

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Oleh:
EGA ANDRIANI
NPM. 2101042001**



**Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H / 2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Sebagai
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
EGA ANDRIANI
NPM. 2101042001**

Pembimbing : Revina Rizqiyani, M.Pd

**Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H / 2024 M**

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Ujian Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :


Nama : Ega Andriani
NPM : 2101042001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 23 Desember 2024
Pembimbing



Revina Rizqiyani, M.Pd
NIP. 19930630 202321 2 004

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
Nama : Ega Andriani
NPM : 2101042001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 23 Desember 2024
Pembimbing



Revina Rizqivani, M.Pd
NIP. 19930630 202321 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-0046/ln.28.1 / D / PP-002 / 01 / 2024

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN, disusun oleh: Ega Andriani, dengan NPM: 2101042001, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/30 Desember 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Revina Rizqiyani, M.Pd

Penguji I : Edo Dwi Cahyo, M.Pd

Penguji II : Aneka, M.Pd

Sekretaris : Alimudin, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd.

NIP. 196206121989031006

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh:

EGA ANDRIANI

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat *Prasurvey* di TK IT Bina Ilmu Sekampung. Permasalahan yang dimaksud yaitu perkembangan kognitif anak dalam berpikir logis seperti mengenal konsep, bentuk, warna, dan ukuran. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna, mengelompokkan benda ke dalam kategori yang sama atau berpasangan dengan variasi, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran secara seriasi. Kesulitan ini menimbulkan kekhawatiran tentang kualitas pembelajaran dan dampak jangka panjang pada perkembangan anak. Hal ini disebabkan belum adanya media khusus untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran terhadap pengenalan konsep, bentuk, warna, dan ukuran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan observasi wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknis analisis data yang digunakan analisis kelayakan media kepada ahli media dan ahli materi, serta respons guru dan peserta didik.

Hasil validasi oleh validator dan uji coba produk menunjukkan bahwa media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase masing-masing diantaranya yaitu ahli media sebesar 93,75%, ahli materi sebesar 90,00% respons guru sebesar 93,75%, respons peserta didik sebesar 90,16%, dan semua hasilnya termasuk dalam kategori Sangat Layak. Simpulan dalam penelitian ini yaitu media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif layak digunakan pada saat proses pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Saran terhadap penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain tampilan Pohon Pintar yang lebih menarik.

Kata Kunci: Media Pohon Pintar, Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SMART TREE MEDIA TO ENHANCE COGNITIVE ABILITIES IN 4-5 YEAR-OLD CHILDREN

By: EGA ANDRIANI

This research was motivated by problems discovered during the Prasurvey at TK IT Bina Ilmu Sekampung. The problem in question is children's cognitive development in logical thinking such as recognizing concepts, shapes, colors and sizes. Students experience difficulty in classifying objects based on shape or color, grouping objects into the same category or in pairs with variations, and ordering objects according to size in series. These difficulties raise concerns about the quality of learning and the long-term impact on children's development. This is because there is no special media to assist teachers in classroom learning. Therefore, it is necessary to develop learning media to introduce concepts, shapes, colors and sizes. This research aims to develop smart tree media to improve logical thinking abilities in children aged 4-5 years.

This research is included in the Research and Development (R&D) type of research using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection techniques used by researchers were interview observation, questionnaires and documentation. The technical data analysis used is media feasibility analysis for media experts and material experts, as well as teacher and student responses.

The results of validation by validators and product trials show that smart tree media to improve logical thinking skills in children aged 4-5 years is very suitable for use. This was obtained based on their respective percentages, namely media experts at 93.75%, material experts at 90.00%, teacher responses at 93.75%, student responses at 90.16%, and all results were included in the Very Appropriate category. The conclusion of this research is that smart tree media to improve cognitive abilities is suitable for use during the learning process for children aged 4-5 years. The suggestion for this research is to develop a more attractive Smart Tree display design.

Keywords: Smart Tree Media, Cognitive Abilities, Early Childhood Education.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ega Andriani

NPM : 2101042001

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumber nya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Metro, 23 Desember 2024
Peneliti,



Ega Andriani
NPM.2101042001

MOTTO

“Aqbil Naumizzaman Wa In Aba-U QalbuJ Jarih Wa Inna Li Kuli Syai'in Akhir”

Artinya: Hadapi segala tantangan zaman Dengan semangat tegar Sesungguhnya segala sesuatu akan berakhir (Syaikh Musthafa Al-Ghalayini).¹

"Aku memerintahkan kalian untuk berpikir, karena berpikir adalah awal dari segala kebaikan." (HR. Imam Ali bin Abi Thalib).²

¹Syaikh Musthafa Al-Ghalayini, *Idhotun Nasyi'in: kitab akhlaq wa adab wa ijtima'*. (1936)

²Mah Ah Na Immaturohmah

<https://www.kompasiana.com/marr04/655debf6110fce12fc448192/hadits-tentang-berpikir-kritis?page=all#section1>. Dikutip pada tanggal 6 januari 2025.

