

PENGARUH MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI RA AL-QODIR TAMAN SIDOARJO

Ratna Pangastuti¹, Yatimatul Huryanah², Nurul Qomaria³, Siti Rahmah⁴, Woro Susanti⁵

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
E-mail: ratnapangastuti@hotmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran serta upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media papan pintar pada anak kelompok TK A di RA AL QODIR kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak kelompok TK A di RA AL QODIR. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan media ini menggunakan metode demonstrasi serta hasil penelitian menunjukkan perkembangan berbagai aspek yang meliputi aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik dan aspek sosial emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses awal uji lapangan sudah memiliki respon baik dari siswa. Karena dari hasil uji coba ini memperoleh nilai 20 dari jumlah total 25. Hingga jumlah skor tersebut jika di presentasikan mendapatkan hasil 75%. Dalam hal ini bisa dikategorikan berkembang sesuai harapan. Dapat dikatakan penggunaan media ini layak di gunakan.

Kata Kunci: Media Papan Pintar; Kemampuan Kognitif; Metode Demonstrasi

ABSTRACT: This study aims to determine the learning process and efforts to improve children's cognitive development through smart boards in the TK A group in RA AL QODIR, Taman sub-district, Sidoarjo Regency. This type of research is a qualitative descriptive study with the research subjects being children in the TK A group at RA AL QODIR. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The application of this media uses demonstration methods and the results of research show the development of various aspects including cognitive aspects, language aspects, physical motor aspects and social emotional aspects. The results showed that the initial process of field testing already had a good response from students. Because the results of this trial obtained a value of 20 out of a total of 25. Until that total score, if presented, gets 75% results. In this case, it can be categorized as developing as expected. It can be said that the use of this media is feasible to use.

Keywords: Smart Board Media; Cognitive Ability; Demonstration Method

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan mengalami lompatan perkembangan. Undang-undang nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sujiono, 2011: 3-7). Sementara itu, anak dapat di artikan dengan individu yang belum dewasa. Sedangkan usia dini adalah rentang usia 0 hingga 6 tahun.

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk di

kembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini di harapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif. Thurstoe berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan : berbahasa (verbal comprehension), mengingat (memory), nalar atau berpikir logis (reasoning), pemahaman ruang (spatial fagtor), bilangan (memercial ability), menggunakan kata-kata (word fluency), dan mengamati dengan cepat dan cermat (perceptual speed).

Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahamannya melalui dunia dan melalui 4 tahap, perkembangan kognitif berdasarkan tingkat usia :

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini bayi menggunakan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi komplek dari kemampuan sensorimotor (Sujiono, 2011: 3-7).
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Mereka membentuk konsep yang stabil dan mulai bernalar. Pada saat bermain, dunia kognitif anak di dominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis.
3. Tahap opersional konflik (7-11 tahun), pada tahap ini anak dapat melakukan operasi yang melibatkan objek-objek dan juga dapat bernalar secara logis sejauh hal itu di terapkan dengan conoth yang specific atau konkrit.
4. Tahap opersional formal (11-dewasa), dalam tahap ini individu melampaui pengalaman-pengalaman konkrit dan berpikir secara absrak dan lebih logis, dalam aspek memecahkan masalah, mereka adapt bekerja secara lebih sistemats dengan mengembangkan

hypotesis mengenai mengapa sesuatu itu terjadi seperti itu, kemudian menguji hypotesis tersebut.

Sebagaimana penjelasan di atas bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun termasuk pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Hal ini di tandai dengan meningkatnya kemampuan menggunakan sesuatu dengan simbol-simbol. Dalam tahap ini anak belajar menggunakan oboek menggambar, kata-kata, dan angka. Pada usia 4-5 tahun pemikirannya masih bersifat egosentris dan dapat mengklasifikasikan satu objek dengan satu ciri. Misalkan apel itu bentuknya bulat, maka anak akan menafsirkan bahwa buah apel itu bentuknya bulat.

