaan produk untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas perkuliahan.

---

<sup>41</sup> Moh. Thamrin. *Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Vokasi*. Jurnal Litera, Vol 13 No 1 April 2014. h 95

Menurut Nana Syaodih, penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>42</sup> Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media *Cube Slide* dalam meningkatkan Perkembangan kognitif anak kelompok B.

#### **D. Rancangan Model**

##### 1. Penelitian Pendahuluan

###### a. Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian ini seperti mengurus izin untuk kelengkapan, membuat instrumen validasi baik dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta instrumen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

###### b. Survey Pendalaman

Pada tahap ini peneliti melakukan survei pendalaman yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan objek penelitian. Tujuannya agar peneliti dapat mengumpulkan data yang tepat.

###### c. Analisis Kebutuhan

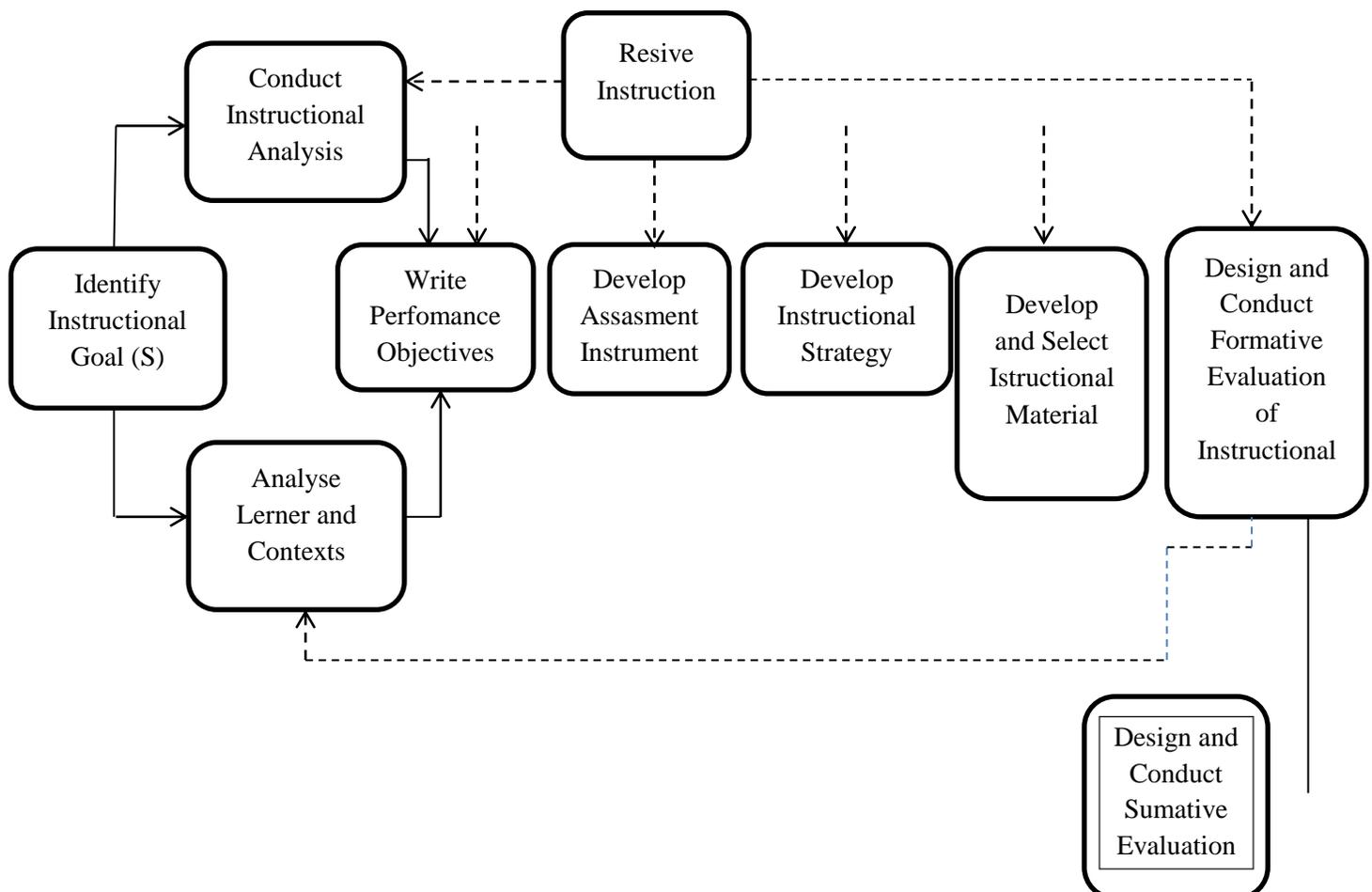
---

<sup>42</sup> Nana Syaodih Sukmadinata.. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013). h, 146

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan akan menghasilkan kesimpulan tentang kesenjangan yang ada dilapangan serta apa yang diperlukan sehingga solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan itu dilakukan pengembangan berupa produk media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## 2. Perancangan Desain dan Pengembangan Model

Rancangan desain sistem model *dick and carey* sebagai berikut:



Desain model *dick and carey* dijadikan dasar oleh penulis untuk pengembangan media cube slide, sehingga perlu dijelaskan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan umum

Identifikasi tujuan umum dilakukan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik dan kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menentukan identifikasi dari analisis kebutuhan yang didasarkan dari informasi guru.

2. Melaksanakan analisis pembelajaran

Analisis pembelajaran adalah suatu proses menjabarkan perilaku peserta didik dari umum hingga menjadi perilaku yang khusus.

3. Mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik

Mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik dalam pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana karakteristik disetiap peserta didik baik dari motivasi belajar, gaya belajar, inteligensi serta bakat.

4. Merumuskan tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah gambaran tentang apa yang dilakukan peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran. Tujuan khusus ini diperoleh melalui analisis pembelajaran.

5. Mengembangkan penilaian acuan patokan

Penilaian acuan patokan dilakukan untuk memperoleh alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian anak.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu dilakukan dalam pembelajaran. Guru melakukan strategi pembelajaran kepada anak agar pembelajara yang dilakukn berjalan dengan baik.

7. Mengembangkan dan memilih materi

Setelah strategi telah ditetapkan maka dilakukan memilih materi yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Dalam memilih materi dilihat dari kebutuhan tingkat pencapaian anak.

8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif

Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kelakayan, validasi baik dari ahli materi, media dan bahasa serta uji coba skala kecil dan lapangan. Hasil dari proses ini dijadikan bahan masukan.

9. Merivisi bahan pembelajaran

Merivisi bahan pembelajaran yaitu diperoleh dari evaluasi formatif sehingga mengetahui kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan.

10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

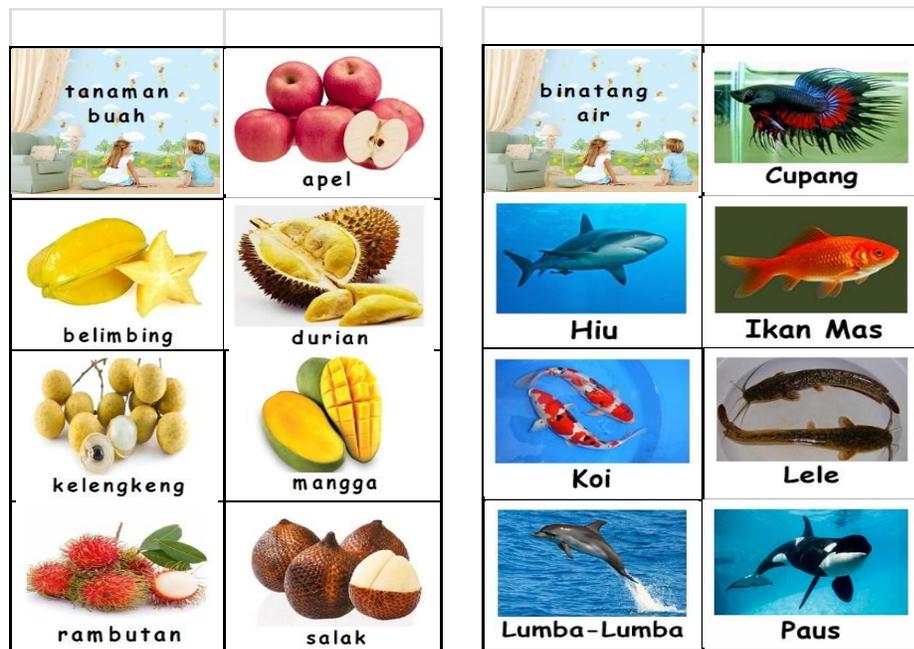
Evaluasi sumatif tidak melibatkan pengembang tetapi melibatkan penilaian dependen, sehingga dalam penelitian ini tidak dilakukan.

### 3. Uji Coba, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada kegiatan ini dilakukan uji coba baik dari uji coba skala kecil maupun uji coba lapangan untuk melakukan penilaian pada pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Namun sebelum itu produk divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada pada media *cube slide* sehingga terdapat masukan untuk evaluasi media *cube slide*.

### 4. Implementasi Model

Implementasi model dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Pada Implementasi model dilakukan dengan teknik pengumpulan data pre tes dan pos tes pada instrumen perkembangan kognitif anak. Berdasarkan instrumen yang akan dilakukan untuk memperoleh data yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil kelayakan dan data pre tes dan pos tes, untuk data kualitatif berupa hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.



**Gambar 2.6**  
**Desain Gambar Awal Media Cube Slide**

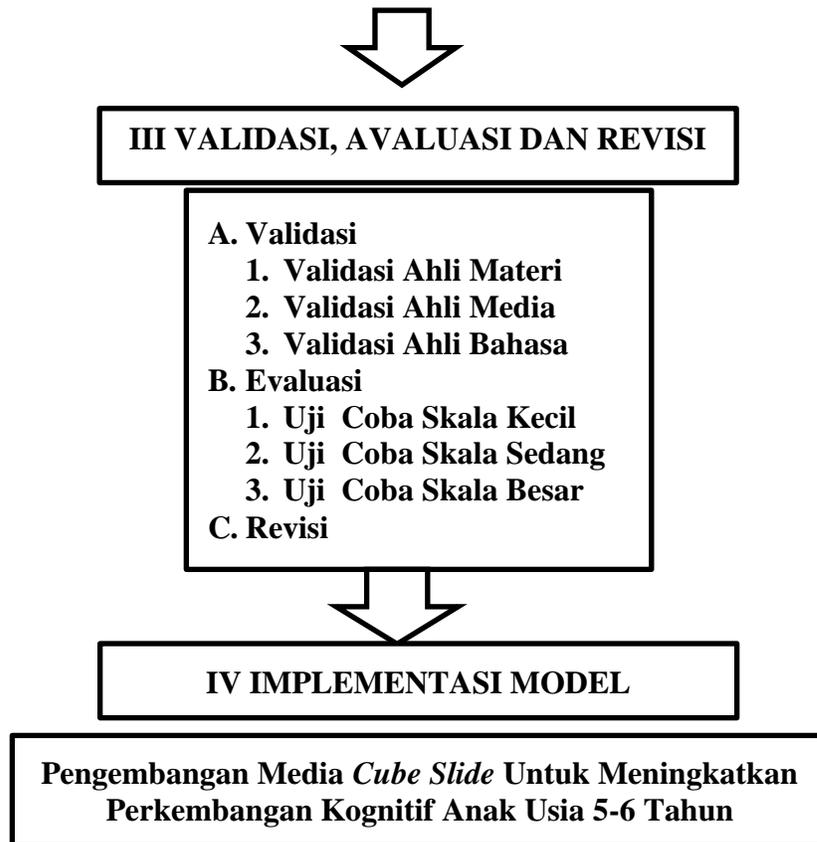
### **I PENELITIAN PENDAHULUAN**

- 1. Persiapan**
- 2. Survey Pendalaman**
- 3. Analisis Kebutuhan**



### **II DESAIN DAN PENGEMBANGAN MODEL**

- 1. Merumuskan tujuan**
- 2. Melakukan analisis pembelajaran**
- 3. Merumuskan perilaku peserta didik**
- 4. Merumuskan tujuan khusus**
- 5. Mengembangkan evaluasi**
- 6. Mengembangkan strategi pembelajaran**
- 7. Menyusun materi**
- 8. Mengembangkan media *cube slide***



**Gambar 2.7**  
**Bagan Desain Pengembangan Media *Cube Slide* untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

#### **D. Langkah-Langkah Pengembangan Model**

##### **1. Penelitian Pendahuluan**

###### **a. Persiapan**

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian ini seperti mengurus izin untuk kelengkapan, membuat instrumen validasi baik dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta instrumen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini

juga mempersiapkan seperti pedoman wawancara terhadap guru serta pedoman observasi untuk melihat bagaimana tingkah laku anak dalam pembelajaran, keadaan disekolah, cara pembelajaran guru serta fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Survey Pendalaman

Pada tahap ini peneliti melakukan survei pendalaman yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan objek penelitian, mengidentifikasi masalah serta wawancara kepada guru dan kepala sekolah. Tujuannya agar peneliti dapat mengumpulkan data yang tepat terhadap objek penelitian.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Analisis kebutuhan akan menghasilkan kesimpulan tentang kesenjangan yang ada dilapangan serta apa yang diperlukan sehingga solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan itu dilakukan pengembangan berupa produk media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **2. Desain dan Pengembangan Model**

Berikut Desain dan Pengembangan Model yang peneliti laksanakan:

- a. Tahap Identify Instructional Goals (Mengidentifikasi Tujuan Umum Pembelajaran).