PERSEMBAHAN

Terucap Syukur Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati skripsi ini persembahkan dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Ibu Marwiyah dan Bapak Chandra Jaya Kusuma yang telah memberi dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Adikku Pebrian Saputra yang telah menjadi motivasi dan semangat dalam menyelesaikan studi ini.
3. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan taufik dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya, dan kepada kita selaku umatnya semoga senantiasa kita selalu berada dalam lindungan-Nya. Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak, sehingga Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M. Ag., PIA, sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd, yang menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Metro.
4. Ibu Aneka, M.Pd, sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Metro.
5. Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang sangat berarti.
6. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi untuk melakukan hal yang lebih baik lagi dan bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Metro, 30 Desember 2024
Peneliti



Ega Andriani
NPM. 2101042001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan	8
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Perkembangan Kognitif	11
a. Definisi Perkembangan Kognitif.....	11
b. Teori Perkembangan Kognitif	12
c. Faktor Perkembangan Kognitif	17

d. Tahap Perkembangan Kognitif.....	18
e. Tujuan Perkembangan Kognitif	20
f. Indikator Kognitif	22
g. Kemampuan Berfikir Logis	23
2. Media.....	27
a. Pengertian media.....	27
b. Media pembelajaran	28
c. Fungsi media pembelajaran.....	28
3. Media Pohon Pintar	29
a. Pengertian Pohon Pintar	29
b. Karakteristik Pohon Pintar	31
c. Manfaat Pohon Pintar	32
d. Kelebihan dan Kekurangan Pohon Pintar	33
e. Langkah-langkah penggunaan media Pohon Pintar	34
B. Kajian Studi yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Prosedur Pengembangan	41
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	42
2. Desain (<i>Design</i>)	43
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	43
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	44
C. Desain Uji Coba Produk	44
1. Desain Uji Coba	45
2. Subjek Uji Coba	45
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Teknik Pengumpulan Data	45
2. Instrumen Pengumpulan Data	47

E. Teknik Analisis Data	47
1. Pengukuran Kelayakan Media	48
2. Analisis Respon Guru Dan Peserta Didik	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	52
B. Hasil Validasi	56
C. Hasil Uji Coba Produk	61
D. Kajian Produk Akhir	65
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan Tentang Produk	71
B. Saran Pemanfaatan Produk	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Perkembangan Berpikir Logis	23
Tabel 1.2	Aspek Kemampuan Berpikir Logis	25
Tabel 2.1	Skor Skala Likert	48
Tabel.2.2	Persentase Dan Kriteria Kelayakan Media.....	49
Tabel 2.3	Range Persentase	51
Tabel.3.1	Hasil Revisi Media	49
Tabel 3.2	Hasil Revisi Materi	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Berpikir	39
Gambar 2.1	Metode <i>ADDIE</i>	42
Gambar 3.1	Hasil Penilaian Ahli Media	58
Gambar 3.2	Hasil Penilaian Ahli Materi	60
Gambar 3.3	Hasil Penilaian Uji Coba Peserta Didik	65
Gambar 3.4	Pohon Pintar Tampak Depan Dan Belakang	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1.	Outline dan APD.....	79
Lampiran.2.	Validasi Ahli Media Tahap I.....	85
Lampiran.3.	Validasi Ahli Media Tahap II.....	88
Lampiran.4.	Validasi Ahli Materi Tahap I.....	91
Lampiran.5.	Validasi Ahli Materi Tahap II.....	94
Lampiran.6.	Lembar Wawancara.....	97
Lampiran.7.	Lembar Hasil Angket Guru.....	99
Lampiran.8.	Uji Coba Peserta Didik Tahap I.....	101
Lampiran.9.	Uji Coba Peserta Didik Tahap II.....	107
Lampiran.10.	Surat Bimbingan Skripsi.....	113
Lampiran.11.	Surat Izin Pra Survey.....	114
Lampiran.12.	Surat Balasan Prasurvey.....	115
Lampiran.13.	Surat Izin Research.....	116
Lampiran.14.	Surat Balasan Research.....	117
Lampiran.15.	Surat Tugas.....	118
Lampiran.16.	Bukti Bebas Pustaka Prodi.....	119
Lampiran.17.	Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan.....	120
Lampiran.18.	Lembar Konsultasi Bimbingan.....	121
Lampiran.19.	Bagan Alur penelitian <i>ADDIE</i>	129
Lampiran.20.	Dokumentasi.....	130
Lampiran.21.	Turnitin.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia di mana setiap orang yang telah lahir akan mendapat pendidikan dari orang tuanya. Mendidik seorang anak sejak kecil adalah bagian dari pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga yang lambat laun akan memperoleh guruan di institusi tertentu dan masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia.¹

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 sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Oleh karena itu, sudah sebaiknya PAUD menjadi tempat bagi anak untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan tersebut termasuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena otak anak pada usia tersebut sangat sensitif terhadap stimulasi.

¹Ika Purwaningsih dkk., "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem," *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*. Volume 10 Nomor 1 (2022): hlm 21.

²"Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14", hlm 3.

Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Anak usia dini merupakan masa dimana pembentukan pondasi kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak ditahap selanjutnya. Usia dini sering disebut juga dengan “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi. Pada masa emas tersebut, perkembangan anak berlangsung sangat cepat, baik dalam aspek otak maupun fisiknya. Maka dari itu, diperlukan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Hal ini dapat menjadi dasar dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak seperti nilai moral agama, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Perkembangan kognitif pada anak berkaitan dengan kecerdasan yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka untuk mengingat, mengenali, dan memahami berbagai objek. Kemampuan ini sangat penting, karena akan mempengaruhi cara anak untuk menyesuaikan diri secara pribadi maupun secara sosial. Anak yang memiliki pemahaman yang luas tentang lingkungan, atau peristiwa akan lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial dan pribadi mereka.³

Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) salah satunya yaitu, berfikir logis. Berfikir logis sangat penting bagi anak untuk dapat mengembangkan sikap

³Fuad Arif Noor, “Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA),” *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. Volume 4 Nomor 2 Juli 2018 (2018): hlm 147.