Berdasarkan Teori Thurstoe kemampuan kognitif anak dapat dicapai melalui langkah-langkah berikut :Berbahasa (Verbal Compherehension, Bilangan (Memercial Ability), Menggunakan kata-kata (Word Fluency), dan Mengamati cepat dan cermat (Peceptual Speed

Berdasarkan teori Thurstoe kemampuan kognitif anak dapat dicapai melalui langkah-langkah berikut : dalam berbahasa Anak selalu diberikan stimulus melalui melafalkan huruf abjad. Kemudian mengajak anak untuk tanya jawab seputar huruf abjad. Dalam hal BilanganAnak dibeii stimulus untuk membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengetahui serta mengenal jumlah banyak sedikit suatu benda. Dalam menggunakan kata-kataguru mengenalkan kepada anak dalam mengucapkan satu ke kata selanjutnya dengan menggunakan ejaan.Melalui media papan pintar anak dapat mengamati gambar secara jelas serta tanggap dalam memilah kata dan bilangan.

Menurut Mukhtar Latif jika di kaitkan dengan pendidikan anak usia dini media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat di jadikan bahan dan alat untuk ermain yang membuat anak usia dini bisa memperoleh pengetahuan, keterampilan serta menentukan sikap.

Kaitanya dengan pengembangan kognitif anak media yang digunakan dalam

proses pembelajaran adalah untuk belajar serta bermain. Selain itu media yang di gunakan dalam pengembangan kognitif anak usia dini yaitu media yang tidak berbahaya, menenangkan, dan dapat membantu guru dalam menghubungkan satu hal ke hal lainnya (Sujiono, 2011: 8-9).

Dalam terori di atas selain mengembangkan kognitif anak, sebagai guru kita juga perlu memiliki media sebagai alat pengembangan kognitif anak. kaitannya dengan pengembangan kognitif anak, media apapun yang akan di gunakan dalam proses belajar mengajar di taman kanak-kanak adalah untuk belajar sambil bermain. Suasana belajar yang penuh tawa dan gerak dapat di wujudkan dalam berbagai bentuk permainan dan kegiatan-kegiatan kreatif.

Urgensi penelitian pengembangan kognitif ini yakni agar guru bisa mengetahui sampai mana kemampuan kognitif anak melalui media papan pintar. Dengan menggunakan media papan pintar ini guru juga mengetahui perbedaan kecerdasan setiap anak. dengan menggunakan media ini guru juga bisa mengembangkan beberapa aspek bukan hanya satu aspek saja.

Berdasarkan penelitian lain karya putri catur hasmiyani di dalam sekolah guru di harapkan menjadi fasilitator dalam megembangkan kemampuan anak baik kemampuan fisik/motorik halus, bahasa, kognitif, sosial emosional dan norma agama. pada usia 4-5 tahun atau TK kelompok A sudah dapat di kenalkan dengan lambang bilangan. Dan di usia 4-5 tahun ini di harapkan anak mampu mencapai tingkat pencapaian perkembangan diantaranya, mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan pintar di RA AL QODIR Wage Taman Sidoarjo.

Manfaat penelitian ini yakni di harapkan dapat bermanfaat dan bisa menjadi masukan bagi si pembaca tentang

mengembangkan kemampuan kognitif pada jenjang anak usia dini. Bagi guru penelitian ini bisa menjadi masukan untuk dapat mengoptimalkan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan pintar. Bagi anak di harapkan kemampuan kognitif anak dapat berkembang optimal melalui media papan pintar.

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik, suatu proses situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lainnya yang ahli dalam topik bahasan.

Jadi metode demonstrasi merupakan suatu cara dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran dengan menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan media atau sumber belajar pada anak.

METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat maupun peneliti sendiri (Sukardi, 2003:17). Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media "Papan Pintar" di RA AL-Qodir Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo maka peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Penelitian adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data dan bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2011: 115).

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian kualitatif disebut dengan

penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi (Arikunto, 2002:117). Sedangkan deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini (Mardalis, 2004:87).

Selain pendapat diatas, menurut Sukmadinata dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukannya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka (Sukmadinata, 2009: 78).

Menurut Sugiono, penelitian kualitatif juga mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2010: 82).

Sedangkan menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilima, penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah (Pattilima, 2005:56). Selanjutnya Bogdan dan Taylor mendefinisikan kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang diamati. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistic, memposisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis

data secara disepakati oleh peneliti dan subjek peneliti

JENIS PENELITIAN

Dalam prosesnya peneliti ini mengangkat data dan permasalahan yang ada tentang Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Papan Pintar di RA AL-Qodir Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo sehingga jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati (Tohirin, 2012:2). Metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode riset yang bersifat deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori.

Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjawab pertanyaan apa dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian yang bersangkutan. Selain itu, pengertian deskriptif adalah upaya meninterpretasikan kondisi yang terjadi dengan tujuan memperoleh informasi mengenai objek penelitian (Mardalis, 2004: 87).

