

PENGEMBANGAN MEDIA *FISHING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ASPEK FISIK MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI

Sinfrosa Odu Sila¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Elisabeth Tantiana Ngura³⁾

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP CITRA BAKTI**

¹⁾sinfrosasila@gmail.com, ²⁾Marsianus3006mek@gmail.com, ³⁾elisabethngura@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini diambil dengan tujuan antara lain : (1) untuk mengetahui desain alat permainan papan pasak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, (2) untuk mengetahui tingkat kelayakkan media papan pasak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan ini disebut juga dengan istilah *Development research*. Model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generic yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Salah satu fungsi dari ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun prangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan sangat valid dan layak untuk digunakan dengan rincian: 1) ahli materi 93,3 % valid, 2) ahli media 83,3 % valid, 3) ahli desain 93,3 % sangat valid, 4) uji coba perorangan 85 % valid, 5) uji coba kelompok kecil 100 % sangat valid, dari hasil tersebut artinya media ini layak digunakan pada anak usia dini.

Abstract

This study was taken with the following objectives: (1) to determine the design of peg board game tools to improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years in TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, (2) to determine the level of feasibility of peg board media in improving the cognitive abilities of children aged 5-6 years in TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. The type of research used is development research is also called Development research. A more generic learning design model is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). One of the functions of ADDIE is to be a guideline in building effective, dynamic training program equipment and infrastructure that supports the training performance itself. The data collection methods used by researchers are observation, interview, documentation and questionnaire methods. The results showed that it was very valid and feasible to use with details: 1) material experts 93.3% valid, 2) media experts 83.3% valid, 3) design experts 93.3% very valid, 4) individual trials 85% valid, 5) small group trials 100% very valid, from these results it means that this media is suitable for use in early childhood.

Sejarah Artikel

Diterima: 29-11-2023
Direview: 13-03-2024
Disetujui: 31-05-2024

Kata Kunci

Media Papan Pasak,
Kemampuan Kognitif,
AUD

Article History

Received: 29-11-2023
Reviewed: 13-03-2024
Published: 31-05-2024

Key Words

Pegboard media,
cognitive abilities, early
childhood

*Penulis Koresponding: Elisabeth Tantiana Ngura (elisabethngura@gmail.com)

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental yang paling pesat. Bahwa dalam mewujudkan perkembangan yang optimal, anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, lingkungan masyarakat sekitarnya, dan negara. Pertumbuhan dan perkembangan sudah dimulai sejak dalam kandungan (prenatal). Pembentukan sel saraf otak sebagai modal pembentukan kecerdasan terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antar sel saraf terus berkembang.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan 2014 usia dini yang berkaitan dengan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun indikator pencapaiannya antara lain: 1) mengenal perbedaan ukuran "lebih dari", "kurang dari", dan "paling/ter", 2) mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, 3) mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi, 4) mengenal pola ABCD-ABCD, 5) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Perkembangan aspek kognitif menjadi suatu kebutuhan untuk mengembangkan kecerdasan dimana dalam kegiatan pembelajaran anak dilatih untuk berpikir logis.

Berdasarkan hasil observasi di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, berdasarkan indikator di atas peneliti menemukan masalah pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna dan ukuran, dari 15 orang anak terdapat 9 orang anak yang belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk geometri, warna dan ukuran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya anak kurang senang atau kurang tertarik dengan media pembelajaran yang ada hal ini membuat anak menjadi cepat bosan serta lebih cepat jenuh dalam belajar. Kondisi tersebut menjadi salah satu motivasi bagi para guru PAUD untuk memperbaiki berbagai aspek dalam proses pembelajaran seperti strategi yang digunakan, media yang menarik, jenis metode pelajaran yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi anak belajar dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak memiliki keinginan untuk belajar. Apabila keinginan belajar anak tinggi maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih maksimal.