ingin tahu, mencerminkan sikap kreatif, mengetahui cara memecahkan masalah, mengenal benda dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Rabu 07 Agustus 2024 dengan peserta didik pada kelompok A usia 4-5 di TK IT Bina Ilmu, kec. Sekampung, kab. Lampung Timur. Peneliti menemukan bahwa ketika berada di dalam kelas saat waktu belajar berlangsung, peserta didik belum dapat mengikuti perintah dan arahan guru. Ketika guru memintanya untuk duduk dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan guru juga memberi tahu bahwa jangan berlari lari di dalam kelas. Terkadang dari mereka mendengarkan perintah guru, namun tak sedikit pula yang mengulangi nya lagi sesaat setelah guru berbicara.⁴

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis 08 Agustus 2024 menunjukkan bahwa salah satu penyebabnya, yaitu karena gaya dan model belajar yang masih menggunakan metode ceramah serta kurangnya media untuk mendukung proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan, dan hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan sehingga mereka memilih kegiatan yang menurut mereka menyenangkan dan tidak membosankan ketika berada didalam kelas.⁵

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh penelitti kepada guru kelas pada jum'at 09 Agustus 2024 bahwa kognitif peserta didik pada kelompok A belum mampu meningkat dalam hal berpikir logis yang

⁴Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas saat melakukan observasi pada Rabu 07 Agustus 2024

⁵Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas saat melakukan observasi pada Kamis 08 Agustus 2024

seharusnya anak sudah bisa mengenal, angka, mengelompokkan warna sesuai bentuk, mengelompokkan benda sesuai besar kecilnya ukuran dan membuat anak belum bisa konsentrasi saat belajar.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna, mengelompokkan benda ke dalam kategori yang sama atau berpasangan dengan variasi, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran secara seriasi. Kesulitan ini menimbulkan kekhawatiran tentang kualitas pembelajaran dan dampak jangka panjang pada perkembangan anak.⁶

Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak mengatakan bahwa terdapat 5 indikator perkembangan kognitif anak dalam aspek berpikir logis seperti: 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran, 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, 3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, 4. Mengenal pola (misal AB-AB ABC-ABC) dan mengulanginya, 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.⁷

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat permasalahan pada perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terkait dengan kemampuan berpikir logis. Peserta didik pada kelompok A TK

⁶Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas saat melakukan observasi pada Jum'at 09 Agustus 2024

⁷Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. hlm 25

IT Bina Ilmu sangat memerlukan bantuan guru dalam pengenalan, bentuk, warna, dan ukuran benda yang berada dilingkungan sekitar anak. Hal ini disebabkan karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media yang menarik pada saat kegiatan pembelajaran.⁸

Urgensi masalah penelitian ini terletak pada diperlukannya pemahaman pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun khususnya dalam berfikir logis. Pada tahap ini, anak mulai membentuk dasar dalam kemampuan berfikirnya, karena jika perkembangan kognitif pada anak tidak dikembangkan atau belum dapat berkembang sejak dini menyebabkan anak mengalami penurunan fungsi intelektual, kesulitan memproses informasi, serta susah ketika berkomunikasi dan mempengaruhi proses belajar.⁹ Dengan demikian, seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk dapat membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal dengan menstimulasi, membimbing dan memberikan pengalaman bermain yang bermakna, aman, positif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan media yang tepat dan menarik bagi anak, sehingga perkembangan kognitif berpikir logis pada anak dapat meningkat sesuai tahapan usia perkembangannya. Dalam memberikan pembelajaran pada anak didik hendaknya sebagai guru dapat menyediakan media yang mudah dijangkau dan dirasakan oleh anak, karena anak akan lebih mudah dalam memahami suatu konsep tertentu. Salah satu cara untuk

⁸Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas saat melakukan observasi pada Selasa 13 Agustus 2024

⁹Adilla Dwi Nur Yadika, Khairun Nisa Berawi, dan Syahrul Hamidi Nasution, "Pengaruh Stunting terhadap Perkembangan Kognitif dan Prestasi Belajar," *jurnal:Majority*, September 2019, hlm 275.

meningkatkan perkembangan kognitif berfikir logis yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media pohon pintar.

Penggunaan media pohon pintar ini lebih praktis dan efektif karena prosesnya tidak memerlukan waktu yang banyak. Dalam pembelajaran menggunakan pohon pintar dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Misalkan menunjuk angka, menyebutkan angka, menyebutkan warna atau mengelompokkan benda yang tersedia dalam pohon pintar tersebut seperti angka, geometri dan huruf.¹⁰ Sehingga menarik minat anak saat belajar dan membuatnya mereka tidak bosan ketika belajar didalam kelas. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengambil fokus tentang **“Pengembangan Media Pohon pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang didapat pada penelitian ini ialah:

1. Perkembangan kognitif berpikir logis dikelompok A TK IT Bina Ilmu belum sepenuhnya berkembang.
2. Kurangnya media untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir logis dalam kegiatan pembelajaran dikelompok A TK IT Bina Ilmu.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan monoton seperti metode ceramah dan bercakap-cakap.

¹⁰Nurul Qomariyah, “Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri,” *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 3, no. 1 (29 Januari 2021): hlm 35, <https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan perkembangan kognitif berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK IT Bina Ilmu Sekampung dengan menggunakan media pohon pintar.
2. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pohon pintar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti diatas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Apakah media pohon pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif berfikirlogis pada anak usia 4-5 pada kelompok A di TK IT Bina Ilmu Sekampung?
2. Bagaimana kelayakan media pohon pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung?
3. Bagaimana peranan media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pernyataan penelitian di atas terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung.
2. Untuk menganalisis kelayakan Pengembangan media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung.
3. Untuk menganalisis peranan media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung.

F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman, dan pengetahuan baru baik bagi peneliti, sekolah, guru dan anak-anak. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi mahasiswa
 - a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru akan adanya pemanfaatan media pohon pintar sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir logis pada anak-anak kelompok A di TK IT Bina Ilmu Sekampung.
 - b. Memperdalam pemahaman mengenai proses kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media yang unik saat berlangsungnya pembelajaran.

