

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BAGI ANAK KELOMPOK B**

Azalia Rizkini Pratiwi<sup>1</sup>, Ika Rachmayani<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Mataram

<sup>1</sup>azaliarizkini7@gmail.com, <sup>2</sup>ikarachmayani.fkip@unram.co.id,

<sup>3</sup>nurhasanah@unram.ac.id

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to produce a smart number board media to develop the ability to recognize numbers in early childhood. The research was conducted at Nurul Iman Kindergarten, Central Lombok. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 21 children in group B. Data collection techniques included observation and documentation, and the data analysis technique was descriptive quantitative. The developed product was a smart number board media that has been validated by media and material experts. The development of the smart number board media to improve children's cognitive abilities achieved an 88.8% feasibility percentage, categorizing it as very suitable for use. The steps for using the smart number board media are as follows: 1) Form groups first, 2) Then the teacher instructs the children to roll the dice according to the number of dots rolled, 3) If the dice show 3, the child will take an instruction card from pocket number 3, 4) The child then follows the instructions received. The results of the study on improving the cognitive abilities of group B children after learning with the smart number board media from development stages I, II, and III showed progress. The average cognitive ability in development stage I was 33%, categorized as starting to develop; in development stage II, it increased to 72%, categorized as developing as expected; and in development stage III, it reached an average of 88%, categorized as developing very well. These results indicate that the smart number board media is suitable for use as a learning medium in Nurul Iman Kindergarten, Central Lombok.*

*Keywords: smart number board, cognitive ability*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan pintar angka untuk mengembangkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Iman Lombok Tengah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan model *ADDIE* atau *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Subjek penelitian adalah anak kelompok B sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dan teknik analisis data pada penelitian ini adalah

deskriptif kuantitatif. Produk hasil pengembangan berupa media papan pintar angka yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi. Pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mendapatkan presentase 88,8% dengan kategori sangat layak digunakan. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media papan pintar angka ini sebagai berikut: 1) membuat kelompok terlebih dahulu, 2) kemudian guru mengarahkan anak untuk melempar dadu sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar, 3) jika mata dadu yang keluar 3 maka anak akan mengambil kartu perintah yang ada dikantong nomor 3, 4) setelah itu anak akan mengikuti perintah yang di dapat. Adapun hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B setelah melakukan pembelajaran menggunakan media papan pintar angka dari tahap pengembangan I, II dan III. Perolehan rata-rata kemampuan kognitif anak pada tahap pengembangan I yaitu 33% dengan kategori mulai berkembang kemudian pada tahap pengembangan II diperoleh rata-rata meningkat yaitu dengan presentase 72% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan pada tahap pengembangan III diperoleh rata-rata meningkat menjadi 88% dengan kategori berkembang sangat baik. Dari hasil di atas menunjukkan bahwa media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak layak digunakan sebagai media pembelajaran di TK Nurul Iman Lombok Tengah.

Keywords: papan pintar angka, kemampuan kognitif

### **A. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut atau pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat baik secara fisik maupun psikis, sehingga pada usia ini disebut juga usia emas (golden age). Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, kemampuan sosial emosional, kemampuan seni dan kemampuan nilai

agama moral sehingga dalam masa ini seluruh aspek harus dikembangkan secara maksimal.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Fahrudin (2016) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak sesuai dengan hasil-hasil yang dicapai sebelumnya. Anak-anak melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-

pengalaman baru. Ketidak seimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta transformasi ke periode berikutnya. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Menurut Prawaningtyas (2020) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup enam aspek. STPPA pada aspek perkembangan kognitif usia 5-6 tahun meliputi anak mampu mengurutkan bilangan 1 hingga minimal 50, anak senang dengan permainan otak-atik bilangan, anak menyukai permainan dalam komputer, anak dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya, anak mampu belajar memecahkan masalah, anak berpikir logis dan berpikir simbolik. Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun adalah dengan bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 September 2023 di TK Nurul Iman Praya Lombok Tengah pada anak kelompok B terdapat 14 anak dari 21 anak yang kemampuan kognitifnya masih sangat rendah. Kemampuan kognitif yang masih sangat rendah ini dapat dilihat dari keseharian anak dalam belajar yaitu anak belum mampu menghitung 10 atau lebih objek. Anak belum bisa menuliskan kembali angka yang diajarkan oleh guru. Guru menyediakan modul angka dan benda-benda di sekitar lingkungan belajar anak

sebagai sumber belajar yang monoton dan membuat anak merasa bosan.

Menurut Ravik (2018) media pembelajaran merupakan suatu yang berisi pesan-pesan atau suatu informasi mengenai pengetahuan yang ditujukan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka di TK Nurul Iman Praya Lombok Tengah masih terbatas.

Media pembelajaran dengan komponen pembelajaran saling keterkaitan, baik itu dalam metode dan strategi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan strategi dan pemanfaatannya mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran Karsidi dan Ravik (2018).

Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu anak belajar mengenai angka secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan oleh anak didik kelompok B kurang bisa belajar hanya menggunakan modul angka, mereka juga dirasa cepat bosan, kurang termotivasi belajar dan masih mengalami kesulitan terutama pada belajar menulis angka. Menurut guru, sebagian anak sudah bisa memahami konsep dasar angka, tetapi untuk penulisannya anak-anak masih banyak yang kesulitan.

## **B. Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development*

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Ada model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE. Menurut Sugiyono (2018) model ADDIE merupakan model perancangan generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam membangun bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran online. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa sebelum melaksanakan suatu penelitian sebaiknya menyiapkan rancangan dan perencanaan penelitian terlebih dahulu agar penelitian dapat terlaksana dengan baik. Oleh sebab itu, dalam rancangan ini peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* ( R&D ).

### **Subyek Data**

Subyek penelitian adalah orang, tempat atau benda yang diamati dalam penelitian sebagai sasaran. Subyek data dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Nurul Iman pada tahun ajaran 2023/2024.

Dengan demikian data yang digunakan pada penelitian ini adalah

anak kelompok B di TK Nurul Iman yang berjumlah 21 orang.

### **Jenis Data**

1. Data Kualitatif  
Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran papan pintar angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Nurul Iman Lombok Tengah.
2. Data Kuantitatif  
Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi  
Observasi yaitu, peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi objek guru, anak, sarana, dan prasarana, struktur organisasi, dan proses pembelajaran yang ada di TK Nurul Iman Lombok Tengah. Secara sederhana observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai proses melihat situasi penelitian. Dalam penelitian ini pengamatan lebih terfokus pada anak dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikatakan Hasnida (2021) "Metode pengamatan sangat sesuai

digunakan dalam penelitian yang meliputi pengamatan kondisi atau interaksi belajar mengajar, tingkah laku bermain anak-anak, dan interaksi kelompok.”

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data mengenai hal-hal berupa benda-benda tertulis atau benda yang berkaitan dengan suatu peristiwa tertentu, baik berupa database, buku arsip, karya, foto, surat-surat, atau sumber-sumber tertulis lainnya (Arifin 2020).

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data penelitian.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi.

Data yang dianalisis baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran papan pintar angka yang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Produk hasil dari penelitian ini yaitu berupa media papan pintar angka

yang berbahan dasar triplek untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B. Pengembangan media berbahan triplek untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak ini telah dilakukan melalui beberapa tahap.

### 1. Tahap Pengembangan I

Tahap pelaksanaan pada pengembangan I dilaksanakan pada bulan April 2024. Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan I yang dilakukan peneliti terhadap langkah-langkah kegiatan bermain media papan pintar angka pada tahap pengembangan I dengan jumlah skor yang diperoleh 26 dengan presentase 50% termasuk dalam kategori mulai terlaksana.

### 2. Tahap Pengembangan II

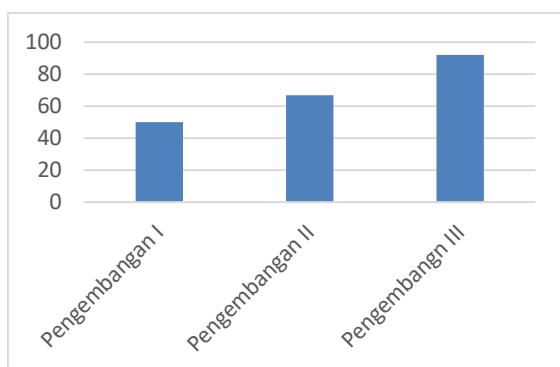
Tahap pelaksanaan pada pengembangan II dilaksanakan pada bulan April 2024. Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan II yang dilakukan peneliti terhadap langkah-langkah kegiatan pengembangan media pada tahapan pengembangan II dengan jumlah skor yang diperoleh yaitu 35 dengan presentase 67% termasuk dalam kategori terlaksana dengan baik. Namun pada tahap ini perlu pelaksanaan yang lebih baik lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

### 3. Tahap Pengembangan III

Tahap pelaksanaan pada pengembangan III dilaksanakan pada bulan April 2024. Berdasarkan hasil pada tahap pengembangan III yang dilakukan peneliti terhadap langkah-langkah kegiatan pengembangan papan pintar angka pada tahap pengembangan III dengan jumlah skor 48 dengan presentase 92,3% termasuk dalam

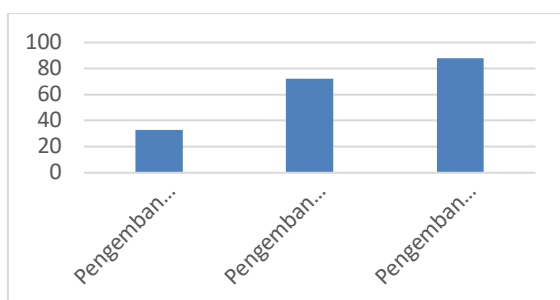
kategori terlaksana dengan sangat baik.