Pada tahap ini dilakukan penentuan serangkaian tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Kelas di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan. Hasil dari tahap ini diperoleh berbagai permasalahan untuk merumuskan tujuan yang ingin dicapai yaitu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

b. Tahap Conduct Instructional Analysis (Melaksanakan analisis pembelajaran)

Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan pembelajaran. Pada materi tema Binatang dan Tanaman, analisis instruksional berdasarkan pada analisis tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

c. Tahap Analyze Learners and Context (Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik dan analisis konsep materi dengan cara wawancara terhadap guru dan pengamatan terhadap peserta didik. Proses menganalisis karakteristik peserta didik merupakan pemahaman terhadap keterampilan spesifik, pengetahuan awal, gaya belajar, dan sikap peserta didik untuk siap melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Hasil dari tahap ini diketahui karakteristik peserta didik PAUD Nurul Iman Lampung Selatan pada kelompok B.

d. Tahap Write Performance Objectives (Merumuskan tujuan performasi).

Berdasarkan analisis pembelajaran dan pernyataan tentang tingkah laku awal peserta didik, selanjutnya akan dirumuskan tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran. Perumusan indikator pencapaian kompetensi digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan kisi-kisi tes pembelajaran. Tes hasil belajar tidak harus dengan posttest, namun dapat menggunakan tes atau alat ukur proses pembelajaran lainnya seperti portofolio, lembar kerja, dll. Penelitian ini difokuskan pada dua hal yaitu kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan.

e. Tahap Develop Assessment Instruments (Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan).

Pada tahap ini dilakukan pengembangan instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara guru dan peserta didik, lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, lembar penilaian produk dan tes. Untuk tes hasil belajar menggunakan instrumen tes dari guru, sehingga peneliti tidak mengembangkan soal tes.

f. Tahap Develop Instructional Strategy (Mengembangkan strategi pembelajaran).

Pada tahap ini dilakukan penentuan strategi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, dapat ditentukan

strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu melalui bermain pembelajaran yang menggunakan media *Cube Slide*.

- g. Tahap Develop and Select Instructional Materials (Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran).

Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk terdiri atas media permainan *Cube Slide*, buku petunjuk, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan Materi. Produk yang dikembangkan untuk kelompok B yaitu disesuaikan tema dan kebutuhan yang ada, yaitu tema Binatang dan Tanaman.

- h. Tahap Design and Conduct Formative Evaluation of Instructional (Mendesain dan Melaksanakan Evaluasi Formatif).

Pada tahap ini dilakukan uji produk yang terdiri atas uji satu-satu, revisi hasil uji satu satu, uji kelompok kecil, revisi hasil uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan revisi hasil uji kelompok besar. Hasil masing-masing uji coba dipaparkan pada subpoin.

- i. Merevisi Bahan Pembelajaran

Data dari penilaian formatif dianalisis sebagai usaha untuk mengenali kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam mencapai tujuan dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan tersebut dengan kekurangan tertentu dalam proses pembelajaran.

Dalam pembuatan media *cube slide* ini dibutuhkan beberapa bahan-bahan yang harus diperlukan:

Keterangan :

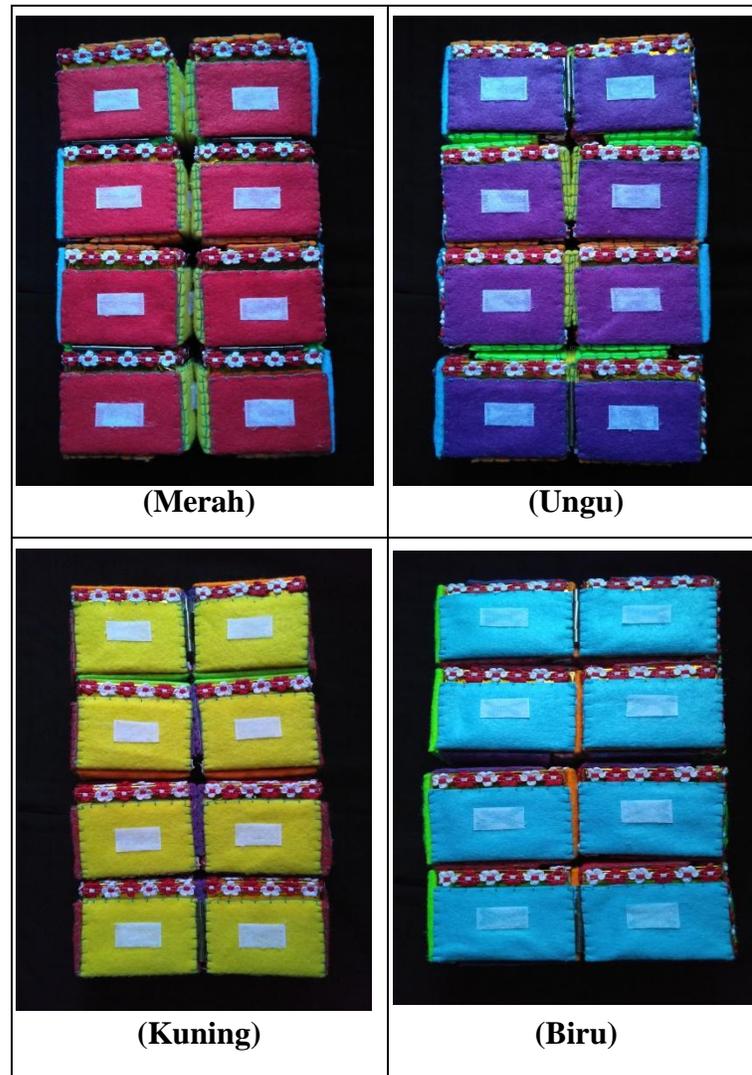
1. Potongan-potongan triplek
2. Engsel
3. Kain Flanel, renda dan perekat kain
4. Kertas Marmer
5. Kartu Bergambar
6. Gunting, cutter, Penggaris, Bolpoin
7. Lem (lem fox, solatip, double tip dan lem tembak)





**Gambar 3.1 Revisi Media *Cube Slide***

**Tabel 3.1**  
**Desain Media Cube Slide**





(Hijau)



(Orange)





### 3. Perencanaan Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan Media *Cube Slide* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, Model Pengembangan yaitu:

- a. Dalam pembelajaran kognitif yaitu memuat materi tentang mengklasifikasikan berbagai macam binatang dan tanaman serta mengenal warna.
- b. Untuk berbagai macam klasifikasi binatang dan tanaman dibuat sesuai dengan materi yang ada disekolah.
- c. Pada desain medianya digunakan bahan-bahan yang kuat dan menarik bagi anak.
- d. Dilaksanakan sesuai dengan tema yang ada disekolah tersebut.
- e. Dilaksanakan sesuai dengan Rencana pembelajaran (RPPH) .
- f. Dalam kegiatannya dilakukan dengan pembelajaran kooperatif atau bermain secara berkelompok.
- g. Dalam penembangan media dibuat sesuai dengan tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun.

#### **4. Validasi dan Revisi Model**

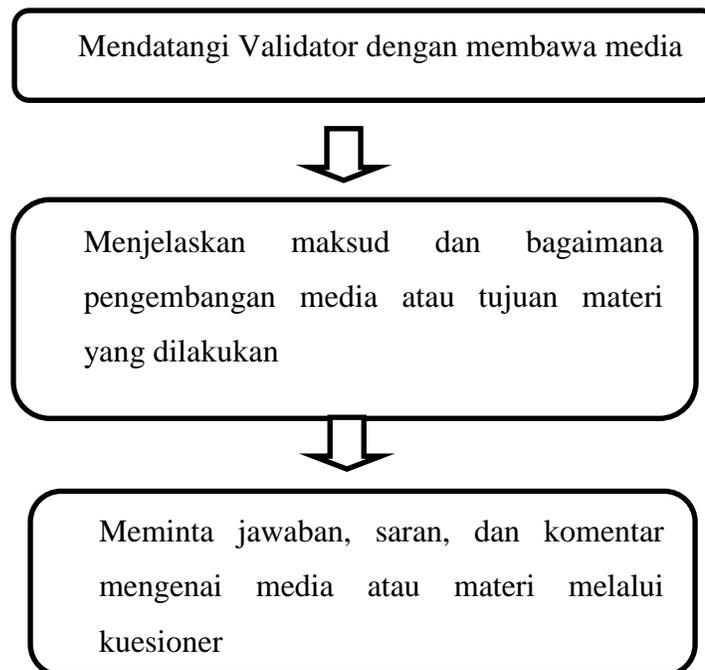
##### **a. Validasi**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi

peneliti mempresentasikan penelitian sampai ditemukannya desain tersebut, berikut keunggulannya.<sup>43</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media *Cube Slide* oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman. Kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu: Ahli materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa.

Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3.2**  
**Validasi Media Kepada Validator (Ahli)**

---

<sup>43</sup> Sugiyono. *Ibid*, h 414

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

## **b. Revisi Model**

### 1) Telah Pakar

Setelah dilaksanakan penilaian produk oleh beberapa validator, terdapat beberapa saran maupun masukan pada media *cube slide* antara lain:

#### 1. Ahli Materi

Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli materi yaitu dibuat dengan menambahkan macam-macam binatang halal dan binatang haram, sehingga anak mengetahui binatang-binatang yang baik dan tidak baik dalam islam. Kemudian untuk macam-macam pengelompokkan binatang dan tanaman di berikan gambar yang sesuai perkembangan anak dan memang binatang yang sering mereka lihat karena pembatasan dari sisi medianya.

#### 2. Ahli Media

Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli media yaitu ditambahkan kain flanel dan dilapisi ke sisi kubus seperti kantong-kantong yang ditempelkan perekat bagian flanel dan kartu gambar. Kemudian dari segi estetika ditambahkan beberapa

bahan-bahan yang memiliki warna-warna menarik untuk anak seperti renda-renda.

### 3. Ahli Bahasa

Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli bahasa yaitu perbaiki dalam penulisan kata pada nama binatang dan tanaman.

## 2) Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Lapangan

Pada pengembangan media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun akan di uji cobakan pada skala kecil dan uji coba lapangan. Untuk uji coba skala kecil dilaksanakan di 1 sekolah yaitu PAUD Nurul Iman II Lampung Selatan. Kemudian Uji coba lapangan di laksanakan di KB Nusa Indah II Lampung selatan dan KB Tunas Harapan Lampung Selatan.

## 5. Implementasi Model

Dalam Implementasi produk media *cube slide* dilakukan terhadap 33 peserta didik di PAUD Nurul Iman II Lampung Selatan, KB Nusa Indah II Lampung selatan dan KB Tunas Harapan Lampung Selatan. Dalam melaksanakan implementasi model dilakukan dengan data kuantitatif dan data kualitatif.

Analisa data kualitatif dari wawancara, observasi dan dokumentasi digunakan untuk melihat kelayakan produk media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Analisa data kuantitatif yaitu untuk melihat keefektivitasan media *cube slide* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan mengitung nilai pre tes dan post tes. Hasil dari implementasi model yaitu dengan pengujian normalitas dengan menggunakan *Uji Liliefos*<sup>44</sup>:

$$L_{hitung} = \text{Max} | f(z) - S(z) |, L_{tabel} = L_{(\alpha, n)}$$

Dengan hipotesis :

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

pada nilai *pre tes* dan *post tes* apakah berdistribusi normal atau tidak sehingga uji-t dapat dilakukan. Dengan kriteria dinyatakan normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ .

Langkah-langkah *Uji Liliefos*

1. Mengurutkan data
2. Menentukan frekuensi masing-masing data
3. Menentukan frekuensi kumulatif
4. Menentukan nilai Z dimana  $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  dengan  $\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$ ,  $S = \frac{\sum (\frac{x_i - \bar{x}}{s})^2}{n-1}$
5. Menentukan nilai F(z) dengan menggunakan tabel z

---

<sup>44</sup> Novalia, Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA). h 53-54

6. Menentukan  $S(z) = \frac{fkum}{n}$
7. Menentukan  $L = | F(z) - S(z) |$
8. Menentukan  $L_{hitung} = \text{Max } | F(z) - S(z) |$
9. Menentukan nilai  $L_{tabel} = L_{(\alpha, n)}$

Kemudian pengujian Homogenitas dengan dilakukan *Uji Barlett*, dengan kriteria dinyatakan homogen jika  $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ .<sup>45</sup>

$$\chi_{hitung} = \ln(10) \cdot B - \sum_{i=1}^k dk \cdot \text{Log} S^2$$

$$\chi_{tabel} = \chi^2_{(\alpha, k-1)}$$

Dengan hipotesis *Uji Barlett* :

$H_0$  : Data Homogen

$H_1$  : Data tidak Homogen

Langkah-langkah *Uji Barlett* :

1. Tentukan varians masing-masing kelompok, rumus varians

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

2. Tentukan varians gabungan dengan rumus  $S^2 \text{ gab} = \frac{\sum_{i=1}^n (dk \cdot S_i^2)}{\sum dk}$

Dimana  $dk = n-1$

3. Tentukan nilai *Barlett* dengan rumus  $B = \sum_{i=1}^n \frac{n}{dk} \text{Log} S^2 \text{ gab}$

---

<sup>45</sup> Novalia. Muhammad Syazali. *Op cit*, h 54-55

4. Tentukan nilai Uji Chi Kuadrat dengan rumus  $X_{hitung} = 1n (10) B -$

$$\sum_{i=1}^k dk \text{Log}S^2$$

5. Tentukan nilai  $X_{tabel} = X^2_{(\alpha, k-1)}$

Setelah pengujian data *pre tes* dan *post tes* normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji-t sampel berpasangan (*paired test*) dengan kriteria Harga  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan dk n-1 pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_1$  ditolak  $H_0$  diterima. Rumus yang digunakan yaitu:<sup>46</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \frac{S_2}{\sqrt{n_2}}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  : Rata-rata nilai awal

$\bar{X}_2$  : Rata-rata nilai akhir

$S_1^2$  : Varian nilai awal

$S_2^2$  : Varian nilai akhir

$S_1$  : Simpangan baku nilai awal

$S_2$  : Simpangan baku nilai akhir

r : Korelasi antara dua kelompok

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Ibid.* h 274

Hipotesis :

$H_0$  : Hipotesis ditolak, apabila rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* sama dengan rata-rata nilai akhir menggunakan media *cube slide*.