2. Bagi guru

Sebagai informasi baru bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak-anak kelompok A di TK IT Bina Ilmu Sekampung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Membantu anak untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif, mudah dipahami dan menyenangkan karena menerapkan pembelajaran menggunakan media pohon pintar.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pohon pintar.
2. Produk ini dibuat menggunakan material kayu triplek yang memiliki berat ringan tetapi kuat dan awet.
3. Ukuran pohon pintar sendiri memiliki tinggi 60cm dan lebar bagian atas 30cm.¹¹ sedangkan produk yang peneliti kembangkan berukuran 45×100 cm
4. Memiliki warna-warna yang membuat anak tertarik untuk menggunakannya.
5. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat melatih kognitif anak diantaranya, yaitu:

¹¹Anisyah Susianie, "Penerapan Media Pohon Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1-10 Kelompok A Di Tk Dunia Suzan Rungkut Surabaya," *PG PAUD SIP UNESA*, hlm 2.

- a. Bagian depan: pengenalan macam-macam bentuk buah dan dilengkapi dengan abjad
 - b. Bagian belakang: pengenalan ukuran bentuk buah yang berbeda dan dilengkapi dengan angka dari 1-10
 - c. Bagian alas: Geometri besar kecil
6. Media pohon pintar didesain sesuai dengan kebutuhan anak-anak sebagai alat bantu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kognitif

a. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Istilah "kognitif" diambil dari kata "kognisi" yang berarti pengetahuan atau mengetahui. Dalam pengertian yang lebih luas, mencakup proses perolehan, mengorganisasi, dan penggunaan pengetahuan.¹ Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.² Namun ada beberapa aspek juga yang mempengaruhi perkembangan anak, Serupa dengan aspek-aspek perkembangan yang lainnya, kemampuan kognitif anak juga mengalami perkembangan tahap demi tahap.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan

¹Aguswan Khotibul Umam dkk., *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis Dan Studi Empiris* (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2021), hlm 13.

²Dhiu Konstantinus dua, Laba laksanaa Dek ngurah, dan Florentianus, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expandinh Management, 2021), hlm 13.

(*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat.³ Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berfikir dan bagaimana kegiatan berfikir itu bekerja.⁴

Berdasarkan dari pernyataan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah peningkatan anak dalam berpikir serta sangat dibutuhkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, serta melatih anak untuk dapat menyelesaikan masalah.

b. Teori Perkembangan Kognitif

1) Teori lev Vygotsky

Le semionovich vygotsky atau yang lebih dikenal dengan sebutan vygotsky merupakan seorang ahli sosial yang berasal dari negara rusia. Beliau adalah pencetus teori revolusi sosiokultural (*sociocultural-revolution*). Teori vygotsky menekankan pentingnya pemanfaatan lingkungan dalam pembelajaran pada perkembangan kognitif anak dapat berembang melalui komunikasi sosial. Vygotsky mengembangkan teorinya bersamaan dengan piaget,

³Dewi Mardhiyana dan Endah Octaningrum Wahani Sejati, “Mengembangkan Kemampuan BerfikirKreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah,” *Universitas Negeri Yogyakarta*, hlm 678.

⁴Darah Ifalahma dan Zetia Madu Retno, “Faktor Perkembangan Motorik Dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review” *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 11, no. 3 (2023): hlm 713.

namun ia menginstruksikan peran yang lebih besar pada lingkungan budaya dan sosial anak. Vygotsky mendeskripsikan perkembangan anak merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sosial dan budaya. Vygotsky menerangkan perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi dengan adanya interaksi dengan orang yang lebih dewasa dan sebayanya.⁵ Melalui interaksi tersebut anak dapat belajar menggunakan perangkat yang dapat membantu keberhasilannya untuk beradaptasi dalam budayanya. Ada beberapa konsep yang terdapat dalam teori yang dikemukakan oleh Vygotsky, yaitu:

a) Konsep Zona Perkembangan Proximal (ZPD)

Vygotsky mendasari teorinya dengan dua gagasan. *Pertama*, perkembangan kognitif anak hanya didasari oleh historis anak dengan budayanya. *Kedua*, perkembangan tergantung pada sistem atau aturan tanda yang ada pada setiap manusia bertumbuh, yaitu simbol yang dijadikan budaya untuk membantu anak dalam berpikir, berkomunikasi dan memecahkan masalah.

Vygotsky memahami kembali bahwa anak bayi memahami tugas tugasnya di zona perkembangan proximal (*the zone of proximal development*). Zona ini berporos pada tugas atau masalah yang tidak bisa diaplikasikan oleh anak

⁵Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Depok: Kencana, 2017), hlm 55.

sendiri terkecuali dengan pertolongan orang dewasa atau yang lebih ahli. Di tahun pertama, macam-macam budaya yang dialami anak dalam sosial memengaruhi strategi-strategi mental anak.

b) Konsep Scaffolding

Konsep ini sangat erat kaitannya dengan konsep ZPD. Sebuah strategi untuk mengubah dukungan. Selama proses pengajaran orang yang lebih tahu menyesuaikan jumlah bimbingan dengan tingkatan kinerja anak yang telah dicapai.

c) Konsep Bahasa

Vygotsky berpendapat bahwa bahasa bukanlah semata-mata alat untuk berkomunikasi sosial, tetapi untuk perencanaan pula, mengawasi perilaku peserta didik dengan caranya sendiri.⁶

2) Teori Jean Piaget

Jean Piaget (1886-1980) merupakan ahli psikolog perkembangan yang paling berpengaruh dan diminati di abad ke-20. Tahap perkembangan tersebut mengubah sudut pandang tentang proses belajar peserta didik serta menginspirasi lebih banyak penelitian dibandingkan dengan semua bidang perkembangan psikologi lainnya. Piaget menjelaskan bahwa anak memiliki peran aktif dalam proses perkembangan diri mereka, di mana anak-anak secara bertahap mengembangkan representasi mental yang lebih

⁶Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm 39.

detail dan kompleks tentang dunia, yang disebut skema. Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung sesuai dengan tahapan atau fase tertentu, sehingga akhirnya mencapai perkembangan yang lebih kompleks.⁷

3) Teori jeromi bruner

Jerome Bruner mengatakan perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga fase atau tahapan, yaitu:

- a) Tahap enaktif yakni seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya,
- b) Tahap ikonik yakni seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal,
- c) Tahap simbolik yakni seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika.