Mengacu pada rumusan masalah maka peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskriptifkas seseorang, peristiwa lapangan, serta kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci juga mendalam. Penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang sekedar untuk menggambarkan suatu variable yang berkenaan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan antar variabel (Faisal, 1992:18). Pendekatan ini berdasarkan *Fenomonologis*. *Fenomonologis* adalah fenomena-fenomena yang terjadi atau realita yang ada di lapangan, yang

berkaitan dengan cara mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan papan pintar di RA AL-Qodir Wage Taman Sidoarjo. Metode ini dimulai dengan memperhatikan dan menelaah fokus pada fenomena yang diteliti dan memperhatikan aspek subjektif dari pelaku objektif.

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian saat tema kebutuhan sub tema kebersihan lingkungan. Dilakukan selama satu minggu, pada tanggal 14 september 2019 sampai 27 september 2019.

Dalam penelitian ini peneliti memilih Media Papan Pintar di RA AL-Qodir Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo yang dilakukan didalam kelas saat berlangsung jam pelajaran sebagai objek penelitian, alasannya karena peneliti ingin melihat bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kemampuan Kognitif anak melalui media Papan Pintar.

SASARAN PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah satu kelas kelompok A di RA AL-Qodir Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Penentuan subjek dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung. Sebagai objek peneliti yaitu media papan pintar. Adapun penulis melakukan penelitian terhadap satukelas kelompok A sebanyak 25 anak.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan fasilitas atau alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, akurat, dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen penelitian ini digunakan untuk melihaat bagaimana tingkat keberhasilan media papan pintar dalam memberikan dampak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pada saat proses kegiatan. Lembar observasi berisi indikatif-indikator tentang bagaimanakah mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui papan pintar. Dalam pedoman observasi digunakan peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah dan terukur sehingga hasil data yang sudah didapatkan mudah untuk diolah.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Usman, 2012: 64). Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, observasi yang dimaqsud dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki.

Dengan demikian observasi merupakan pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yaitu : "suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari dengan orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Adapun hal-hal yang akan peneliti observasi adalah tentang bagaimanakah guru mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan pintar. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang dilakukan dengan mengisi tanda pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Lembar observasi ini dijadikan peneliti sebagai pedoman agar pada saat melakukan observasi menjadi lebih terarah, terukur dan mudah untuk diolah.

Wawancara (Interview)

Teknik wawancara dalam pengumpulan data dan informasi memudahkan peneliti untuk dapat menggali apa saja yang diketahui dan dialami oleh subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang (Pattilima, 2005: 74).

Dokumen Analisis

Dokumen analisis merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maqsudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan dari data penelitian. Adapun dokumen analisis yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian).

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam data dan analisis data. Dari semua data yang telah diperoleh dalam penelitian. Baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi yang datanya tentang kognitif anak serta diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang mengajar di RA AL-Qodir Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo dan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian. Dan semua data tersebut kemudian dianalisis karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, jadi terdapat 3 langkah yaitu :

reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari di tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila perlu (Sugiyono, 2010: 338). Maka dalam hal ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari observasi dan wawancara kemudian dirangkum satu persatu agar memudahkan dalam menganalisis data.

Display Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya yaitu menyajikan data (Display Data). Data-data yang berupa tulisan tersebut kemudian disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktivitas data. Aktivitas ini bermaksud untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu, data telah disajikan bukan berarti proses analisis data sudah selesai, akan tetapi masih ada tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati.

Kesimpulan peneliti dan penelitian yang telah dilakukan adalah masih kurangnya perkembangan kognitif anak maka dari itu pendidik harus menguasai

media yang sesuai dan yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya dengan menggunakan media papan pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas. hal ini guna untuk mengetahui dan mencari tahu tentang gambaran kondisi dan kendala pada kegiatan belajar mengajar di RA Al Qodir.

Observasi dilakukan melalui tahap mengamati langsung waktu proses belajar mengajar di dalam kelas. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok A mengenai proses pembelajaran. Terdapat kendala dalam pembelajaran, berikut permasalahan yang ada di dalam kelas :

1. Ada beberapa anak yang pasif dan kurang fokus dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatid masih terbatas, seperti mengenal angka, gambar dan huruf abjad.
3. Guru masih kesulitan dalam mengajarkan materi mengenal angka pada belajar menulis angka.
4. Anak masih mengalami kesulitan dan cepat bosan dalam menulis angka, karena terlalu banyak jumlah yang di tulis. Misalnya langkah penulisan angka yang masih di bingungkan. Seperti angka 2 menjadi huruf z. Angka 3 menjadi angka 4 arab (٤).