$H_1$  : Hipotesis diterima, apabila rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir menggunakan media *cube slide*.

## **E. Pengumpulan Data dan Analisis Data**

### **1. Jenis dan Sumber Data**

Data yang diperoleh dalam tahap review dan ujicoba berfungsi untuk memberikan masukan dalam merevisi dan menilai kualitas media *Cube Slide* dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Jenis data yang terkumpul selama proses pengembangan disini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif berupa hasil analisis kebutuhan, data hasil validasi ahli, uji coba skala kecil, uji coba lapangan, masukan, tanggapan, kritik, saran dan perbaikan yang berkaitan dengan media *Cube Slide* dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Adapun data kuantitatif berupa skor hasil dari uji efektivitas produk yang diperoleh dari subjek.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.<sup>47</sup> Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan adalah:

### a. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang tingkah laku anak selama proses pembelajaran.

### b. Metode Observasi

Menurut Nasution mengatakan bahwa observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan.<sup>48</sup> Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang ada direncanakan pelaksanaan Pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran.

### c. Metode Checklist

Merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada ahli material dan ahli media dan juga anak dengan memberi tanda “√” pada pilihan jawaban

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Ibid.* h, 308

<sup>48</sup> *Ibid.* h, 310

yang sesuai dengan penilaian ahli dan anak. Untuk instrumen berupa checklist yang diisi oleh ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain media pembelajaran. Dari ahli media digunakan untuk mendapatkan data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan.

d. Metode Wawancara

Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berpikir, proses penginderaan dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku over yang tidak dapat ditangkap langsung oleh atau melalui metode observasi. Metode wawancara dilakukan terhadap validator dan guru.

### 3. Teknik Analisis Data

Setelah terkumpulnya data kemudian dilakukan analisis, metode analisis yang digunakan sebagai berikut:

a. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *Cube Slide* dan desain media *Cube Slide* yang dikembangkan. Angket validasi ini di isi oleh validator dan analisis data disajikan dalam bentuk statistik deskriptif dengan penyajian data berupa presentase.

## b. Angket Tanggapan

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media rubik yang dikembangkan serta terhadap penyajiannya. Angket tanggapan ini diisi oleh guru dan siswa. Angket kelayakan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata – rata jawaban dari responden dengan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Gina Rosginari. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Ajaran Ekstraksi Di SMK N 2 Idramayu*. (Skripsi Program Sastra Stu Universitas Pendidika Indonesia: 2014. h 29

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus skala likert<sup>50</sup>

$$P = \frac{x}{\sum xi} x 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

x= Jumlah jawaban responden dalam 1

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Skor Penilaian Ahli**

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Kelayakan<sup>51</sup>**

Skor Rata-Rata	Kriteria Validasi
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Media *Cube Slide* dikatakan layak apabila persentase kelayakan adalah  $\geq 51$  %.

<sup>50</sup> Ardian Asyhari, Helda Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al- BiRu Ni' Vol 05 No 1, 2016, h. 7.

<sup>51</sup> Ridwan Sunarto. *Pengantar Statistika*. Bandung : Alfabet. 2013. h 21

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengembangan Produk**

##### 1. Hasil Penelitian Pendahuluan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini di uji cobakan di 3 sekolah yaitu PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, KB Nusa Indah II Lampung Selatan dan KB Tunas Harapan Lampung Selatan. Karena dalam menggunakan alat atau media pembelajaran tidak dibatasi penggunaannya.

Produk ini berupa media pembelajaran yang dibuat dan dirancang sesuai dengan kebutuhan. Tujuan umum dari pengembangan ini yaitu mengembangkan suatu produk media pembelajaran yaitu media *cube slide* guna membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Tujuan khususnya yaitu mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Dalam proses pengembangan produk ini dilakukan sesuai dengan tahap-tahap pengembangan oleh *Dick and Carey* karena tahapan-tahapan pada proses pengembangan ini relevan untuk melakukan pengembangan terhadap Media *Cube Slide*.

#### a. Persiapan

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam penelitian ini seperti mengurus izin untuk kelapangan, membuat instrumen validasi baik dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu materi yaitu ibu Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I. Ahli media yaitu ibu Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I dan bahasa Ahli Bapak Untung Nopriasyah, M.Pd. Pada validasi ini bertujuan agar media dapat dinilai dan diketahui kelemahan-kelemahan sehingga media dapat direvisi dan di uji cobakan di lapangan.

#### 2. Survei Pendalaman

Pada survei pendalaman dilakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data melalui guru maupun peserta didik. Dal hal ini dilakukan survei yang menjadi kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan produk. Kegiatan dilakukan dengan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru kelas.

#### 3. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan untuk menemukan kebutuhan-kebutuhan anak usia 5-6 tahun dengan mengumpulkan data-data dan hasil wawancara yang diapat dari survey pendalaman.

**Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Keadaan Terdahulu</b>	<b>Keadaan Yang Diharapkan</b>
1.	Motivasi peserta didik	Motivasi belajar anak dalam pembelajaran masih kurang terhadap perkembangan kognitif	Melalui media <i>Cube Slide</i> diharapkan perkembangan kognitif anak dapat berkembang
2.	Desain sistem pembelajaran kognitif	Sistem pembelajaran masih monoton dikarenakan pembelajaran selalu menggunakan buku paket dan majalah	Melalui media <i>Cube Slide</i> diharapkan pembelajaran kognitif dapat menarik bagi anak, anak merasa senang terhadap pembelajaran.
4.	Desain sistem pembelajaran kognitif	Rancangan strategi pembelajaran masih konvensional karena pembelajaran dikelas masih menggunakan bahan ajar dengan metode ceramah	Melalui media <i>Cube Slide</i> strategi akan lebih variatif dan menyenangkan
5.	Ketersediaan multimedia pembelajaran	Multimedia visual dalam mendukung pembelajaran kognitif masih kurang	Melalui media <i>Cube Slide</i> akan tersedia alat pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

## 2. Desain dan Pengembangan Model

### a. Model Draf 1

Model Draf 1 dikembangkan dari analisis tujuan pembelajaran dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan. Setelah dilakukan observasi dan

wawancara kepada guru-guru yang ada di 3 sekolah maka dapat diperoleh informasi:

- 1) Bahwa dalam proses pembelajaran umumnya dalam penggunaan alat maupun media kurang dan jarang digunakan. Selalu menggunakan buku paket dan majalah yang ada di sekolah tersebut. Sehingga anak merasa bosan dalam pembelajaran, kegiatan belajar seperti ini juga menyebabkan anak merasa tidak bersemangat. Dengan terkendalanya media pembelajaran anak-anak pun selalu belajar dengan buku ajar tersebut hingga pembelajaran monoton dan kurangnya pengetahuan baru atau hal-hal yang baru.
- 2) Untuk model pembelajaran yang dilakukan terkadang masih menggunakan metode ceramah dimana anak kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Dalam variasi belajar pun terkadang masih didominasi oleh guru tanpa keinginan anak. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran karena kurang mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan informasi diatas maka peneliti berinisiatif untuk membuat suatu media pembelajaran yaitu media *cube slide* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dimana media ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran. Karena media ini dibuat untuk mengembangkan Kognitif anak melalui gambar-gambar serta alat permainan yang menarik bagi anak, sehingga anak merasa senang dan antusias dalam belajar. Dalam penggunaan

media ini dilakukan secara berkelompok tujuan agar anak dapat bekerja sama dan masing-masing anak mendapat kesempatan dalam bermain sambil belajar.

Melakukan strategi pembelajaran dari hasil informasi yang diperoleh pada tahap analisis awal yang telah dilakukan pada kegiatan Identify Instructional Goals yakni identifikasi kebutuhan penilaian. Hal ini dilakukan sebagai bentuk tindak lanjut sebagai upaya pengembangan produk/media yang akan diujicobakan. Pada materi tema Binatang dan Tanaman. Tujuan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan pembelajaran serta sesuai dengan subyek penelitian yaitu kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, KB Nusa Indah 2 Lampung Selatan dan KB Tunas Harapan Lampung Selatan.

Karakteristik siswa tersebut meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif siswa. Dimana analisis yang dilakukan terhadap siswa meliputi beberapa hal, sebagai berikut:

a. Analisis Latar Belakang Pengetahuan Siswa

Dalam materi Tema Binatang dan Tanaman merupakan pembelajaran yang memang ada dan sesuai kurikulum 2013. Anak-anak

sudah mengenal berbagai binatang dan tanaman. Namun, anak-anak masih keliru dan kurang tepat dalam mengelompokkannya.

#### b. Analisis Perkembangan Kognitif Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas terdapat anak-anak yang kognitifnya masih belum berkembang. Terlihat saat anak ditanya tentang pengelompokkan binatang dan tanaman mereka masih bingung dan terkadang keliru menjawabnya.

Alat dan media pembelajaran pun yang menjadi kendala dalam melakukan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu media *cube slide* yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya atau kognitifnya. Indikator pencapaian hasil belajar pada kemampuan kognitif yaitu:

- 1) Anak mampu menyebutkan huruf yang ada di gambar
- 2) Anak mampu mengenal warna
- 3) Anak mampu menggunakan permainan *Cube Slide* dengan sendiri
- 4) Anak mampu mengelompokkan berbagai macam binatang
- 5) Anak mampu mengelompokkan berbagai macam tanaman
- 6) Anak mampu menyusun gambar sesuai tempatnya
- 7) Anak mampu menjelaskan ciri-ciri dari binatang yang ada di gambar
- 8) Anak mampu menjelaskan ciri-ciri dari tanaman yang ada di gambar

- 9) Anak mampu menghitung banyaknya macam-macam binatang dan tanaman pada gambar

#### **b. Model Draf 2**

Prosedur pengembangan selanjutnya mengembangkan strategi pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran. dilakukan penentuan strategi pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, dapat ditentukan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media *cube slide* yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif atau bermain secara berkelompok.

Pengembangan produk terdiri atas media permainan *Cube Slide*, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan Materi. Produk yang dikembangkan untuk kelompok B yaitu disesuaikan tema dan kebutuhan yang ada, yaitu tema Binatang dan Tanaman.

Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak yaitu:

- 1) Pengklasifikasian Binatang (air, udara, darat, halal dan haram)
- 2) Pengklasifikasian Tanaman (buah, sayur, hias, obat dan bagian-bagian tanaman)
- 3) Mengenalkan berbagai macam warna-warna

### c. Model Draf Final

Model draf final yaitu cara penggunaan media *cube slide*. Dalam pengembangan media *cube slide* ini guru memberikan kebebasan materi yang akan dipilih disetiap bagian-bagian cube/kubus yaitu:

- 1) Pengenalan warna pada media *cube slide*
- 2) Pengklasifikasian Binatang (air, udara, darat, halal dan haram)
- 3) Pengklasifikasian Tanaman (buah, sayur, hias, obat dan bagian-bagian tanaman)

Tugas-tugas yang akan dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran adalah:

- 1) Anak-anak menyebutkan warna-warna yang ada di media *cube slide*
- 2) Anak-anak menyebutkan macam-macam binatang dan macam-macam tanaman
- 3) Anak-anak mencari gambar-gambar pengklasifikasian binatang dan tanaman
- 4) Anak-anak menempelkan gambar-gambar tersebut ke media *cube slide*
- 5) Anak-anak menyebutkan huruf-huruf yang ada pada gambar
- 6) Pada warna terakhir guru memberikan tebak-tebakan kepada anak-anak, kemudian anak maju mencari gambar yang sesuai pertanyaan dan menempelkannya

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media *cube slide* yaitu:

a. Langkah-langkah Penggunaan media *cube slide*

Dalam penggunaan media *cube slide* dilakukan yaitu dengan cara membuka dan melipat bagian-bagian *cube/kubus*nya maka akan terlihat warna-warna dan susunannya.

b. Langkah-langkah Pembelajaran

- 1) Guru mengenalkan dan bertanya tentang macam-macam binatang dan tanaman
- 2) Setelah itu Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok
- 3) Setelah kelompok sudah dibagi, kemudian Guru mengenalkan permainan media *cube slide* dan memberitahu bagaimana cara permainannya. Pada media *cube slide* terdapat 6 tampilan kubus dimana 1 tampilan kubus terdapat 8 sisi. Jadi 6 tampilan kubus itu dibagi materi-materi macam-macam binatang dan tanaman. Untuk 1 tampilan kubus digunakan permainan tebak-tebakan yang berkaitan dengan materi tersebut.
- 4) Sebelum permainan dimulai guru memberikan aturan-aturan dalam permainan
- 5) Kemudian Guru memberikan aba-aba dan memberitahu disetiap bagian warna *cube/kubus* terdapat materi-materinya
- 6) Anak-anak mencari gambar-gambar yang sesuai kemudian menempelkan pada *cube/kubus*

- 7) Setelah 1 tampilan kubus selesai Guru langsung membahasnya bersama anak
- 8) Jika semua materi-materi telah diberikan, kemudian pada *cube*/kubus yang terakhir digunakan untuk permainan tebak-tebakan, guru memberikan pertanyaan terkait materi yang digunakan kemudian anak-anak maju dan mencari gambar yang sesuai dan menempelkannya.

### **B. Kelayakan Media *Cube Slide***

Dalam hal ini, peneliti menyusun rancangan awal dalam pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. Rancangan awal yang dimaksud dalam tulisan ini adalah rancangan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum diujicobakan. Hasil tahap ini berupa rancangan awal yang telah didiskusikan peneliti dengan dosen pembimbing, menghasilkan kisi-kisi instrumen pengembangan penelitian.

Kemudian merancang penilaian dari pengembangan media *cube slide* ini sesuai dengan kurikulum 2013 meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, alat/bahan belajar dan penilaian.