Bruner menerangkan anak-anak berpikir dari yang konkret menuju ke abstrak. Menurut bruner perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara menyusun materi pelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bruner menjelaskan belajar dan pemecahan masalah tergantung pada penyelidikan alternatif-alternatif. Pengajaran hendaknya memperhatikan beberapa hal seperti berikut:

⁷Sri Nurhayati dkk., *Buku ajar teori ajar dan pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm 59.

1. Pengalaman-pengalaman optimal bagi peserta didik untuk dapat belajar
2. Penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal
3. Perincian urutan urutan penyajian materi pelajaran secara optimal.⁸

Dapat diambil Kesimpulan dari beberapa teori tersebut bahwa Vygotsky percaya bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan melalui orang lain yang lebih berpengetahuan, seperti pengasuh, keluarga, atau lingkungan masyarakat. Teori kognitif Piaget menyatakan bahwa kemampuan kognitif seseorang berkembang sesuai dengan usia. Piaget menganggap bahwa bicara yang egosentris terbentuk ketika anak-anak berbicara kepada diri mereka sendiri karena mereka tidak dapat melihatnya dari sudut pandang orang lain. Teori kognitif Bruner menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia berkaitan erat dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

c. Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan kemampuan kognitif anak, mengacu kepada teori Piaget, yang dipengaruhi oleh 6 faktor. Keenam faktor tersebut adalah:

- 1) Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat *Schopenhauer*, berpendapat

⁸Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hlm 26-27.

bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

- 2) 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 sedikitpun.
- 3) Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- 4) Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- 5) Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- 6) Faktor kebebasan, yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁹

d. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahapan, yakni tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional

⁹Dhiu Konstantinus dua, Laba laksanaa Dek ngurah, dan Florentianus, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expandinh Management, 2021), hlm 12-13.

konkret dan operasional formal. Berikut penjelasan mengenai tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, diantaranya:

1) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Tahap ini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: tindakan masih bersifat naluriah, dengan aktivitas utama berfokus pada pengalaman indera. Individu baru bisa melihat dan merasakan pengalaman tetapi belum dapat mengkategorikannya. Pada tahap ini, individu mulai belajar menangani objek nyata melalui skema sensorimotor.

2) Tahap Pra-Operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini, pemikiran menjadi lebih simbolis dibandingkan dengan tahap sebelumnya, tetapi masih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis. Anak mulai merepresentasikan dunia menggunakan kata-kata, gambar, atau imajinasi. Mereka mulai membentuk konsep yang lebih stabil dan mulai berpikir.

3) Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Tahap ini merupakan penyempurnaan tiga ranah penting dalam pertumbuhan intelektual, yaitu pengamanaan, pengelompokan, dan transitivitas. Oleh karena itu, tahap ini sering disebut sebagai awal dari pemikiran rasional, di mana anak telah memiliki praktik logis yang dapat diterapkan pada masalah nyata. Anak yang berada pada tahap ini cenderung dapat mengambil keputusan secara logis, bukan berdasarkan persepsi seperti pada tahap sebelumnya.

Namun, praktik yang diterapkan masih bersifat konkret, sehingga anak belum dapat berurusan dengan konsep abstrak seperti hipotesis.

4) Operasional formal (usia 11 tahun ke atas)

Pada tahap ini dialami oleh anak yang berusia 11 tahun ke atas, yaitu usia menjelang remaja, memasuki masa remaja, dan menuju dewasa. Pada tahap ini, anak mulai dapat menyelesaikan masalah, meskipun masih terbatas pada situasi konkret. Dalam tahap perkembangan pikiran yang terakhir ini, anak sudah memiliki kemampuan untuk berkoordinasi dengan baik. Selain itu, kemampuan yang bersifat hipotesis berkaitan dengan penggunaan pemikiran mereka dalam menyelesaikan masalah berdasarkan pandangan dasar.¹⁰

e. Tujuan Perkembangan Kognitif

Tujuan perkembangan kognitif ditujukan untuk dapat mengembangkan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains dasar. Berikut adalah penjelasan masing-masing bidang pengembangan ini:

1) Pengembangan Auditory

Adanya pengembangan ini ialah upaya untuk meningkatkan keterampilan mendengar dan berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti: mendengarkan atau menirukan bunyi

¹⁰Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI," *Jurnal Pendidikan tematik* Vol. 1, No. 3, Desember 2020 (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga): hlm 261.

yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik.¹¹

2) Pengembangan Visual

Kemampuan ini berkaitan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, respons, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan yang akan dikembangkan meliputi: mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan objek mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks, serta memahami ukuran, bentuk, dan warna benda.¹²

3) Pengembangan Taktil

Kemampuan ini berkaitan dengan pengembangan tekstur (indra peraba). Kemampuan yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini meliputi: meningkatkan indra peraba, meningkatkan kesadaran akan berbagai tekstur, serta memperluas kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya.¹³

¹¹Yesi Novitasari dan Mohammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (25 Agustus 2020): hlm 807.