Berikut adalah grafik perbandingan Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Papan Pintar Anak dan Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B:



**Grafik 4. 4 Grafik Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Papan Pintar Anak**

Berdasarkan data grafik pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di pada setiap tahapan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam proses pengembangan mulai dari tahap I,II dan III.



**Grafik 4. 5 Grafik Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B**

Dari grafik di atas dapat dinyatakan bahwa pengembangan media papan pintar angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Nurul Iman Tahun ajaran 2023/2024. Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena dalam penerapan pembelajaran dengan bantuan media papan pintar angka seperti yang terlihat pada masing-masing indikator yang ada pada instrument perkembangan kognitif. Dengan demikian penerapan pengembangan media papan pintar angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Nurul Iman Lombok Tengah.

### **Pembahasan**

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Papan Pintar Angka telah selesai disusun. Tahapan pengembangan media mengikuti model ADDIE yang terdiri dari: tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation) dan tahap evaluasi (evaluation).

#### **1. Analisis (Analysis)**

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menentukan faktor-faktor yang menjadi alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan media. Tahap analisis terdiri dari tahap menganalisis kebutuhan,

menganalisis materi pembelajaran, dan menganalisis lingkungan. Tahap analisis bertujuan untuk menggali lebih jauh mengenai mengapa pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan (Istiningsih, et al., 2021; 913). Dalam penyusunan media terlebih dahulu ditentukan media yang dibutuhkan oleh anak untuk menunjang kegiatan pembelajarannya. Selanjutnya menganalisis materi.

Menurut Muh. Farozin, dkk., (dalam Falah, 2016) media adalah sebuah perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi informasi. Dalam sebuah bimbingan dan konseling akan ada banyak teknik dalam pelaksanaan layanan diantaranya dengan menggunakan media yang menjadi alat bantu yang tentunya penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang layak digunakan untuk melatih kemampuan kognitif anak kelompok B adalah media papan pintar angka. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media papan pintar angka. Pengembangan media sangat penting untuk menyampaikan pembelajaran, karena dengan mengembangkan media sebagai bahan ajar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, dengan mengembangkan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

## 2. Desain (Design)

Tahap desain produk. Pada tahap ini peneliti membuat desain/rancangan media yang akan dikembangkan. Desain produk dilakukan sesuai dengan analisis informasi dan kebutuhan yang didapat dari kajian pustaka (Nasution

& Oktaviani, 2020). Desain produk yang dikembangkan yaitu papan pintar angka. Papan pintar angka merupakan sebuah papan yang dilapisi kertas lilin berisikan tulisan angka yang berwarna dengan bentuk yang menarik. Kemerluhan media merupakan hal yang krusial dalam media pembelajaran karena semakin menarik media, maka motivasi dan minat belajar peserta didik pun ikut meningkat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawan dkk (2022) semakin menarik media yang dikembangkan, maka semakin mudah media yang dikembangkan dapat menarik minat dan mengembangkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap desain bertujuan untuk merancang gambaran awal media yang akan dibuat.

## 3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini produk yang telah didesain sebelumnya direalisasikan atau diwujudkan kemudian divalidasi untuk mengetahui kevalidan dari media papan pintar angka dan direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh dari validator. Hal ini sejalan dengan pendapat Safitri dkk (2022) tahap pengembangan atau development merupakan tahap pelaksanaan produk pembuatan media pembelajaran, menguji produk yang dirancang kepada validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk, dan selanjutnya direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh oleh validator.

Pembuatan media menggunakan triplek dengan dilapisi kertas lilin dan berisi tulisan angka pada setiap kantong bilangannya. Validasi desain bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan (Pangestu et al., 2019). Media yang telah

dikembangkan akan dinilai oleh validator ahli sebelum melakukan uji coba (Mashuri dan Budiyono, 2020).

4. Implementasi (Implementation)

Berdasarkan rangkaian tahapan mulai dari tahap pengembangan 1, tahap pengembangan II, dan tahap pengembangan III yang dilakukan dalam setiap kali pertemuan telah menunjukkan bahwa pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B selama penelitian berlangsung mengalami perkembangan.

Pada tahap implementasi (Implementation) produk yang telah melalui uji validasi dan revisi oleh tim ahli media dan materi akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Nasution & Oktaviani (2020) Setelah melakukan uji kelayakan produk dan melakukan revisi sesuai kritik dan masukan dari validator ahli agar produk layak digunakan.