Sebagai pemecahan permasalahan yang ada, pengembangan media papan pasak menjadi salah satu media yang sangat penting bagi anak dalam rangka peningkatan kemampuan kognitif karena dengan pengembangan media papan pasak yang bervariasi dengan warna yang menarik dapat membantu anak memahami dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya alat permainan edukatif papan pasak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak dan menghilangkan rasa bosan dalam belajar. Selingan penggunaan alat permainan papan pasak juga dapat digunakan untuk membantu anak pada kemampuan

keterampilan lainnya sesuai dengan fungsi alat permainan, sehingga minat belajar anak lebih bagus dan membuat ketahanan duduk anak pun lebih baik. Kelebihan dan kekurangan dari media papan pasak diantaranya ialah: 1. Kelebihan Papan pasak dapat melatih anak memecahkan masalah, menarik perhatian peserta didik, memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran, dapat digunakan berulang kali, mampu membuat anak berpikir logis, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta aman digunakan. 2. Kekurangannya adalah Memerlukan biaya untuk mempesiapkannya, pada saat bermain papan pasak harus didampingi oleh pendidik.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Fisik

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media papan pasak adalah menggunakan kayu yang di bentuk kotak persegi panjang dan pasak-pasak berbentuk geometri dengan ukuran Panjang 17,5 cm, lebar 17,5 cm, tinggi 6 cm dan di buat 20 lubang untuk menyimpan pasak-pasak. Dalam media papan pasak tersebut ada sejumlah 20 pasak yang memiliki macam-macam bentuk geometri.

2. Spesifikasi Isi

Aspek isi dari media papan pasak ini adalah pasak-pasak yang di buat bentuk geometri dengan warna yang menarik yang nantinya di sisikan dengan ke dalam lubang pasak yang sudah disediakan tersebut.

3. Spesifikasi Penggunaan

Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan cara, anak mengamati media papan pasak tersebut yang di letak di atas meja dan megikuti arahan dari guru Kemudian anak mempelajari warna dan angka-angka yang ada di media papan pasak tersebut dan anak dapat bermain sesuai dengan keinginan anak.

Media ini digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak khususnya Meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna dan ukuran untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media permainan papan pasak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda?
2. Bagaimana kelayakan media papan pasak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda?

Bedasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain atau rancangan media papan pasak untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

2. Untuk mengetahui kelayakan media papan pasak untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah- langkah sistematis pengembangan media permainan papan pasak yakni: 1) *analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan Peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi (c) penyusunan instrumen. 3) *development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli. 4) *implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan penggunaan media. 5) *evaluation* dan kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil.

1. Metode Observasi

Pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi terhadap uji kelompok kecil dengan subjek penelitian 6 orang anak dan perorangan dengan subjek 2 orang anak pada media dan kemudahan dalam menggunakan media.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru untuk mengetahui variabel latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian. Pada pedoman wawancara ini peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan yang terkait dengan perkembangan belajar siswa.

3. Metode Angket

Dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab.

4. Metode Dokumentasi

Digunakan oleh peneliti untuk menganalisis aktivitas berdasarkan foto-foto biasanya lebih akurat dan menarik dan dapat menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji coba ahli pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penelitian (angket) untuk ahli materi diserahkan tanggal 14 Agustus 2023 dan instrumen penelitian untuk ahli media diserahkan pada tanggal 10 Agustus 2023 untuk menilai media yang dihasilkan.

Uji coba ahli materi pembelajaran papan pasak dilakukan oleh guru pamong di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda atas nama Avelina Co, S.Pd dengan kualifikasi Pendidikan terakhir ialah S1 PG-PAUD dan bapak Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd adalah

ahli media yang menjadi validator untuk memvalidasi media yang dibuat. Beliau adalah ketua sekolah STKIP Citra Bakti Ngada.

Produk pengembangan yang diserahkan ke ahli materi dan ahli media pembelajaran merupakan instrumen uji ahli media dan instrumen uji ahli materi pembelajaran media papan pasak. Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

1. Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan, instrumen yang dinilai yang tercantum di dalamnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Presentase penilaian oleh ahli media menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

x_i = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

100% = Konstanta

$$\sum X = 28$$

$$\sum x_i = 30$$

$$P = 20/30 \times 100\% = 93,3\%$$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada aspek yang dinilai dengan jumlah skor termasuk pada kriteria **“sangat valid”**

2. Ahli Media

Instrumen yang digunakan oleh ahli media untuk memvalidasi media yang dikembangkan yaitu media papan pasak. Produk yang dikembangkan terlebih dahulu diberi konsultasi kepada pembimbing 1 dan pembimbing II. Setelah dari pembimbing dilansungkan ke ahli media agar bisa mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana M.Pd bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari ahli media maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media papan pasak adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X = 25$

$\sum X_i = 30$

$P = 25/30 \times 100\% = 83,3\%$

Berdasarkan hasil penilaian diatas yaitu media permainan papan pasak yang dikembangkan dikatakan baik "**sangat valid**" dan pengembangan media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil yang didapatkan maka prosentase dapat dihitung 90% .Hasil ini didapatkan dari jumlah skor di bagi skor maksimal dan di kali 100%.Maka hasil kalkulasi sebesar 90%, sehingga media yang dikembangkan tidak direvisi.