¹²Nurdiyah Permata Sari, Setiyo Utoyo, Dan Mohamad Zubaidi, "Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun)," *Student Journal of Early Childhood Education* 01, no. 2 (2021): hlm 66.

¹³Nur Hafidzah Tanawali, Haerani Nur, dan Kurniati Zainuddin, "Peningkatan Kemampuan Taktil Anak Autis Melalui Terapi Sensori Integrasi," *Jurnal Psikologi TALENTA* 3, no. 2 (25 Maret 2018): hlm 67.

4) Perkembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan, yaitu: finger painting dengan tepung kanji, menjiplakan huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menjahit dengan sederhana.¹⁴

5) Pengembangan Aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda.

6) Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, yaitu: memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, mencocokkan benda menurut warna, benda, dan ukurannya, membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendah.¹⁵

¹⁴Natara Intan Shandya, Nur Maulida Azni, Dan Nor Hidayah Nasa Fitri, "UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI METODE BERMAIN GERAK PADA ANAK USIA DINI," *Perspektif Agama dan Identitas* 9, no 5 (2024): hlm 136.

¹⁵Laili Rizki Amalia dan Firdaus Zar'in, "Efektivitas Pengenalan Geometri Melalui Video Animasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 07, no. 02 (2023): hlm 255.

7) Pengembangan Sains dasar

Pengembangan ini berhubungan dengan Kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: pemahaman tentang konsep sains dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mengenal benda-benda dan kejadian dilingkungan, berfikir kritis, mampu bekerja sama.¹⁶

Berdasarkan dari beberapa teori tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa tujuan memahami perkembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan agar dapat memproses informasi baru dengan lebih cepat adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk berpikir kritis dan sistematis.

f. Indikator Berpikir Logis

Dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014 terdapat tiga indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, yaitu memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Salah satu yang menjadi fokus penelitian adalah kemampuan berpikir logis yang termasuk dari indikator perkembangan kognitif.

¹⁶Ahmad Izzuddin, "Urgensi Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini," *Pensa: Jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 5, no. 3 (2023): hlm 16.

Tabel 1.1 Indikator Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun

Aspek Perkembangan	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.¹⁷

Aspek perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun memiliki tiga indikator perkembangan dan yang akan peneliti gunakan yaitu indikator kemampuan berpikir logis. Indikator tersebut peneliti gunakan karena sesuai dengan permasalahan yang peneliti temui selama melakukan observasi di TK IT Bina Ilmu Sekampung.

Kemampuan berpikir logis pada anak merupakan pondasi dasar terbentuknya kepribadian, pengembangan ini sangat penting bagi kemampuannya berpikir untuk mencapai tujuan dan dasar pendidikan anak.¹⁸ Berpikir logis adalah salah satu bentuk proses berpikir yang melibatkan logika. Proses ini mengintegrasikan logika dan pemikiran rasional individu dengan kemampuan menalar serta menggabungkan

¹⁷Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. hlm 25

¹⁸Doa'a Hosny, "The Effectiveness of a Counseling Program Based on the Cognitive Load Theory in Developing Logical Thinking for Kindergarten Children," *International Journal of Childhood Education* 4, no. 1 (14 Juni 2023): hlm 71.

pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki untuk menarik kesimpulan.¹⁹

Melalui proses penalaran, anak akan mengkombinasikan pengetahuannya dengan pengetahuan baru untuk dapat menarik kesimpulan pada masalah yang dihadapi. Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan anak untuk memahami hubungan sebab-akibat dalam memecahkan masalah. Ketika anak berusaha memahami konsep sebab-akibat, maka terjadilah perubahan makna akibat penggabungan pengetahuan ketika menemukan solusi.²⁰

Kemampuan berpikir logis pada anak, dilihat dari aktivitasnya ketika membandingkan, mengaitkan dan mencocokkan peristiwa, serta mampu membangun pengetahuan yang dimiliki untuk mendeskripsikan realita yang objektif yang membantu mereka memahami realitas dengan menggabungkan gagasan dan fakta yang ada.²¹

Sesuai dengan teori Piaget, pengetahuan anak dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Anak akan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka

¹⁹Nia Indah Purnamasari dan Nur Arifah Yusma, "Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Anak melalui Kegiatan Bermain Warna," *Journal Of Early Childhood Education Studies* 1, no. 2 (9 Desember 2021): hlm 42.

²⁰Fitri Nuraeni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Kepada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Nurul Hikmah," *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (10 September 2022): hlm 330.

²¹Nurfadillah Putri Tri Batarisaf, Azizah Amal, dan Herman Herman, "Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Journal of Education Research* 5, no. 3 (14 Juli 2024): hlm 2811.

mendapatkan berbagai pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis.²²

Tabel 1.2 Aspek Kemampuan Berpikir logis

	Indikator	Sub Indikator
<p>Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif “Berpikir Logis” Usia 4-5 Tahun</p>	<p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna</p>	<p>1. Anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya seperti membedakan bentuk dari buah apel, jeruk, manggis, dan buah pir</p>
		<p>2. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya, seperti mengelompokkan macam-macam warna dari buah yang terdapat pada media pohon pintar</p>
	<p>2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</p>	<p>1. Anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama, seperti kelompok buah pada media pohon pintar</p>
		<p>2. Anak dapat mengelompokkan benda yang berpasangan, seperti memasang jenis geometri yang sama pada media pohon pintar</p>
	<p>3. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.</p>	<p>1. Mengurutkan benda berdasarkan warna dan jenis benda seperti mengurutkan angka pada buah mangga media pohon pintar</p>
		<p>2. Mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil seperti mengurutkan buah mangga pada media pohon pintar mulai dari terkecil sampai terbesar²³</p>

Sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak,

bahwasanya indikator perkembangan kognitif memiliki tiga aspek

²²Mutia Ulfa dan Na'imah Na'imah, “Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini,” *Aulad : Journal on Early Childhood* 3, no. 1 (26 April 2020): hlm 24.