A. Hasil perencanaan

Tahap perencanaan ini lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data. Untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

B. Proses awal di lapangan.

Dalam proses ini guru melibatkan semua anak di dalam satu kelas, namun

guru berupaya dalam penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dengan cara giliran berkelompok (dalam satu kelompok anak bergiir satu per satu).

Hasil uji coba lapangan ini memperoleh jumlah penilaian 20 dari jumlah total maksimal 25. Jumlah skor tersebut di presentasikan sehingga mendapatkan hasil 75% dan dapat dikatakan bahwa media papan pintar ini layak digunakan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti. Para peserta didik merespon dengan baik. Mereka sangat antusias dan tertarik serta menyukainya untuk bermain. Anak didik tertarik dengan memasukkan angka ke dalam gerbong kereta, tertarik dalam memiih gambar serta menempel dan anak menceritakan gambar tersebut. Dengan demikian dapat di simpulkan dalam proses awal mendapatkan respon positif dari anak.

Sebelum memasuki kegiatan inti pada kegiatan awal mengenalkan kegiatan dengan menunjukkan gambar yang akan diajarkan supaya anak-anak benar-benar mengenal dan memahami keadaan lingkungan yang bersih, terawat, sampah tidak berserakan, serta cara merawat lingkungan yang bersih. Anak juga supaya bisa mengenal dan memahami keadaan lingkungan yang tidak bersih, bagaimana dampak yang akan terjadi. Serta memberikan strategi Tanya jawab yang bertujuan untuk memperkuat dan mempertajam ingatan anak-anak dalam melakukan kegiatan nantinya.

Setelah anak-anak memahami dan mengenal ciri-cirinya baru anak-anak ditunjukkan Alat Permainan Edukatif (APE) serta menerangkan cara kerja dari APE. Memulainya dari menanyakan dan memilah anak yang menjaga kebersihan lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan kognitif (pengetahuan) anak, lalu anak-anak diminta untuk menempel di bawah gambar centang (v) untuk mencapai fisik motorik halus anak dan menanyakan apa yang sedang dilakukan anak di dalam gambar untuk tujuan mengasah bahasa anak melalui bercerita singkat, selanjutnya anak

diminta untuk menghitung berapa jumlah anak yang melakukan kegiatan menjaga kebersihan dengan tujuan mengasah kognitif anak dalam berhitung dan memilih angka sesuai dari hitungan anak.

Setelah anak-anak melakukan beberapa kegiatan, anak-anak juga diajarkan untuk membiasakan dalam kedisiplinan, bertanggung jawab, serta saling membantu untuk mengembalikan pekerjaan yang telah dikerjakan dengan tujuan supaya anak dapat meningkatkan dan mengasah sosial emosial.

Hasil dari model pembelajaran dan menggunakan media ini yaitu dalam memperjelas penyampaian atau materi yang diberikan oleh guru untuk anak yang bersifat nyata pada lingkungan dikarenakan ada gambar, jika cara penjelasannya hanya menggunakan lisan atau dengan cara bercerita kurang lebih anak hanya mampu menirukan ucapan guru tentang lingkungan yang bersih dan kotor, namun menggunakan media ini anak-anak mampu membayangkan dan menilai lingkungan sekitar sesuai dengan keadaan lingkungan dirumah maupun di lingkungan sekolah.

Untuk memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi serta bereksperimen. Salah satunya yaitu menggunakan metode demonstrasi menggunakan media Alat Permainan Edukatif (APE) berupa papan pintar yang sangat berpotensi dalam mengembangkan berbagai kompetensi dan mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam satu Alat Permainan Edukatif (APE).

Untuk memberikan rasa kebahagiaan, kesenangan dalam memilih gambar, bercerita pendek, serta berhitung bersama dalam kegiatan. Anak-anak dalam melaksanakan kegiatan terlihat bahagia dan tertarik dalam melakukannya, dikarenakan tidak terlalu susah dalam memainkannya. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ini saat proses kegiatan pembelajaran penuh rasa bahagia maka anak-anak mempunyai fikiran bahwa belajar itu tidak hanya dengan prasaan yang jenuh, membosankan, dan tertekan. Maka

anak-anak akan lebih senang dan tertarik dalam belajar serta melatih semua aspek nya dengan satu (1) Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) ini juga dipersembahkan atau diciptakan tidak hanya untuk satu tema bahkan sub-sub tema saja, namun Alat Permainan Edukatif (APE) ini bisa disesuaikan sesuai berjalannya tema dan juga bisa sebagai alat peraga saat di sudut pengaman.