3. Ahli Desain

Instrument yang diberikan kepada ahli desain untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Ahli desain akan memberikan penilaian kepada media atau RPPH yang sudah dibuat. Berdasarkan penilaian yang didapatkan dari ahli desain untuk produk yang dikembangkan menyatakan bahwa pengembangan media dan RPPH yang dibuat bisa digunakan. Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba dengan ahli desain, maka selanjutnya dihitung presentase tingkat pencapaian pada media papan pasak.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum X = 28$

$\sum X_i = 30$

$P = 28/30 \times 100\% = 93,3\%$

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli desain atas nama Bapak Dr. Dek Ngura Laba Laksana M.Pd dengan butir materi pada kolom instrument dikatakan "**valid**" layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

4. Uji Perorangan

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan, sehingga peneliti dapat mengetahui indentifikasi masalah pada produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perseorangan, maka selanjutnya dihitung persentasenya.

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$$\sum X = 6$$

$$\sum x_i = 7$$

$$P = 6/7 \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “Ya” memperoleh skor 1 dan jawaban “Tidak” skor 0. memperoleh jumlah =85%. Uji coba ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, berdasarkan hasil yang didapatkan maka produk yang dikembangkan berada pada kategori “**valid**”. Selama proses pembelajaran berlangsung anak-anak begitu sangat senang dengan media yang ada, dalam hal ini artinya media yang dikembangkan sangat menarik perhatian anak. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon anak terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan skor yang didapatkan yaitu “sangat valid” maka media layak untuk digunakan.

5. Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil yang dilakukan di sekolah dengan 5 orang anak. Dalam uji coba ini menggunakan 5 butir indikator yang dikembangkan. Hal-hal yang ditemukan selama uji coba kelompok kecil yaitu anak sangat senang ingin mencoba bermain permainan papan pasak. Berdasarkan hasil wawancara, guru menilai bahwa permainan papan pasak dapat membantu guru untuk menstimulasi perkembangan aspek kognitif anak dalam mengenal dan mengelompokkan warna, bentuk, serta ukuran pada papan pasak.



Gambar 2. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil penilaian anak pada uji coba kelompok kecil maka dapat dihitung hasil prosentase tingkat pencapaian media *tiki toka* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$$\sum X = 6$$

$$\sum x_i = 7$$

$$P = 5/5 \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat baik untuk perkembangan fisik motorik kasar anak. Dari hasil perhitungan yang dengan jawaban “Ya” medapatkan skor lebih banyak dari jawaban “Tidak”.Uji coba ini dilakukan dengan anak kelas B berjumlah 3 orang, dengan 7 butir indikator yang dikembangkan. Berdasarkan hasil prosentase yang didapatkan maka prodak yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik “**sangat valid**”. Dalam hal ini berarti prodak yang dikembangkan akan digunakan tanpa revisi. Saran dan komentar dari ahli akan menjadi motivasi yang baik untuk peneliti.

Pembahasan

Papan pasak yang dikembangkan memiliki keunikan yaitu mampu memecahkan masalah, permainan papan pasak juga sangat bagus untuk melatih logika. Pengembangan media papan pasak juga telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu antara lain:

Yang ditulis oleh Respita (2020) yang berjudul “Pengembangan Alat Peraga Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” penelitiannya berhasil menyatakan jika alat permainan papan pasak sangat penting digunakan untuk mengenal lambang bilangan dan sangat diperlukan selain untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan juga akan membuat anak senang dalam belajar dan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran tidak akan membuat anak bosan dalam pembelajaran.

Penelitian juga dilakukan oleh Noa, Maria Goreti tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Media Balok Angka Model Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK St. Skolastika Mataia Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada”. Penelitian ini dengan tujuan untuk: (1) mengetahui desain media balok angka untuk aspek kognitif dalam berpikir simbolik pada anak kelompok B di TKK St. Skolastika Mataia, (2) menghasilkan media balok angka yang praktis untuk meningkatkan berpikir simbolik pada anak kelompok B di TKK St. Skolastika Mataia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media balok angka digunakan untuk aspek kognitif dalam berpikir simbolik ini dikategorikan layak berdasarkan semua aspek yang divalidasi dan diujikan.