²³Rusmiati dan Anis Firdaus Husni, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Logico,” *Tarbiyah al-Aulad* ol. 4, No. 2, (2019): hlm 49.

perkembangan, yakni aspek pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Peneliti mengambil fokus dari salah satu aspek yaitu berpikir logis, karena melihat dari permasalahan yang ada anak-anak belum mampu meningkat dalam hal berpikir logis yang seharusnya anak sudah bisa mengenal, angka, mengelompokkan warna sesuai bentuk, mengelompokkan benda sesuai besar kecilnya ukuran dan membuat anak belum bisa konsentrasi saat belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan tiga indikator dari lingkup perkembangan berpikir logis, yaitu:

- a. mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.
- b. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
- c. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

Dari tiga indikator tersebut terdapat masing-masing dua sub indikator. yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada di Kelompok A TK IT Bina Ilmu Sekampung

2. Media

a. Pengertian media

Secara khusus media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat

komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa bahan ajar dari guru kepada anak-anak sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁴

Secara umum, media dapat diartikan sebagai materi atau kejadian yang menciptakan kondisi dan memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif dan optimal. Saat ini, pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, karena ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik.²⁵ Dari paparan diatas dapat disimpulkan media merupakan alat komunikasi atau pesan yang menggunakan gagasan dan ide yang disampaikan untuk penerima serta berperan penting dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak-anak dalam proses pembelajaran di

²⁴Usep Kustiawan, *pengembangan media pembelajaran anak usia dini* (malang: penerbit gunung samudera, 2016), hlm 6.

²⁵Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* Vol. 1, no. 2 (2023): hlm 3-4.

dalam kelas. Menurut Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak-anak, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak-anak.²⁶

Media harus dipilih sedemikian rupa sehingga mendukung proses pembelajaran. Dan sesuai dengan kebutuhan anak

Media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yakni:

- 1) Media visual : Media yang dapat pandang atau dilihat, seperti poster, majalah, dan gambar.
- 2) Media audio : Media yang disampaikan kepada anak melalui indra pendengar, seperti radio, type recorder dan lain sebagainya.
- 3) Media audio visual : Media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat langsung oleh anak, seperti televise, laptop dan lain.²⁷

c. Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.²⁸

Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembahasan tersebut bisa berupa modul, paket pembelajaran, kaset, atau program komputer

²⁶Putri Ratna Wati, "Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur'an Hadits Anak-Anak Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan," t.t., hlm 256.

²⁷Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5 Nomor 1 (2021): hlm 1564.

²⁸Asrorul Mais, *Media Pembelajaran* (Jember: Cv. Pustaka Abadi, 2018), hlm 16.

yang digunakan oleh anak-anak atau peserta pelatihan. Dalam hal ini, guru atau pembina berperan sebagai fasilitator pembelajaran.²⁹

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. berfungsi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memperjelas konsep dan materi pembelajaran, serta juga berfungsi sebagai alat bantu mengilustrasikan konsep abstrak, membangun kemampuan analisis dan kritis, serta meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa.

3. Media Pohon Pintar

a. Pengertian Pohon Pintar

Media bagan pohon atau pohon pintar adalah alat yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Media ini disebut bagan pohon karena memiliki bentuk menyerupai pohon, lengkap dengan batang, buah, dan daun. Pohon tersebut memiliki daun yang di dalamnya berisi penjelasan tentang materi suhu dan pemuain yang nantinya media tersebut digunakan sebagai alat permainan tertentu.³⁰ Media pohon pintar adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan potensi, media

²⁹Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," hlm 10.

³⁰Angga Putra dkk., "Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar" *Jurnal Holistika* 6, no. 2 (8 Desember 2022): hlm 87.

pembelajaran pohon pintar adalah media visual tiga dimensi yang berbentuk bagan pohon.³¹

Media pohon pintar merupakan sebuah media yang kreatif, afektif, dan menarik. Proses pembelajaran menggunakan media atau alat bantu yang menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi peserta didik.³² Media pohon pintar adalah sarana dapat menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. Media ini terbuat dari papan kayu berukuran sekitar 60 cm yang digambar dengan pola pohon sesuai keinginan, kemudian papan tersebut dipotong mengikuti pola yang telah digambar tersebut.³³

Media pohon pintar dirancang untuk memudahkan pemahaman mengenai kemampuan berhitung, terutama dalam menjumlahkan bilangan 1-5 dan mengenal angka 1-10. Disebut pohon pintar karena bentuknya yang menyerupai pohon. Media ini mudah digunakan, membantu guru dan mendukung siswa dalam menyelesaikan masalah terkait berbagai permainan yang ada di media pohon pintar tersebut.³⁴

Dari uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa Media Pohon Pintar memiliki nilai dan keindahan yang terkandung di dalamnya.

³¹rika Zahroil Batul, "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* Volume 06 Nomor 04 (2018): hlm 193.

³²Theresia Ardila Keitimu, Lukas Bera, dan Maria Angelina Fransiska Mbari, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar," *Journal on Education* 5, no. 3 (2 Februari 2023): hlm 6690.

³³Susianie, "Penerapan Media Pohon Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1-10 Kelompok A Di Tk Dunia Suzan Rungkut Surabaya," hlm 2.

³⁴Yulia Mayasari, Andi Musda Mappapoloenro, dan Herinto Sidik Iriansyah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Pohon Pintar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019, hlm 2.