Setelah membuat rancangan, maka dilakukan tahap pengembangan. Dimana tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu bentuk media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli.

Produk kemudian di validasi oleh beberapa ahli yaitu Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa. Validasi produk awal dan validasi produk setelah dilakukan perbaikan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi. Adapun validasi produk oleh Ahli sebagai berikut:

### 1) Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu ibu Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli materi yaitu dibuat dengan menambahkan macam-macam binatang halal dan binatang haram, sehingga anak mengetahui binatang-binatang yang baik dan tidak baik dalam Islam. Kemudian untuk macam-macam pengelompokkan binatang dan tanaman di berikan gambar yang sesuai perkembangan anak dan memang binatang yang sering mereka lihat karena pembatasan dari sisi medianya. hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal diajikan dalam tabel berikut:

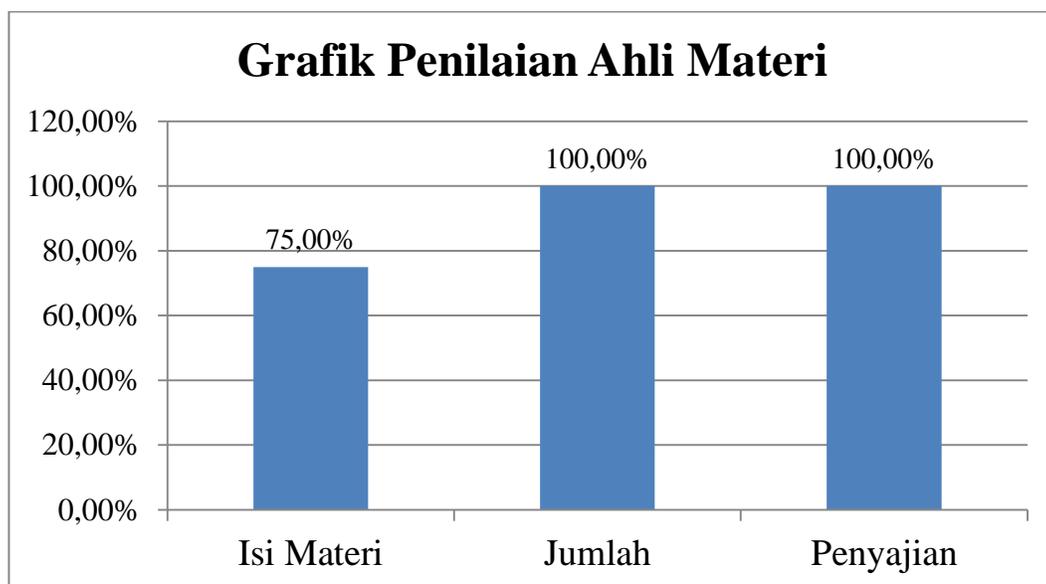
**Tabel 4.2**  
**Hasil Penilaian Ahli Materi**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Materi</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-rata peraspek</b>	<b>Presentase</b>
Isi Materi	1. Isi materi memberikan pemahaman kepada anak untuk mengenal macam-macam binatang	3	3	75,00%
	2. Isi materi mengajarkan kepada anak untuk mengenal serta mengklasifikasikan binatang	3		

	dan tanaman			
	3. Isi materi yang disajikan sesuai dengan tema yang berkaitan	3		
	4. Isi materi mudah dipahami anak	3		
	5. Penyampaian isi materi mengenalkan tentang macam-macam binatang (darat, air dan udara) serta binatang halal dan haram	3		
	6. Penyampaian isi materi mengenalkan tentang macam-macam tanaman (sayuran, buah-buahan, hias dan obat)	3		
	7. Isi materi disajikan dengan menarik	3		
Jumlah	8. Jumlah <i>Cube</i> (kubus) ditentukan dan sesuai dengan gambar-gambar yang ada	4	4	100,00%
Penyajian	9. Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100,00%
	10. Letak gambar sesuai dengan yang ada di dalam <i>cube</i>	4		
	11. Gambar dalam <i>cube</i> sesuai dengan kenyataan	4		
	12. Gambar jelas dan mudah dibedakan	4		
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>11</b>	<b>275,00%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,42</b>	<b>3,67</b>	<b>91,67%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi diketahui bahwa pada aspek 1 tentang isi materi mendapatkan presentase kelayakan 75,00%. Pada aspek 2 tentang jumlah mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada

aspek ke 3 tentang penyajian mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli materi sebesar 41 dengan 3 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,67 dengan presentase kelayakan sebesar 91,67% data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi. Penilaian aspek 1 kualitas isi materi mendapatkan presentase 75% dengan kategori "Layak". Penilaian aspek 2 tentang jumlah mendapatkan presentase 100% dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian aspek 3 tentang penyajian mendapatkan presentase 100% dengan kategori "Sangat Layak".

## 2) Validasi Oleh Ahli Media

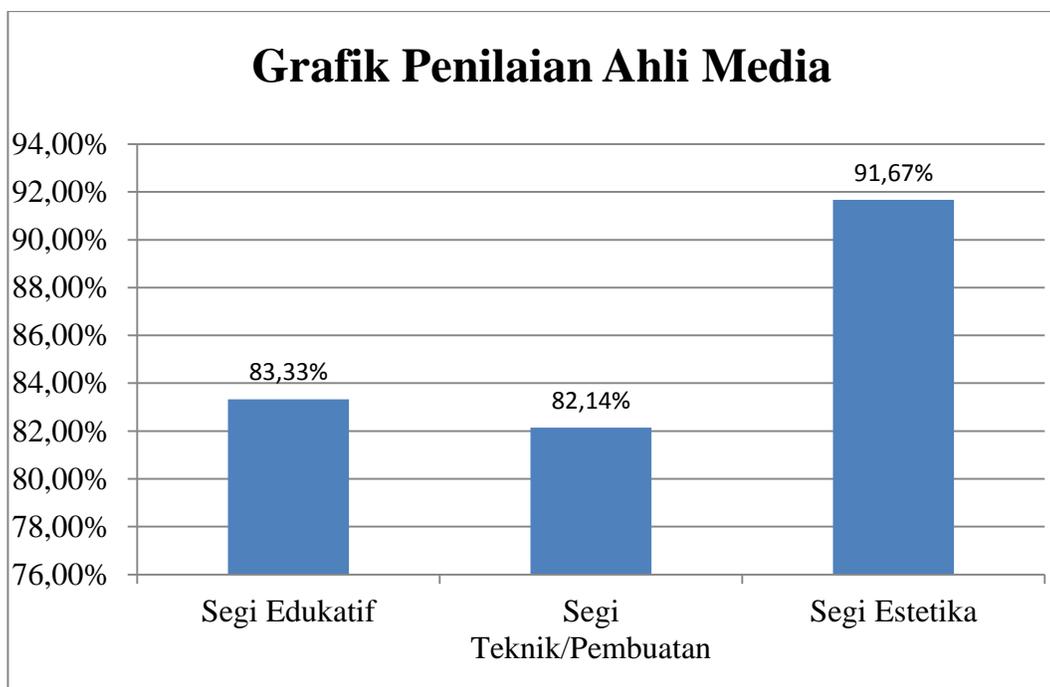
Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media divalidasi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu ibu Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I. Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli media yaitu ditambahkan kain flanel seperti kantong disetiap sisi kubus dan diberi perekat antara kain flanel dan kartu bergambarnya. Kemudian dari segi estetika ditambahkan beberapa bahan-bahan yang memiliki warna-warna menarik untuk anak seperti kain flanel dan renda-renda. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal diajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penilaian Ahli Media**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Materi</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-rata peraspek</b>	<b>Presentase</b>
Segi Edukatif	1. Sesuai dengan program kegiatan yaitu tentang Pengklasifikasian Binatang dan Tanaman	4	3,33	83,33%
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	3		
	3. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	3		
Segi Teknik/ Pembuatan	4. Kebenaran (dalam memilih bahan dan teknik pembuatan dilakukan dengan benar-benar sesuai dengan perkembangan anak)	3	3,29	82,14%

	5. Ketelitian (Dalam pembuatan memang ditujukan pada media Kognitif agar tidak menimbulkan salah konsep)	3		
	6. Keawetan (Menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama)	4		
	7. Ketahanan (Efektivitasnya penggunaannya tetap walau digunakan dalam jangka waktu yang lama)	3		
	8. Keamanan (tidak mengandung unsur berbahaya bagi anak baik dari bahan maupun warnanya)	3		
	9. Ketepatan Ukuran (Ukuran dibuat sesuai untuk anak sehingga mudah menggunakannya)	3		
	10. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) yaitu mudah dan bisa digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilakukan	4		
Segi Estetika	11. Bentuk elastis (mudah digunakan dan dapat berubah kebentuk semula)	3	3,67	91,67%
	12. Kesesuaian ukuran (Ukuran dan corak kemenarikan sesuai dengan perkembangan anak)	4		
	13. Warna (Kombinasi Warna yang serasi serta terang dan menarik untuk anak)	4		
<b>Total</b>		<b>44</b>	<b>10,29</b>	<b>257,14%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,38</b>	<b>3,43</b>	<b>86%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media diketahui bahwa pada aspek 1 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase kelayakan 83,33%. Pada aspek 2 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase kelayakan 82,14%. Pada aspek ke 3 tentang Segi estetika mendapatkan presentase kelayakan 91,67%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli media sebesar 44 dengan 3 kriteria penilaian. Rata-rata skor penilaian validator ahli media yaitu 3,43 dengan presentase kelayakan sebesar 86% data dari analisis hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada gambar 4.2.



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli materi. Penilaian aspek 1 tentang segi edukatif mendapatkan presentase 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian aspek 2 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan

presentase 82,14% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian aspek 3 tentang Segi estetika mendapatkan presentase 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”.

### 3) Validasi Penilaian Ahli Bahasa

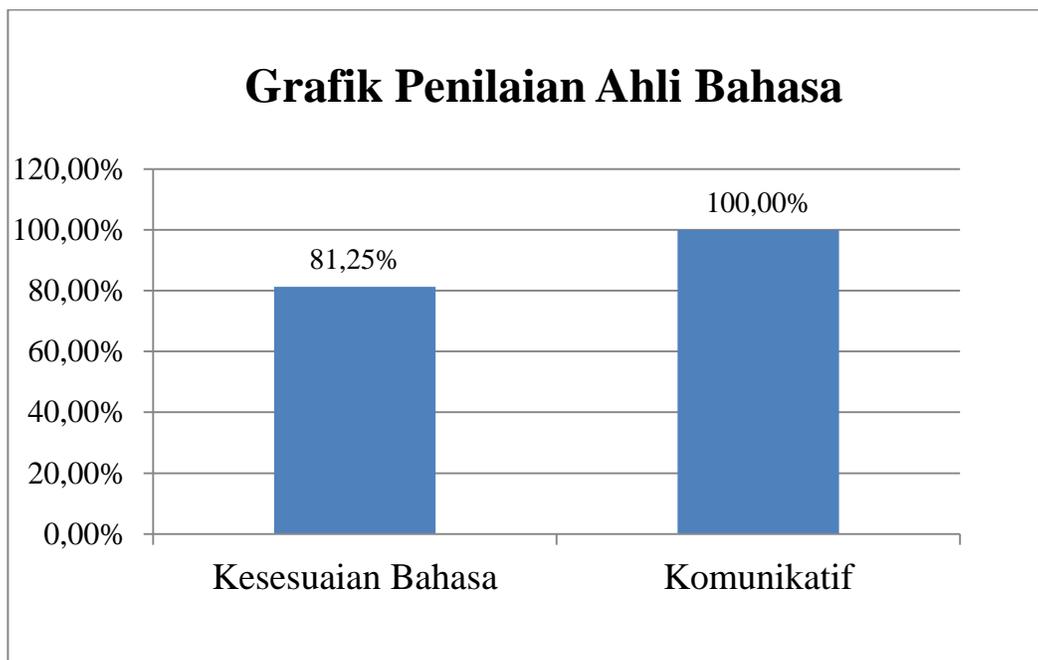
Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media divalidasi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Bapak Untung Nopriansyah, M.Pd. Saran terhadap media *cube slide* untuk perkembangan kognitif anak dari ahli bahasa yaitu perbaiki dalam penulisan kata pada nama binatang dan tanaman. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada produk awal diajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata peraspek	Presentase
Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	3,25	81,25%
	2. Ketepatan teks pada gambar	4		
	3. Pemahaman pesan terletak pada gambar	3		
	4. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	3		
	5. Ketepatan ejaan	3		
	6. Ketepatan tata bahasa	3		
	7. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI	3		
	8. Ketetapan tanda baca	3		

Komunikatif	9. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	3	3	100,00%
	10. Gaya bahasa yang digunakan sederhana	3		
	11. Kesesuaian penggunaan yang komunikatif	3		
	12. Ketepatan penggunaan istilah	3		
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>6,25</b>	<b>181,25%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,15</b>	<b>3,13</b>	<b>90,63%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli bahasa diketahui bahwa pada aspek 1 tentang Kesesuaian bahasa mendapatkan presentase kelayakan 81,25%. Pada aspek 2 tentang komunikatif mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli bahasa sebesar 41 dengan 2 kriteria penilaian. Rata-rata skor penilaian validator ahli bahasa yaitu 3,13 dengan presentase kelayakan sebesar 90,63% data dari analisis hasil penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada gambar 4.3.



**Gambar 4.3 Grafik Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian validator ahli bahasa. Penilaian aspek 1 tentang kesesuaian bahasa mendapatkan presentase 81,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian aspek 2 tentang kounikatif mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”.

### **C. Efektivitas Model**

#### **1. Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil dilakukan 3 peserta didik dengan kriteria 1 anak belum berkembang, 1 anak mulai berkembang dan 1 anak berkembang sesuai harapan. Di uji cobakan di sekolah yaitu PAUD Nurul Iman Lampung Selatan.