Selanjutnya uji coba produk pada seluruh anak kelompok B di TK Nurul Iman. Uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali tahapan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah selesai diimplementasikan pada seluruh anak kelompok B di TK Nurul Iman tahap selanjutnya adalah evaluasi produk untuk menyempurnakan media. Hal ini senada dengan pendapat Sumarsono & Mulyani (2020) menyatakan bahwa tahap evaluasi (Evaluation) merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE dimana tahap ini berguna untuk digunakan.

Pada tahap ini media papan pintar angka yang telah dikembangkan ditentukan apakah sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau masih

dibutuhkan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Perbaikan atau evaluasi ini dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian ditemui kelemahan dari media yang dikembangkan.

Berdasarkan rangkaian tahapan mulai dari tahap pengembangan I, II dan III yang dilakukan pada setiap proses pembelajaran telah menunjukkan bahwa pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B selama penelitian berlangsung mengalami perkembangan. Pada tahap ini produk yang telah divalidasi dan direvisi diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B usia 5-6 tahun melalui penerapan media papan pintar angka. Pada tahap I pelaksanaan pembelajaran papan pintar angka berada pada kategori mulai terlaksana dengan presentase 50%, sedangkan untuk hasil pencapaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori mulai berkembang dengan presentase 33% oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Pada tahap pengembangan II terlihat peningkatan kegiatan pembelajaran media berada pada kategori terlaksana dengan baik dengan presentase 67% dan hasil pencapaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 72%, hal ini terlihat dari indikator pencapaian anak yang semakin meningkat. Akan tetapi, pada tahap ke II ini masih belum



mencapai Tingkat keberhasilan yang diinginkan.

Pada tahapan pengembangan III kegiatan pembelajaran menunjukkan keadaan yang lebih kondusif. Anak terlihat lebih antusias dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada tahap pengembangan III ini menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif anak secara signifikan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Peningkatan tersebut dilihat dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran papan pintar angka yang terlaksana sesuai langkahnya. Pelaksanaan pembelajaran papan pintar angka pada tahap III ini termasuk dalam kategori terlaksana dengan sangat baik dengan presentase 92,3% , sedangkan untuk pencapaian kemampuan kognitif anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan presentase 88%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan pintar angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Nurul Iman Tahun 2024. Dengan demikian pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B dapat terus ditingkatkan kembali.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan

kognitif anak, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah pengembangan media papan pintar angka dilakukan melalui tahapan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, dan development, implementation dan evaluation*. Pada tahap *analysis* didapatkan data hasil penelitian yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran. Setelah dilakukan tahap *analysis* selanjutnya dilakukan tahap *design* atau perancangan media pembelajaran papan pintar angka dan diikuti oleh tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan selanjutnya evaluasi (*evaluation*). Langkah penggunaan media pembelajaran papan pintar angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B apabila dilaksanakan dengan langkah yang baik dan benar  
Pengembangan media pembelajaran papan pintar angka berdasarkan hasil penelitian tahap I pengembangan berada pada kategori mulai terlaksana dengan presentase 50%, kemudian di tahap pengembangan II dengan presentase 67% dan berada pada kategori terlaksana dengan baik dan pada tahap pengembangan III pelaksanaan kegiatan pembelajaran meningkat sebesar 92,3% dan masuk dalam kategori terlaksana dengan sangat baik.
2. Peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui media papan pintar angka di TK Nurul Iman berdasarkan hasil penelitian pengembangan tahap I mencapai rata-rata 33% dengan kategori mulai berkembang dan pada tahap pengembangan II mengalami peningkatan menjadi 72% dan masuk dalam kategori berkembang sangat baik sedangkan untuk tahapan pengembangan III mengalami

peningkatan sebesar 88% dan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik.

### **Saran**

Terdapat beberapa saran sebagai upaya lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan media papan pintar angka agar dapat digunakan sebagai upaya untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, adapun saran tersebut antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah  
Kepada kepala sekolah agar dapat tetap memberikan dukungan atas semua kegiatan perkembangan yang dilakukan sehingga guru dalam melaksanakan kegiatan di sekolah dengan baik.
2. Bagi Guru  
Dengan adanya pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mampu menjadi inovasi media yang digunakan dalam bimbingan dengan melibatkan anak sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Dengan adanya penelitian ini mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Ketika melakukan penelitian pengembangan media papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arifin, K. (2020). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Islam Bani Hasan Tonawi Sukadana Selatan

Kecamatan Sukadana Lampung Timur.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2019. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media Bandung, Remaja Rosdakarya

Hasnida, 2020. *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta Timur: PT LUXIMA

Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Kencana Prenadamedia Group

Mursid, 2019. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Prawastiningtyas, Devita Philia. 2020. *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padakan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Suahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran*

Susanto, Ahmad. 2019. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group

Sofie, N. A. (2022). Pengembangan Permainan Telur Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Al-Husna Gersik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7, 6.