Pembahasan

Menurut Yuliani Nuraini Sujiono, syarat-syarat media yang digunakan dalam mengembangkan kognitif yaitu menarik atau menyenangkan, baik melalui warna, bentuk, tidak tajam bentuknya, ukurannya disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan usia anak TK dan tidak membahayakan anak serta dapat dimanipulasi.

Media papan pintar dipilih karena memiliki kegunaan dalam mengembangkan beberapa aspek dalam satu media dan memiliki warna yang menarik, bentuknya nyata, berbentuk timbul atau tiga dimensi, dapat dilihat, dapat disentuh, serta dapat dibongkar pasang sesuai tema pembelajaran.

Dengan menggunakan median papan pintar anak-anak dapat mengembangkan pengetahuannya dan dapat beberapa informasi dalam membedakan gambar, bercerita pendek, menghitung, serta melatih fisik motoriknya. Anak sangat suka dengan denda yang menyerupai bentuk asalnya atau nyata serta anak-anak suka dengan berpartisipasi, seperti terlibat dalam media tersebut.

Media papan pintar juga sangat mendukung anak dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik motorik, serta sosial emosional. Berikut penjelasannya :

Anak-anak terlatih kognitifnya melalui melihat, mengamati, dan memilah gambar lingkungan bersih dan lingkungan kotor serta menghitung dan menentukan angka bilangan.

Anak-anak terlatih bahasanya melalui bercerita pendek tentang keadaan lingkungan pada gambar yang telah ditunjuk atau dipilih.

Anak-anak terlatih fisik motoriknya melalui menjumpit serta menempel gambar pada alas papan pintar yang sudah ada tanda (v) lingkungan bersih dan tanda (x) lingkungan kotor.

Anak-anak terlatih sosial emosionalnya melalui tata tertib dan mau bergiliran dalam melakukan kegiatan serta bertanggung jawab saat selesai melakukan kegiatan atau menata kembali media yang telah digunakan.

Menurut penelitian yang ditemukan pada kelas TK A di RA Al-Qodir Kelurahan Wage Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Menggunakan media papan pintar melalui metode demonstrasi sangatlah berpengaruh besar dalam hal melatih dan mengembangkan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional anak. Dengan adanya media papan pintar melalui metode demonstrasi anak-anak lebih efisien dikarenakan anak-anak penasaran dan menganggap media yang pertama ditemui maka dari itu anak-anak penasaran sehingga anak-anak memperhatikan dan melaksanakan kegiatannya dengan tertib dan gembira.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media papan pintar dipilih karena memiliki kegunaan dalam mengembangkan beberapa aspek dalam satu media dan memiliki warna yang menarik, bentuknya nyata, berbentuk timbul atau tiga dimensi, dapat dilihat, dapat disentuh, serta dapat dibongkar pasang sesuai tema pembelajaran. Dengan menggunakan media papan pintar anak-anak dapat mengembangkan pengetahuannya dan dapat beberapa informasi dalam membedakan gambar, bercerita pendek, menghitung, serta melatih fisik motoriknya. Anak sangat suka dengan benda yang menyerupai bentuk asalnya atau nyata serta anak-anak suka

dengan berpartisipasi, seperti terlibat dalam media tersebut.

Media papan pintar juga sangat mendukung anak dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif, yakni Anak-anak terlatih kognitifnya melalui melihat, mengamati, dan memilah gambar lingkungan bersih dan lingkungan kotor serta menghitung dan menentukan angka bilangan.

Media papan pintar ini di terapkan menggunakan metode demonstrasi, dimana metode ini sangat baik. Karena guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran dengan menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan media atau sumber belajar pada anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Sujiono, Yuliani nurani, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kogitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Mardalis. (2004). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Karya Press.
- Sugiyono. (2010). *Proses Metode Penelitian*. Semarang: ANF Bina Karsa.
- Patilima, Hammid. (2005). *Metode Pengembangan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tohirin. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Faisal, Sanapiah. (1992). *Format-format penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Usman dan Akbar, Setiadi Purnimo. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.