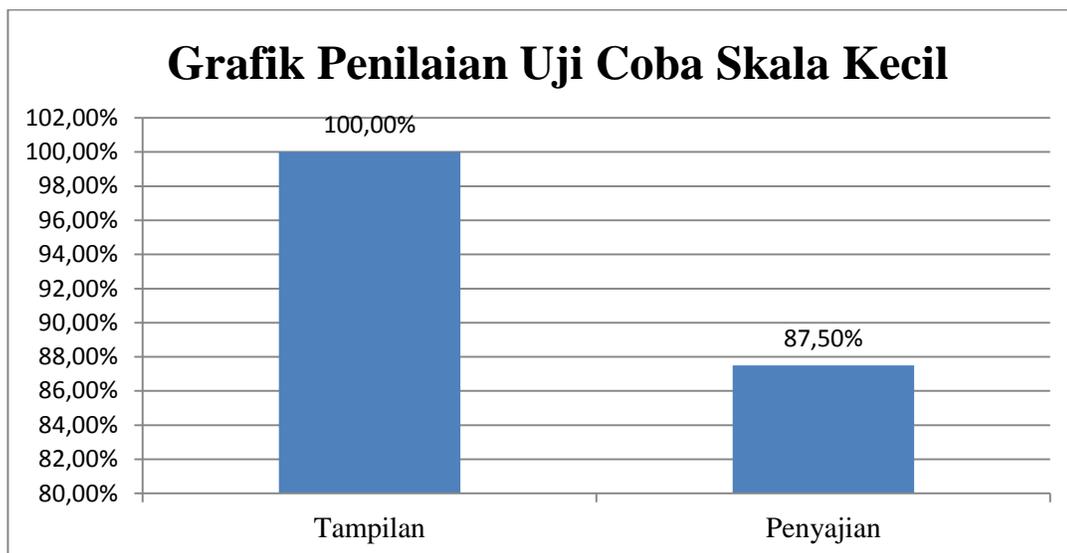
Peserta didik diminta memberikan respon terhadap produk media *cube slide*.

Hasil dari uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5**  
**Analisis Penilaian Uji Coba Skala Kecil**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b><math>\Sigma</math> Nilai Seluruh Aspek</b>	<b><math>\Sigma</math> Rata-Rata Presentase Kelayakan</b>
<b>Tampilan</b>	48	100,00%
<b>Penyajian</b>	42	87,50%
<b>Jumlah</b>	90	188%
<b>Rata-Rata</b>	45	94%
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Dari tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang direspon oleh 3 peserta didik di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan yaitu pada aspek tampilan mendapatkan rata-rata 48 dengan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek penyajian mendapatkan rata-rata 42 dengan presentase kelayakan 87,50%. Dengan total jumlah 90 dengan presentase kelayakan 188%. Jadi rata-rata keseluruhan mendapatkan 45 dengan presentase 94%. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba skala kecil dapat dilihat melalui grafik.



**Gambar 4.4 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil**

Dari grafik diatas menunjukkan Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil pada PAUD Nurul Iman Lampung Selatan yaitu pada aspek tampilan mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek penyajian mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”.

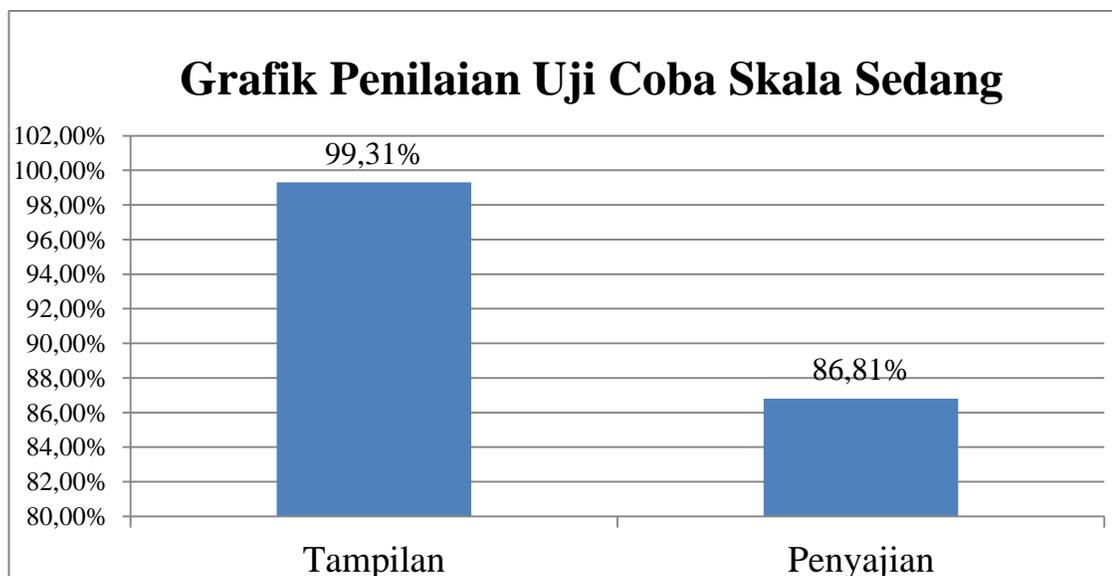
## 2. Uji Coba Skala Sedang

Uji coba skala sedang dilakukan 9 peserta didik dan di uji cobakan di sekolah yaitu KB Nusa Indah II Lampung Selatan dengan kriteria 3 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang dan 3 anak berkembang sesuai harapan. Peserta didik diminta memberikan respon terhadap produk media *cube slide*. Hasil dari uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6**  
**Analisis Penilaian Uji Coba Skala Sedang**

<b>Indikator Penilaian</b>	$\Sigma$ Nilai Seluruh Aspek	$\Sigma$ Rata-Rata Presentase Kelayakan
<b>Tampilan</b>	143	99,31%
<b>Penyajian</b>	125	86,81%
<b>Jumlah</b>	268	186,11%
<b>Rata-Rata</b>	134	93%
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Dari tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang direspon oleh 9 peserta didik yaitu pada aspek tampilan mendapatkan rata-rata 143 dengan presentase kelayakan 99,31%. Pada aspek penyajian mendapatkan rata-rata 125 dengan presentase kelayakan 86,81%. Dengan total jumlah 268 dengan presentase kelayakan 186,11%. Jadi rata-rata keseluruhan mendapatkan 143 dengan presentase kelayakan 93%. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba skala kecil dapat dilihat melalui grafik.



### Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Sedang

Dari grafik diatas menunjukkan Hasil Penilaian Uji Coba Skala Sedang yaitu pada aspek tampilan mendapatkan presentase 99,31% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek penyajian mendapatkan presentase 86,81% dengan kategori “Sangat Layak”.

### 3. Uji Coba Skala Besar

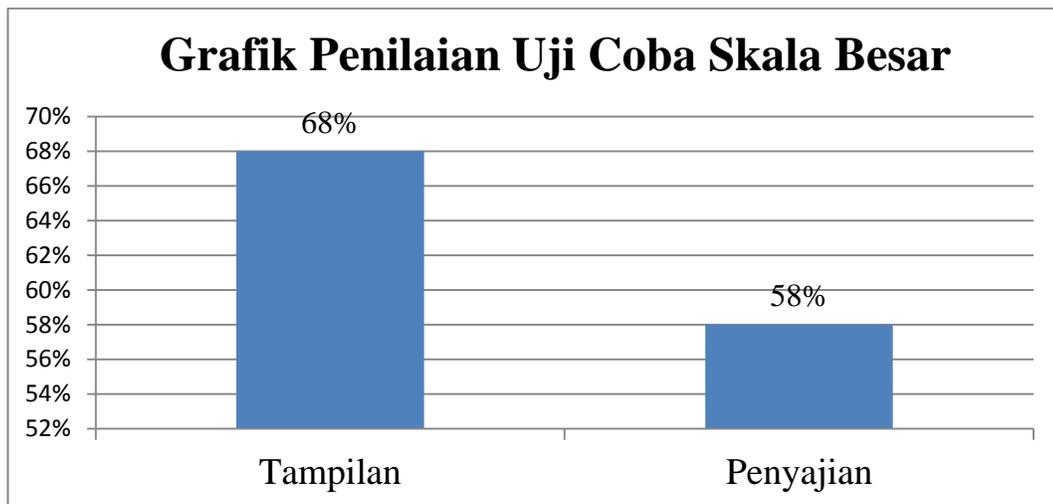
Uji coba skala sedang dilakukan 13 peserta didik dan di uji cobakan di sekolah yaitu KB Tunas Harapan Lampung Selatan . Peserta didik diminta memberikan respon terhadap produk media *cube slide*. Hasil dari uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**  
**Analisis Uji Coba Skala Besar**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b><math>\Sigma</math> Nilai Seluruh Aspek</b>	<b><math>\Sigma</math> Rata-Rata Presentase Kelayakan</b>
<b>Tampilan</b>	141	68%
<b>Penyajian</b>	121	58%
<b>Jumlah</b>	262	126%
<b>Rata-Rata</b>	131	63%
<b>Kriteria</b>	<b>Layak</b>	

Dari tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa terdapat 2 aspek yang direspon oleh 13 peserta didik pada KB Tunas Harapan Lampung Selatan yaitu pada aspek tampilan mendapatkan rata-rata 141 dengan presentase kelayakan 68%. Pada aspek penyajian mendapatkan rata-rata 121 dengan presentase kelayakan

58%. Dengan total jumlah 262 dengan presentase kelayakan 126%. Jadi rata-rata keseluruhan mendapatkan 131 dengan presentase kelayakan 63%. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba skala kecil dapat dilihat melalui grafik.



**Gambar 4.6 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar**

Dari grafik diatas menunjukkan Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar pada KB Tunas Harapan Lampung Selatan yaitu pada aspek tampilan mendapatkan presentase 68% dengan kategori "Layak". Pada aspek penyajian mendapatkan presentase 58% dengan kategori "Layak".

**Tabel 4.8**  
**Hasil Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan**

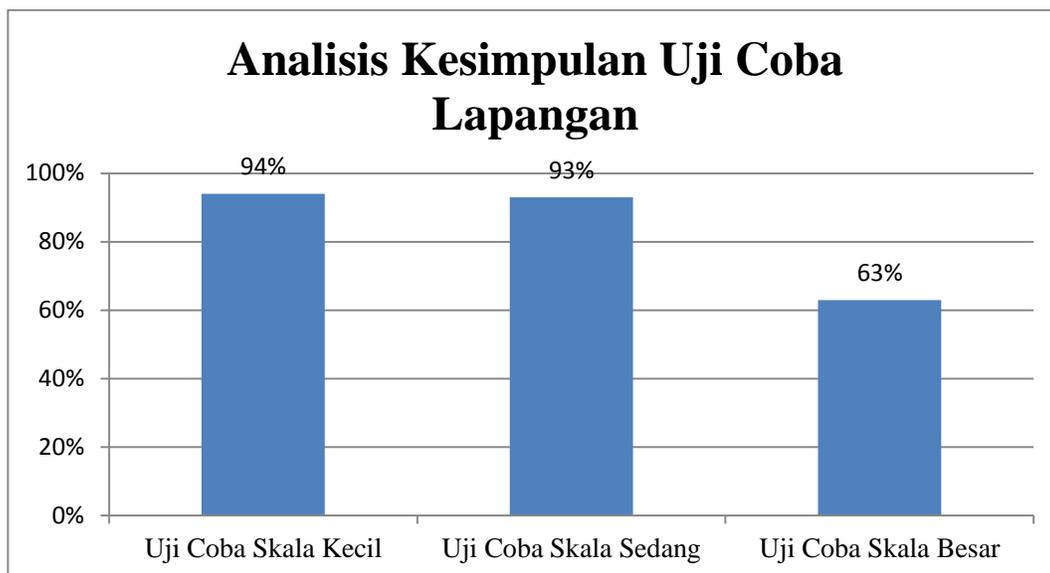
No	Nama Sekolah	Jumlah	Rata-rata	Presentase
1	Uji Coba Skala Kecil	90	3,75	94%
2	Uji Coba Skala Sedang	268	3,72	93%
3	Uji Coba Skala Besar	262	3,63	63%
Jumlah Keseluruhan		620	11,1	250%
Rata-rata		207	3,70	83%
Kriteria		Sangat Layak		

Pada PAUD Nurul Iman Lampung Selatan presentase kelayakan 94%.

Pada KB Nusa Indah II Lampung Selatan presentase kelayakan 93%. Pada KB

Tunas Harapan Lampung Selatan mendapatkan presentase kelayakan 63%.

Jumlah keseluruhan pada penilaian uji coba lapangan yaitu 250% dengan presentase 83%. Data dari Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan dapat dilihat pada grafik.



**Gambar 7 Grafik Hasil Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan**

Dari grafik diatas menunjukkan Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Uji Coba Lapangan. Penilaian Uji coba skala kecil di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan mendapatkan presentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian Uji coba skala sedang di KB Nusa Indah II Lampung Selatan mendapatkan presentase 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian Uji coba skala besar di KB Tunas Harapan Lampung Selatan mendapatkan presentase 63% dengan kategori “Layak”.

#### **4. Tanggapan Subjek Uji Coba**

##### **1) Uji Skala Kecil di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan**

###### **a. Respon Guru Terhadap Media *Cube Slide***

Respon guru terhadap media *cube slide* yaitu guru menerima baik media tersebut dan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki karakteristik dalam media pembelajaran seperti tujuan dari media itu untuk mengembangkan kognitif anak. Isi dari media *cube slide* ini juga menarik digunakan untuk anak usia dini karena memiliki banyak warna, gambar-gambar yang konkrit, serta aman digunakan sehingga membuat anak menjadi aktif dan semangat dalam belajar.

Masukan dan saran terhadap *media cube* yaitu agar lebih baik lagi jika flanel ditempelkan ke seluruh bagian kubus dan perekatnya dibuat lebih besar lagi agar kartu dapat menempel dengan rapi.