Hasil penelitian yang ditulis oleh Chustin Andarwati (2017) yang berjudul “Peningkatan kemampuan Membilang 1 Sampai 5 Melalui Metode Pemberian Tugas Dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Pasak”. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan agar anak mendapatkan peningkatan keberanian dan aktivitas secara maksimal maka dalam pengajaran pemahaman konsep bilangan hendaknya menggunakan alat peraga yang diminati anak dan demi hasil belajar yang optimal diharapkan juga guru lebih kreatif dan inovatif dalam mencari pembelajaran yang disukai anak agar dalam pelaksanaannya anak lebih gemar belajar.

Hasil penelitian yang ditulis oleh Mega Iswari dan Yarmis Hasan dalam *jurnal Penelitian Pendidikan khusus* (2017) yang berjudul “Efektifitas Bermain Papan Pasak Untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Down Syndrome Di Kelas VII SLB Wacana Asih Padang”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketahanan duduk anak Dawn Syndrom x saat proses pembelajaran melalui bermain papan pasak. Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi baseline dilakukan sebanyak enam kali, ketahanan duduk anak terletak pada rentang 2-4 menit. Berdasarkan data penelitian, peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan bermain papan pasak dalam meningkatkan ketahanan duduk anak. Dari kajian hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan papan

pasak dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia dini 5-6 tahun kelompok B. Kiranya dengan dikembangkan media edukatif papan pasak dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Pengembangan media papan pasak mengacu pada keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tidak terlepas dari media pembelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan harus sesuai dan menarik bagi anak usia dini, sehingga motivasi belajar anak akan meningkat sesuai dengan tingkat kemampuan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji coba perorangan serta kelompok kecil diperoleh kelayakan media papan pasak yang dikembangkan antara lain sebagai berikut: 1) validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 93,3% dengan kriteria (sangat valid), 2) validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 83,3% dengan kriteria (sangat valid), 3) validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 93,3% dengan kriteria (sangat valid), 4) uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata 85% dengan kriteria (sangat valid), 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 85,7% Dengan kriteria (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa hasil uji cobakelayakan media papan pasak oleh ahli dan anak usia 5-6 tahun

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, dapat disarankan kepada:

Bagi Guru

1. sebaiknya guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media papan pasak untuk pengenalan warna agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak.
2. Guru juga dapat menjadikan media papan pasak dalam menyusun rencana kegiatan pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek fisik motorik Pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema yang lainnya. Agar pengembangan media yang lebih kreatif untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti. (2018). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universal Terbuka.

- Amirul Muhammad. (2018). Strategi Guru Agama dalam Membentuk Karakter Siswa di Lingkungan Sekolah SD Muhammadiyah Bording Scool Yogyakarta. Skripsi. UMY: Yogyakarta
- Andi Nafsia, dkk (2022). Pengembangan Lembar Kerja Anak untuk Aspek untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.
- Chustin Andrawati (2017) yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Membilang 1 Sampai 5 Melalui Metode Pemberian Tugas Dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Pasak.
- Dacholfany, dkk (2018). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam. Jakarta: Amzah
- Dhiu, K. D dkk. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Maria Anjelina Tai, dkk (2021). Pengembangan Media Kartu Angka Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Jurnal Citra Pendidikan. olume 1 Nomor 2 Tahun 2021 ISSN 2775-1589 Hal. 323-333 <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Maria Goreti tahun 2020, dengan judul “ Pengembangan Media Balok Angka Model Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK St. Skolastika Mataia Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Mega Iswari dan Yarmis dan Hasan dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus (2017) yang berjudul “ Efektifitas Bermain Papan Pasak Untuk Meningkatkan Ketahanan Duduk Anak Down Syndrome Di Kelas VII SLB Wacana Asih Padang.
- Muhyidin, Asep, Odin Rosidin, and Erwin Salpariansi. (2018).” Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal. “ Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar4, no. 1. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>.
- Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).
- Widayati Sri, Dkk (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal AUDHI Vol. 4, No.1, Juli2021, Pages 8-17 p-ISSN: 2662-2469: e-ISSN:2774-8243 <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>
- Yulia Respita (2020) P engembangan Alat Peraga Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.