### **b. Pelaksanaan Guru**

Cara guru dalam mengajar dengan menggunakan media *cube slide* yaitu sangat baik dan tidak mengalami kesulitan ketika mengajarkannya kepada anak. Karena sebelum dilakukan pembelajaran guru sudah mencobanya terlebih dahulu agar ketika mengaplikasikan ke anak dapat berjalan dengan baik tanpa ada hambatan. Guru mengenalkan materi-materi dengan bantuan kartu-kartu bergambar dari media *cube slide*. Cara guru menyampaikan permainan media *cube slide* pun sangat benar-benar teliti agar anak-anak tidak merasa bingung ketika memainkannya.

### **c. Respon Anak**

Respon anak terhadap media *cube slide* yaitu sangat senang dan tertarik menggunakannya. Anak rata-rata mereka sangat menyukainya dengan media ini. Namun hanya saja anak-anak susah dalam membuka dan melipat *cube/kubus*nya disini guru membantunya. Mereka sangat bersemangat sekali ketika mencari gambar-gambar yang sesuai dengan materi untuk ditempelkan ke media *cube slidenya*. Kemudian mereka antusias sekali saat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi tersebut. Mereka terlihat senang dalam menggunakan media ini apalagi terdapat gambar-gambar yang mereka kenal dan tidak sehingga rasa ingin tahunya sangat besar.

## 2) Uji Coba Skala Sedang di KB Nusa Indah II Lampung Selatan

### a. Respon Guru Terhadap Media *Cube Slide*

Respon guru terhadap media *cube slide* yaitu produk atau media *cube slide* bagus dan layak digunakan dalam pembelajaran. Guru menerima baik media ini bahkan guru pun berkata bahwa “media ini bagus dan beli dimana” Saya pun menjawab media ini saya yang mengembangkan karena penelitian saya pengembangan atau Rnd, sehingga guru pun berkata ini sangat kreatif. Guru pun melihat secara detail bahan-bahan apa saja yang ada di media ini. Menurutnya warna-warna yang ada di media *cube slide* ini sangat menarik. Ketika mencobanya guru pun penasaran dalam menggunakannya berulang-ulang kali hingga menemukan sendiri cara membuka dan melipatnya.

### b. Pelaksanaan Guru

Cara guru dalam mengajar dengan menggunakan media *cube slide* yaitu tidak mengalami kesulitan hanya saja terkadang bingung dalam membuka dan melipat medianya tapi setelah dilakukan berulang-ulang maka guru dapat mudah melakukannya. Saat guru mengenalkan berbagai macam binatang dan tanaman guru menggunakan kartu bergambarnya sebagai alat pengenalan. Guru pun mengenalkan berbagai macam binatang dan tanaman melalui tebak-tebakan. Cara guru menyampaikan permainan yaitu dengan membuat kelompok terlebih dahulu kemudian memberitahu bagaimana cara melakukan permainan, anak-anak disuruh

memperhatikannya. Setelah itu guru memberikan materi-materi disetiap tampilan warna kemudian anak-anak langsung melakukan permainannya. Kemudian setelah semua materi sudah diberikan maka guru dan semua anak-anak membahasnya.

Setelah materi-materi yang diberikan telah terpenuhi maka pada bagian *cube*/kubus yang kosong digunakan untuk bermain tebak-tebakan bersama anak. Guru memberikan pertanyaan seputar materi tersebut berdasarkan ciri-cirinya. Anak-anak yang bisa menebak langsung mengacungkan tanganya dan maju untuk mencari dan menyusun gambar yang sesuai pertanyaan. Ketika sudah selesai menempelkan maka anak tersebut ditanya kembali itu gambar apa dan guru menanyakan kembali kepada semua anak-anak.

### **c. Respon Anak**

Respon anak terhadap media *cube slide* sangat antusias dan tertarik terhadap media ini. Anak-anak merasa media itu milik dia sendiri bahkan ada salah satu anak bernama deyvin berkata kepada bundanya yaitu “media nya beli dimana dan bisa di bawa pulang ya” sontak saya sebagai peneliti terharu mendengarnya karena mereka sangat suka dengan media yang saya kembangkan ini. Namun guru memberitahu kepada anak-anak bahwa media ini tidak dibawa pulang dan di letakkan di sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran lagi dan digunakan dengan baik.

### 3) Uji Coba Skala Besar di KB Tunas Harapan Lampung Selatan

#### a. Respon Guru Terhadap Media *Cube Slide*

Respon guru terhadap media *cube slide* yaitu media yang dibuat sudah baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun harus dirapihkan lagi agar media menjadi lebih bagus lagi. Ketertarikan guru terhadap media *cube slide* ini terlihat ketika guru terus menerus memaikkannya sendiri, saat ketika saya memberikan media ini kepada guru dan sebelum dilakukan pembelajaran sempat ada sedikit terkendala karena guru masih kurang paham bagaimana cara menggunakannya. Namun secara terus-menerus digunakan guru paham cara memainkannya. Guru pun berkata kepada saya bahwa media ini juga bagus karena dapat mengenalkan warna-warna kepada anak-anak.

#### b. Pelaksanaan Guru

Cara guru dalam mengajar dengan menggunakan media *cube slide* yaitu sangat antusias dan tidak mengalami kendala. Guru mengenalkan berbagai macam binatang dan tanaman dengan melalui tanya jawab, disini anak yang harus lebih aktif dalam mengeluarkan pendapatnya. Kemudian guru membagi kelompok dengan menghitung jumlah anak dan membatasi lalu mengulangi lagi hitungannya. Setelah itu guru memberitahu tentang permainan dari media *cube slide* ini. Disini guru bebas dalam memberikan materi disetiap tampilan *cube/kubus*. Setelah guru sudah memberikan 1 materi dan anak-anak sudah menyusun dan

menempel kemudian dibahas bersama-sama dan anak-anak dikenalkan dengan huruf-huruf yang ada di gambar. Setelah semuanya materi terpeuhi semua kemudian anak-anak diajak untuk bermain tebak-tebakan terkait meteri tersebut, guru dan anak-anak sangat antusias dalam melakukan pembelajaran dengan media *cube slide* ini.

### **c. Respon Anak**

Respon anak-anak terhadap media *cube slide* yaitu sangat menerima baik dan sangat antusias sekali dalam menggunakannya. Terlihat ketika anak-anak menghampiri guru yang sedang menggunakan pertama kalinya. Anak-anak mulai mengeluarkan banyak pertanyaan tentang media ini. Mereka bersemangat dan senang ketika guru berkata hari ini kita akan bermain dengan media ini. Anak-anak pun langsung senang dan berteriak “horee”. Disini menunjukkan bahwa media *cube slide* ini terima baik oleh guru maupun anak. Disaat pembelajaran pun anak-anak tertuju pada media ini bahkan ada anak yang ingin tahu sekali dengan cara memegangnya namun ketika itu guru sedang menjelaskan media *cube slide* ini.

## **5. Penilaian Guru**

Pada Pengembangan produk dilakukan penilaian guru terhadap pengembangan produk. Serta uji coba skala kecil dan uji coba lapangan untuk melihat apakah media *cube slide* ini efektif dilakukan dalam pembelajaran.

Pada uji skala kecil peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak terhadap pengembangan media *cube slide* setelah digunakan.

**a. Penilaian Guru di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan**

Pada Penilaian Guru di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan dilakukan penilaian oleh guru kelas yaitu Ibu Ira Setiawati. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Penilaian Guru 1**

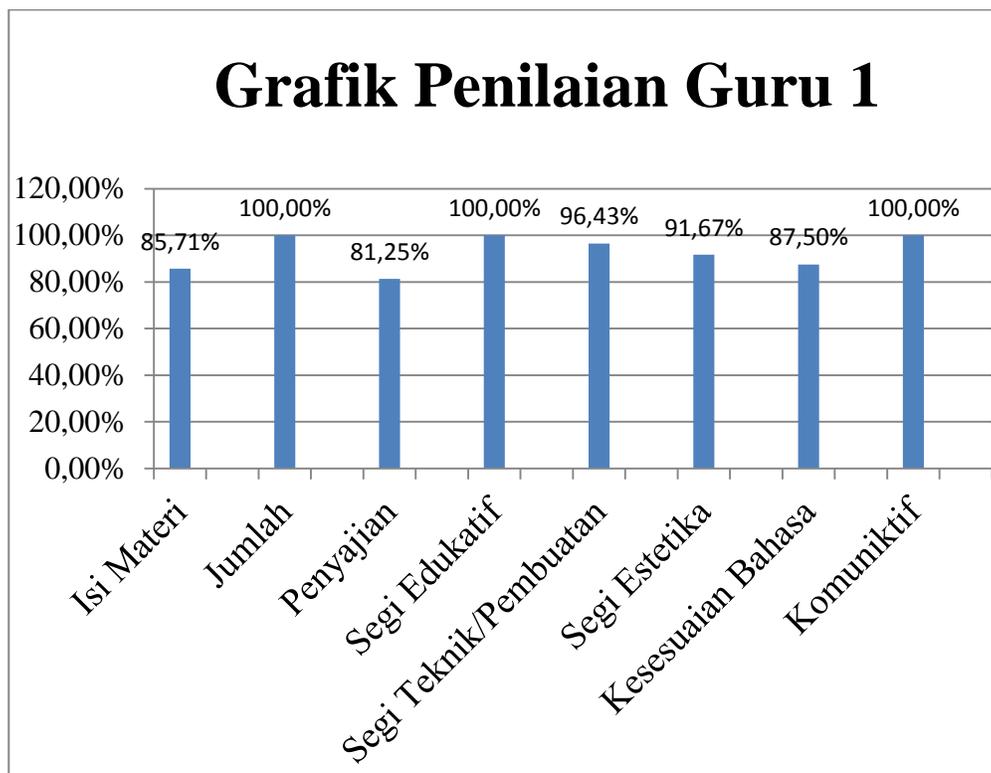
<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Materi</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata Perspek</b>	<b>Presentase</b>
Isi Materi	1. Isi materi memberikan pemahaman kepada anak untuk mengenal macam-macam binatang dan tanaman	3	3,43	85,71%
	2. Isi materi mengajarkan kepada anak untuk mengenal serta mengklasifikasikan binatang dan tanaman	4		
	3. Isi materi yang disajikan sesuai dengan tema yang berkaitan	3		
	4. Isi materi mudah dipahami anak	3		
	5. Penyampaian isi materi mengenalkan tentang macam-macam binatang (darat, air dan udara) serta binatang halal dan haram	4		

	6. Penyampaian isi materi mengenalkan tentang macam-macam tanaman (sayuran, buah-buahan, hias dan obat)	4		
	7. Isi materi disajikan dengan menarik	3		
Jumlah	8. Jumlah <i>Cube</i> (kubus) ditentukan dan sesuai dengan klasifikasi	4	4	100,00%
Penyajian	9. Kesesuaian gambar dengan materi	3	3,25	81,25%
	10. Letak gambar sesuai dengan yang ada di dalam <i>cube</i>	3		
	11. Gambar dalam <i>cube</i> sesuai dengan kenyataan	4		
	12. Gambar jelas dan mudah dibedakan	3		
Segi Edukatif	13. Sesuai dengan program kegiatan yaitu tentang Pengklasifikasian Binatang dan Tanaman	4	4	100,00%
	14. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	4		
	15. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4		
Segi Teknik/ Pembuatan	16. Kebenaran (dalam memilih bahan dan teknik pembuatan dilakukan dengan benar-benar sesuai dengan perkembangan anak)	4	3,86	96,43%
	17. Ketelitian (Dalam pembuatan memang ditujukan pada media Kognitif agar tidak menimbulkan salah konsep)	4		
	18. Keawetan (Menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama)	4		

	19. Ketahanan (Efektivitasnya penggunaannya tetap walau digunakan dalam jangka waktu yang lama)	4		
	20. Keamanan (tidak mengandung unsur berbahaya bagi anak baik dari bahan maupun warnanya)	4		
	21. Ketepatan Ukuran (Ukuran dibuat sesuai untuk anak sehingga mudah menggunakannya)	4		
	22. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) yaitu mudah dan bisa digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilakukan	3		
Segi Estetika	23. Bentuk elastis (mudah digunakan dan dapat berubah kebentuk semula)	3	3,67	91,67%
	24. Kesesuaian ukuran (Ukuran dan corak kemenarikan sesuai dengan perkembangan anak)	4		
	25. Warna (Kombinasi Warna yang serasi serta terang dan menarik untuk anak)	4		
Kesesuaian Bahasa	26. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	3,5	87,50%
	27. Ketepatan teks pada gambar	3		
	28. Pemahaman pesan terletak pada gambar	3		
	29. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	4		
	30. Ketepatan ejaan	3		
	31. Ketepatan tata bahasa	4		
	32. Menggunakan ejaan yang digunakan PUEBI	4		

	33. Ketetapan tanda baca	3		
Komunikatif	34. Kalimat yang digunakan jelas dan tepat	4	4	100,00%
	35. Gaya bahasa yang digunakan sederhana	4		
	36. Kesesuaian penggunaan yang komunikatif	4		
	37. Ketepatan penggunaan istilah	4		
<b>Total</b>		<b>135</b>	<b>29,70</b>	<b>742,56%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,65</b>	<b>3,71</b>	<b>93%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Guru 1 di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan, diketahui bahwa pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase kelayakan 85,71%. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan presentase kelayakan 81,25%. Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 96,43%. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan mendapatkan presentase kelayakan 91,67%. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase kelayakan 87,50%. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli guru 1 sebesar 135 dengan 8 kriteria penilaian. Rata-rata skor penilaian ahli guru yaitu 3,71 dengan presentase kelayakan sebesar 93% . Data dari analisis hasil penilaian ahli guru 1 dapat dilihat pada gambar 4.4.



**Gambar 4.8 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 1 di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian ahli guru 1. Pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase 85,71% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak” Pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan presentase 81,25% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 96,43% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan mendapatkan presentase 91,67%

dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase 100,00%. dengan kategori “Sangat Layak”.

#### **b. Penilaian Guru di KB Nusa Indah II Lampung Selatan**

Pada Penilaian Guru di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan dilakukan penilaian oleh guru kelas yaitu Ibu Sri Nafsiah. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran.

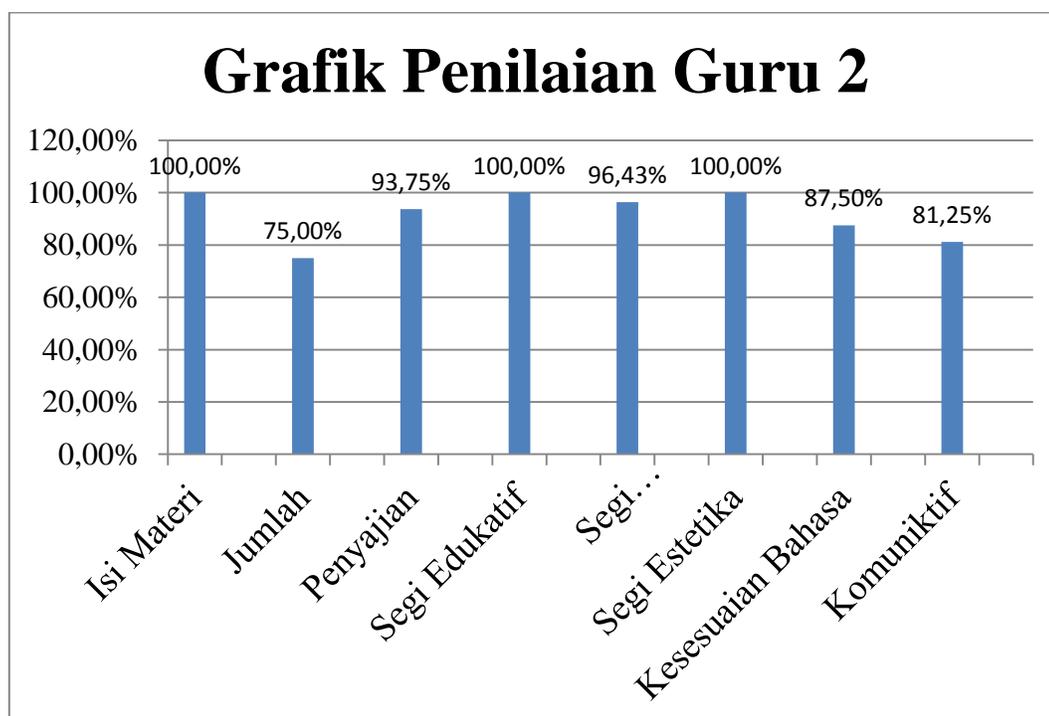
**Tabel 4.10**  
**Hasil Penilaian Guru 2**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>No Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata Perspek</b>	<b>Presentase</b>
Isi Materi	1.	4	4	100,00%
	2.	4		
	3.	4		
	4.	4		
	5.	4		
	6.	4		
	7.	4		
Jumlah	8.	3	3	75,00%
Penyajian	9.	4	3,75	93,75%
	10.	3		
	11.	4		
	12.	4		

Segi Edukatif	13.	4	4	100,00%
	14.	4		
	15.	4		
Segi Teknik/ Pembuatan	16.	4	3,86	96,43%
	17.	3		
	18.	4		
	19.	4		
	20.	4		
	21.	4		
	22.	4		
Segi Estetika	23.	4	4	100,00%
	24.	4		
	25.	4		
Kesesuaian Bahasa	26.	4	3,5	87,50%
	27.	4		
	28.	3		
	29.	4		
	30.	4		
	31.	3		
	32.	3		
	33.	3		
Komunikatif	34.	4	3,25	81,25%
	35.	3		
	36.	3		
	37.	3		
<b>Total</b>		<b>135</b>	<b>29,36</b>	<b>733,93%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,73</b>	<b>3,67</b>	<b>92%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Guru 2 di KB Nusa Indah II Lampung Selatan, diketahui bahwa pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase kelayakan 75,00%. Pada aspek 3 tentang Penyajian

mendapatkan presentase kelayakan 93,75% Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 96,43%. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase kelayakan 87,50%. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase kelayakan 81,25%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli guru 2 sebesar 135 dengan 8 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian ahli guru yaitu 3,67 dengan presentase kelayakan sebesar 92% . Data dari analisis hasil penilaian ahli guru 2 dapat dilihat pada gambar 4.5.



**Gambar 4.9 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 2 di KB Nusa Indah II Lampung Selatan**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian ahli guru 2. Pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase 75,00% dengan kategori “Layak”. Pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan presentase 93,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 96,43% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase 81,25% dengan kategori “Sangat Layak”.

### **c. Penilaian Guru di KB Tunas Harapan Lampung Selatan**

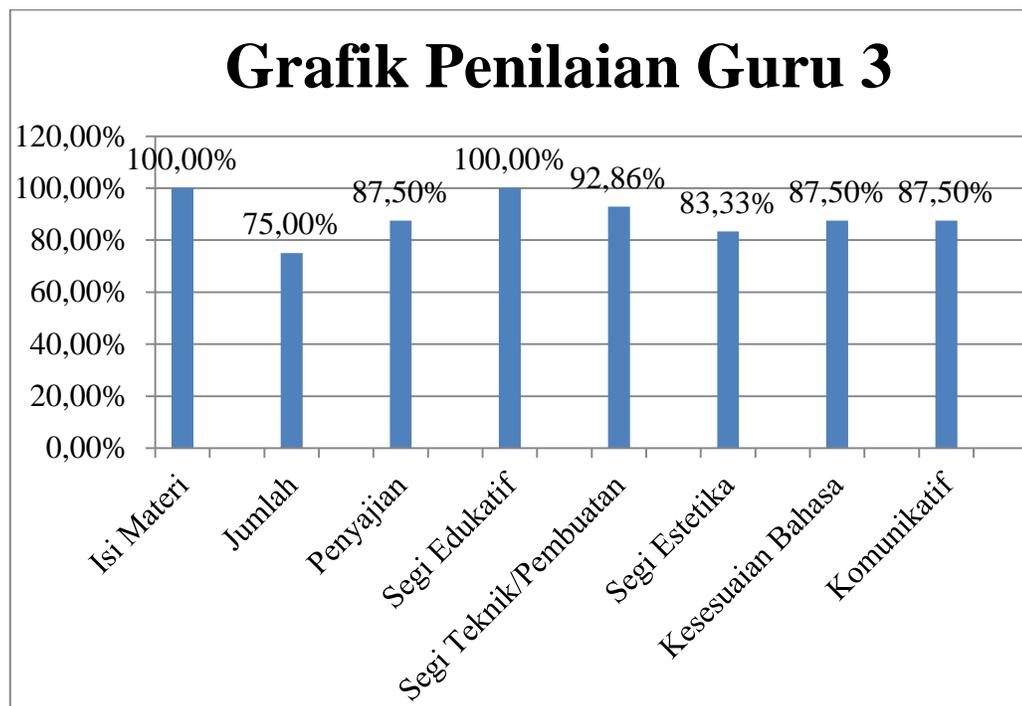
Pada Penilaian Guru di KB Tunas Harapan Lampung Selatan dilakukan penilaian oleh guru kelas yaitu Ibu Waginah. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran.

**Tabel 11**  
**Hasil Penilaian Guru 3**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>No Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-Rata Perspek</b>	<b>Presentase</b>
Isi Materi	1.	4	4	100,00%
	2.	4		
	3.	4		
	4.	4		
	5.	4		
	6.	4		
	7.	3		
Jumlah	8.	3	3	75,00%
Penyajian	9.	4	3,5	87,50%
	10.	3		
	11.	3		
	12.	4		
Segi Edukatif	13.	4	4	100,00%
	14.	4		
	15.	4		
Segi Teknik/ Pembuatan	16.	4	3,71	92,86%
	17.	3		
	18.	4		
	19.	4		
	20.	4		
	21.	3		
	22.	4		
Segi Estetika	23.	3	3,33	83,33%
	24.	4		
	25.	3		
Kesesuaian Bahasa	26.	4	3,5	87,50%
	27.	4		
	28.	3		
	29.	4		

	30.	4		
	31.	3		
	32.	3		
	33.	3		
Komunikatif	34.	3	3,5	87,50%
	35.	4		
	36.	4		
	37.	3		
<b>Total</b>		<b>135</b>	<b>28,55</b>	<b>713,69%</b>
<b>Rerata skor</b>		<b>3,65</b>	<b>3,57</b>	<b>89%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Guru 3 di KB Tunas Harapan Lampung Selatan, diketahui bahwa pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase kelayakan 75,00%. Pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan presentase kelayakan 87,50%. Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase kelayakan 100,00%. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 92,86%. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan mendapatkan presentase kelayakan 83,33%. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase kelayakan 87,50%. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase kelayakan 87,50%. Jumlah skor total untuk penilaian ahli guru 3 sebesar 135 dengan 8 kriteria penilaian. Jumlah skor total penilaian ahli guru yaitu 3,57 dengan presentase kelayakan sebesar 89% . Data dari analisis hasil penilaian ahli guru 3 dapat dilihat pada gambar 4.6.



**Gambar 4.10 Grafik Hasil Penilaian Ahli Guru 3 di KB Tunas Harapan  
Lampung Selatan**

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian ahli guru 3. Diketahui pada aspek 1 tentang Isi Materi mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 2 tentang Jumlah mendapatkan presentase 75,00% dengan kategori “Layak”. Pada aspek 3 tentang Penyajian mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 4 tentang Segi Edukatif mendapatkan presentase 100,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 5 tentang Segi teknik/pembuatan mendapatkan presentase 92,86% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 6 tentang Segi Estetika mendapatkan presentase 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 7 tentang Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”.

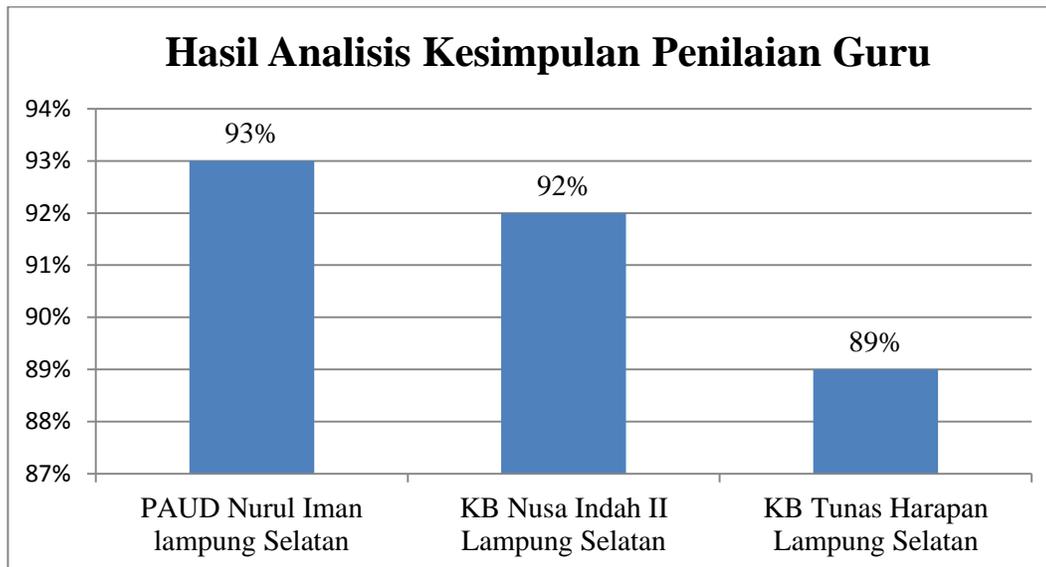
Kesesuaian Bahasa mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek 8 tentang Komunikatif mendapatkan presentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### d. Hasil Kesimpulan Analisis Penilaian Guru

**Tabel 4.12**  
**Analisis Kesimpulan Penilaian Guru**

No	Nama Sekolah	Jumlah	Rata-rata	Presentase
1	PAUD Nurul Iman lampung Selatan	135	3,71	93%
2	KB Nusa Indah II Lampung Selatan	138	3,67	92%
3	KB Tunas Harapan Lampung Selatan	135	3,37	89%
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		408	10,95	274%
<b>Rata-rata</b>		139	3,65	91%
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>		

Berdasarkan ke 3 penilaian guru terhadap pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 dapat disimpulkan bahwa. Pada PAUD Nurul Iman lampung Selatan mendapatkan presentase kelayakan 93%. Pada KB Nusa Indah II Lampung Selatan mendapatkan presentase kelayakan 92%. Pada KB Tunas Harapan Lampung Selatan mendapatkan presentase kelayakan 89%. Jumlah keseluruhan penilaian dari ke 3 sekolah yaitu 274% dengan presentase kelayakan 91%. Data dari Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Guru dapat dilihat pada gambar 4.7.



**Gambar 4.11 Grafik Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Guru**

Dari grafik diatas menunjukkan Hasil Analisis Kesimpulan Penilaian Guru. Penilaian Guru di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan mendapatkan presentase 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian Guru di KB Nusa Indah II Lampung Selatan mendapatkan presentase 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian Guru di KB Tunas Harapan Lampung Selatan mendapatkan presentase 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media *Cube Slide* untuk mengembangkan Kognitif anak usia 5-6 tahun “Sangat Layak” digunakan.

## 6. Efektivitas Implementasi Model

Implementasi model adalah untuk melihat tingkat keefektifan produk media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dengan

menggunakan teknik pengumpulan data berupa data *pre tes* dan *post tes* pada pengujian normalitas, homogeitas dan uji-t, dilakukan perhitungan dengan penggunaan aplikasi *microsoft excel*.

#### 1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dengan menggunakan *Uji Lillefos*, pada nilai pre tes da pos tes apakah berdistribusi normal atau tidak sehingga uji-t dapat dilakukan. Dengan kriteria dinyatakan normal jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ .

Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

##### a. Normalitas data *pre tes*

Data normalitas *pre tes* yaitu nilai peserta didik sebelu diajarkan media *cube slide*. Pada normalitas data dilakukan dengan penggunaan aplikasi hitung *microsoft excel*. Diketahui nilai rata-rata *pre tes* adalah 14,880 dan nilai simpangan baku 3,047. Selanjutnya menentukan probabilitas komulatif normal  $F(z_i)$  dan probabilitas komulatif empiris  $S(z_i)$  dan mendapatkan hasil dngan harga yang paling besar adalah  $L_{hitung} = 0,16595$  dengan sampel 25 dan taraf signifikan  $\alpha=0,05$   $L_{tabel} = 0,1726$ . Hasil perhitungan  $L_{hitung} 0,16595 < L_{tabel} 0,1726$ . Maka nilai akhir *pre tes* berdistribusi normal.

b. Normalitas data *Post tes*

Data normalitas *Post tes* yaitu nilai peserta didik sesudah diajarkan media *cube slide*. Pada normalitas data dilakukan dengan penggunaan aplikasi hitung *microsoft excel*. Diketahui nilai rata-rata *Post tes* adalah 25,920 dan nilai simpangan baku 3,581. Selanjutnya menentukan probabilitas komulatif normal  $F(z_i)$  dan probabilitas komulatif empiris  $S(z_i)$  dan mendapatkan hasil dengan harga yang paling besar adalah  $L_{hitung} = 0,13109$  dengan sampel 25 dan taraf signifikan  $\alpha=0,05$   $L_{tabel} = 0,1726$ . Hasil perhitungan  $L_{hitung} 0,13109 < L_{tabel} 0,1726$ . Maka nilai akhir *Post tes* berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data

Pengujian Homogenitas dengan menggunakan *Uji Barlett*, pada nilai pre tes dan pos tes apakah berdistribusi normal atau tidak sehingga uji-t dapat dilakukan. Dengan kriteria dinyatakan normal jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha=0,05$ .

Hipotesis

$H_0$  : Data sampel homogen

$H_1$  : Data sampel tidak homogen

Pada homogenitas data dilakukan dengan penggunaan aplikasi hitung *microsoft excel*. Diketahui nilai varian gabungan sampel = 12,2183 dengan

harga satuan B = 52,1766. Nilai  $\bar{z}_{hitung} = 0,05957$  dan  $\bar{z}_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  adalah 3,841. Jadi  $\bar{z}_{hitung} = 0,05957 < \bar{z}_{tabel} = 3,841$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima artinya data homogen.

### 3) Uji t (*paired t-test*)

Uji t-test dilakukan untuk melihat keefektifan media *cube slide* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada uji t dilakukan dengan penggunaan aplikasi hitung *microsoft excel*.

Hipotesis :

$H_0$  : Hipotesis ditolak, apabila rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* sama dengan rata-rata nilai akhir menggunakan media *cube slide*.

$H_1$  : Hipotesis diterima, apabila rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir menggunakan media *cube slide*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \frac{S_2}{\sqrt{n_2}}}}$$

Diketahui Perhitungannya :

$$\bar{X}_1 : 14,880$$

$$\bar{X}_2 : 25,920$$

$$S_1^2 : 11,61$$

$$S_2^2 : 12,82667$$

$$S_1 : 3,407345$$

$$S_2 : 3,581434$$

$$r : 0,62060327$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = -18,110533$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,063898$  dk  $n-1$  taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Nilai  $t_{hitung} = -18,110533 > t_{tabel} = 2,063898$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat dilihat rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* 14,880 dan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan media *cube slide*: 25,920 maka selisih kedua nilai rata-rata awal dan akhir yaitu 11,040.

### C. Pembahasan

Pada pembahasan akan dijelaskan tentang hasil penelitian yang berkaitan tentang pengembangan dan efektivitas media *cube slide* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

1. Pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

Media pembelajaran jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini yaitu segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware)

untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.

Produk ini berupa media pembelajaran yang dibuat dan dirancang sesuai dengan kebutuhan. Tujuan umum dari pengembangan ini yaitu mengembangkan suatu produk media pembelajaran yaitu media *cube slide* guna membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Tujuan khususnya yaitu mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Dalam proses pengembangan produk ini dilakukan sesuai dengan tahap-tahap pengembangan oleh *Dick and Carey* karena tahapan-tahapan pada proses pengembangan ini relevan untuk melakukan pengembangan terhadap Media *Cube Slide*.

Produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu materi, media dan bahasa bertujuan agar media dapat di nilai dan diketahui kelemahan-kelemahan sehingga media dapat direvisi dan di uji cobakan di lapangan. Peneliti juga meminta bantuan guru dalam menilai produk dengan memberikan instrumen penilaian, sehingga di dapat hasil dan masukan dari guru. Kemudian media di validasi dan direvisi maka media dapat di uji cobakan, pada penelitian pengembangan produk ini dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Setelah semuanya telah dilakukan maka hasil validasi dan uji coba telah diketahui yaitu media *cube slide* layak untuk digunakan.

## 2. Efektivitas Implementasi Model

Berdasarkan hasil implementasi model pada *pre tes* dan *post tes* yang dilakukan 25 peserta didik diperoleh :

- a. Rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* 14,880 dan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan media *cube slide*: 25,920 maka kemajuan nilai rata-rata awal dan akhir yaitu 11,040.
- b. Rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* tidak sama dengan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan media *cube slide*.
- c. Perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = -18,110533$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,063898$  dk  $n-1$  taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Nilai  $t_{hitung} = -18,110533 > t_{tabel} = 2,063898$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- d. Kesimpulannya bahwa media *cube slide* telah menunjukkan efektivitas yang nyata untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan media *cube slide* untuk mengembangkan kognitif anak terdapat faktor yang mendukung dan menghambat dalam proses pembelajaran:

### 1. Faktor Pendukung

- a. Media *Cube Slide* sebagai alat penunjang guru membantu dalam melakukan proses pembelajaran
- b. Media *Cube Slide* dibuat sesuai dengan tingkat pencapaian anak khususnya pada perkembangan kognitif anak
- c. Mudah dalam memperoleh bahan dalam membuat media *cube slide*

- d. Media ini dapat bertahan lama dan mudah dalam menyimpannya
  - e. Fleksibel dapat digunakan di berbagai macam tema pembelajaran
2. Faktor Penghambat
- a. Membutuhkan bahan-bahan yang banyak dalam membuatnya
  - b. Terbatasnya biaya yang dikeluarkan
  - c. Cara penggunaan yang kurang benar dapat membuat guru menjadi bingung dalam menggunakannya

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media *cube slide* yaitu:

1. Telah dilakukan pengembangan produk *Media Cube Slide* sebagai media pembelajaran dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dalam pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam hal media pembelajaran, juga membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga membuat anak-anak menjadi tertarik dan senang dalam belajar, karena anak dapat memilih dan menempel gambar-gambar di *Media Cube Slide* yang sesuai dengan pengelompokannya.
2. Pengembangan *Media Cube Slide* ini sangat layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun, karena dengan proses kognitif yaitu mengklasifikasikan berbagai macam binatang dan tanaman serta mengenal berbagai warna yang dibuat sesuai dengan tingkat pencapaian anak.
3. Rata-rata Penilaian Validator Ahli Materi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 91,67% sehingga penilaian yang dicapai penilaian validator materi mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Rata-rata Penilaian Validator Ahli Media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 86% sehingga penilaian yang dicapai Penilaian Validator Media mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Rata-rata Penilaian Validator Ahli Bahasa mendapatkan presentase kelayakan sebesar 90,63% sehingga penilaian yang dicapai Penilaian Validator Bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil penilaian beberapa Validator bahwa pengembangan Media *Cube Slide* sangat layak digunakan.

4. Hasil Uji Coba Skala Kecil dilakukan 3 peserta didik dilakukan di PAUD Nurul Iman Lampung Selatan yaitu rata-rata penilaian mendapatkan presentase kelayakan 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Sedang dilakukan 9 peserta didik dilakukan di KB Nusa Indah II Lampung Selatan yaitu rata-rata penilaian mendapatkan presentase kelayakan 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil Uji Coba Skala Besar dilakukan 13 peserta didik KB Tunas Harapan Lampung Selatan dengan hasil kesimpulan rata-rata seluruh penilaian mendapatkan presentase kelayakan 63% dengan kategori “Layak”.
5. Hasil Penilaian Guru 1 yaitu pada PAUD Nurul Iman Lampung Selatan Rata-rata Penilaian mendapatkan presentase kelayakan sebesar 93% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil Penilaian Guru 2 yaitu pada KB Nusa Indah II Lampung Selatan Rata-rata Penilaian mendapatkan presentase kelayakan sebesar 81% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil Penilaian Guru 3 yaitu pada KB Tunas Harapan Lampung Selatan Rata-rata Penilaian mendapatkan presentase kelayakan sebesar 89% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari ke 3 penilaian guru

yaitu rata-rata keseluruhan penilaian mendapatkan presentase kelayakan 91% dengan kategori “Sangat Layak”.

6. Respon guru dan anak terhadap media *cube slide* sangat antusias sekali. Guru menerima baik media ini karena dapat menambah alat untuk digunakan dalam pembelajaran dan menambah pengetahuan baru tentang media pembelajaran. Anak-anak pun merasa senang dan tertarik dalam menggunakannya.
7. Rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media *cube slide* 14,880 dan rata-rata nilai akhir sesudah menggunakan media *cube slide*: 25,920 maka kemajuan nilai rata-rata awal dan akhir yaitu 11,040.
8. Perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = -18,110533$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,063898$  dk  $n-1$  taraf signifikan  $\alpha=0,05$ . Nilai  $t_{hitung} = -18,110533 > t_{tabel} = 2,063898$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka diketahui  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  Artinya Pengembangan Media *Cube Slide* telah menunjukkan efektivitas yang nyata dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **B. Saran**

Penelitian dan pengembangan Media *Cube Slide* masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh Media *Cube Slide* yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi Peneliti, dalam mengembangkan Media *Cube Slide* dibuat dengan desain dan variasi yang lebih menarik lagi dan diperbanyak dengan tema-tema yang ada sehingga dapat meningkatkan kognitif anak.

2. Bagi Pengguna, agar dapat melakukan pengembangan kognitif lebih lanjut terhadap proses belajar melalui Media *Cube Slide*.
3. Bagi Guru, dapat menerapkan dan menggunakan Media *Cube Slide* sesuai dengan penggunaannya dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Saghir, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Dkk. 2016. *Play And Cognitive Development: Formal Operational Perspective Of Piaget's Theory*. Journal Of Education And Practice. Vol.7, No.28.
- Al-Qur'an dan terjemahannya.
- Amalia, Eka Rizki, Salis Khoiriyati. 2018. *Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development*. Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 1, Juni.
- Asyhari, Ardian, Helda Silvia. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al- BiRu Ni' Vol 05 No 1.
- Fadilah, Diyah Nur, Rahmat Rais, Diana Endah Handayani. *Pengembangan Media Taktik (Kotak Tematik) Model Number Head Together Tema Diriku Kelas 1 Sekolah Dasar*. PGSD Fip Universitas PGRI SEMARANG.
- Fogarassy, Csaba, Boglarka Herczeg, Linda Szoke, Dkk. 2012. *Low-Carbon Project Development Protocol (Rubik's Cube Solutions) – Sustainable Energy And Material Management*. Hungarian Agricultural Anineering.
- Haryati, Sri. 2012. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika Vol. 37 No. 1.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. (Yogyakarta: Media Akademi).
- Ibda, Fatimah. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita Vol 3 No 1, Januari-Juni.
- Imron. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Perspektif Pendidikan Islam*. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan.
- Karim, Muhammad Busyro, Siti Herlinah Wifroh. 2014. *Meingkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal PG-Paud Turnojoyo Vol 1 No 2 Oktober.

- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Miftah, M.. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal Kwangsan Vol. 1 No. 2.
- Meryati, Luh, A A Gede Agung, Nice Maylani Asril. 2014. E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Gaesha Jurusan PAUD. Volume 2 No 1.
- Mudlofir, Ali. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teorri Ke Praktek*. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Noor, Fu'ad Arif. 2018. *Jurnal Program Studi PGRA*. Volume 4 No 2, Juli.
- Ojose, Bobby. 2008. *Applying Piaget's Theory Of Cognitive Development To Mathematics Instruction*. The Mathematics Educator, Vol. 18, No. 1.
- Papalia, Dianne E. 2010. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. (Jakarta : Kencana).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2004 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putra, Sofian Dwi Ady. 2015 *Pengaruh Permainan Edukatif "Edu-Games Bobby Bola" Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf Dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun*. ARTIKEL JURNAL, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosginari, Gina. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Ajaran Ekstraksi Di SMK N 2 Idramayu*. (Skripsi Program Sastra Stu Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada).
- Setiawan, Muhammad Taufik, Nurhamid, Fithri Selva, dkk. *Rancang Bangun Edugame Atching Picture 3D dengan Alogaritma Depth First Search untuk Melatih Daya Ingat Anak*. (STIMIK Global Indonesia MDP, Jl Rajawali No 14 Palembang Sumatera Selatan, Program Studi Teknik Informatika).
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Permata Puri Media).

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. (Jakarta: Kencana).
- Syazali, Novalia. Muhammad. 2014. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Veronica, Nina. 2018. *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4 No 2.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media).

## Dokumentasi Penelitian

### Uji Coba Skala Kecil







**Uji Coba Lapangan**