Melalui penggunaan media Pohon Pintar, anak akan lebih fokus dan konsentrasi sehingga pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mendalam. Penggunaan media Pohon Pintar lebih menekankan pada keterlibatan anak secara aktif. Anak tidak hanya dijadikan sebagai objek, tetapi dituntut aktif untuk terlibat langsung. Keterlibatan aktif akan membuat anak memperoleh pengalaman yang luas.

b. Karakteristik pohon pintar

Media biasanya menyajikan aktivitas yang mengembangkan keterampilan dasar, seperti motorik halus dan kemampuan kognitif, serta menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Media Pohon Pintar dimanfaatkan berupa permainan berkelompok yang didesain agar dapat memotivasi minat belajar peserta didik. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar diharapkan peserta didik bisa turut aktif setiap pembelajaran berlangsung, serta memungkinkan peserta didik untuk bisa berinteraksi dengan kawan dan kondisi sekitar.³⁵

Keterkaitan media pohon pintar terhadap kemampuan berpikir logis adalah ketika dilihat dari hasil yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis setelah menggunakan media tersebut. Anak

³⁵Rospala Hanisah Yukti Sari dan Supriadi Supriadi, "Implementasi Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Calistung," *Hippocampus Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (7 Desember 2023): hlm 103.

akan merasa senang dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.³⁶

Dari uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik yang dapat dilihat dari media pohon pintar untuk anak usia dini meliputi desain yang menarik dan berwarna-warni, interaktivitas yang mendorong eksplorasi, serta konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak

c. Manfaat Pohon Pintar

Media pohon pintar dapat memiliki manfaat signifikan untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Berikut adalah beberapa manfaat utama:

- 1) **Mengembangkan Kemampuan Kognitif :** Media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui berbagai aktivitas interaktif yang dirancang untuk merangsang otak anak. Aktivitas ini dapat termasuk puzzle, permainan, dan latihan kognitif lainnya.
- 2) **Membantu Pemahaman Konsep:** Dengan menggunakan media pohon pintar dapat membantu anak memahami konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, dan ukuran. Hal ini dapat membantu anak membangun dasar-dasar pengetahuan yang kuat.
- 3) **Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah:** Aktivitas interaktif pada media pohon pintar seringkali melibatkan

³⁶Siti Kurniati, Melkyanus Bili Uumbu Kaleka, dan Maria Alberta Liza Quintarti, "Media Pohon Berhitung Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (17 November 2020): hlm 71.

pemecahan masalah, yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan logistik.

- 4) Meningkatkan Motivasi Belajar: Media pohon pintar seringkali dirancang untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.³⁷

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media pohon pintar dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi anak usia dini. Dari beberapa kemampuan yang telah disebutkan, media pohon pintar tak hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media pohon pintar.

d. Kelebihan dan kekurangan pohon pintar

Kelebihan dari penggunaan media pohon pintar dalam pembelajaran ialah:

- 1) Media pohon pintar memiliki bentuk yang unik sehingga membuat anak tertarik dan menyukainya.
- 2) Media pohon pintar dilengkapi dengan berbagai macam permainan yang dapat menigatan rasa ingin tahunya serta membua ana tida merasa bosan.

³⁷Khairun Dkk., "Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD* 3, no. 1 (30 Mei 2021): hlm 30

- 3) Pohon pintar merupakan media visual yang dapat dimainkan secara berkelompok.
- 4) Membantu anak memecahkan masalah seperti menyusun puzzle.
- 5) Melatih konsentrasi anak.
- 6) Membuat anak-anak lebih aktif saat belajar.

Kekurangan dalam media pohon pintar antara lain, sebagai berikut:

- 1) Kurang praktis jika dibawa kemana-kemana karena memiliki bentuk yang cukup besar.
- 2) Membuat anak tidak sabar mengantri untuk menaikkannya secara bergantian.

e. Langkah-langkah penggunaan media pohon pintar

Bagian depan:

- 1) Pada laci pertama terdapat berbagai macam bentuk buah lalu kenalkan pada peserta didik nama dari buah-buah tersebut
- 2) Ajak peserta didik menyebutkan warna dari buah-buah tersebut
- 3) Selanjutnya peserta didik diminta untuk membedakan sesuai dengan bentuk buah (apel, jeruk, manggis, dan pir)
- 4) Lalu buah tersebut digantung pada gantungan kayu yang terletak pada bagian daun, sesuai dengan urutan abjad
- 5) Pada laci kedua, terdapat bentuk geometri. Kenalkan pada peserta didik nama dari berbagai geometri.
- 6) Pasangkan geometri sesuai dengan bentuk ukuran lubang yang pada bagian alas pohon.

Bagian belakang

- 1) Pada laci ketiga terdapat bentuk buah dengan ukuran yang berbeda.
 - 2) Ajak peserta didik menyebutkan buah-buah tersebut
 - 3) Lalu buah-buah itu digantung pada gantungan kayu yang terletak pada bagian daun, urutkan dari yang terkecil hingga terbesar dan dilanjutkan dengan buah yang terbesar hingga yang terkecil
 - 4) Ajak peserta didik melakukan hal yang sama dan sembari menyebutkan angka yang tertera pada buah
 - 5) Setelah selesai menggunakan media pohon pintar, simpan kembali komponen seperti bentuk buah-buah dan geometri pada lacinya.
- Berikut link cara penggunaan media pohon pintar

<https://youtu.be/qaRHo6nrduM?feature=shared>

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan untuk menghindari duplikasi pada media yang telah ditemukan oleh peneliti. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan keaslian bagi peneliti lain, karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari media yang sudah ada. Dari karya ilmiah sebelumnya, peneliti menemukan beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh:

1. Skripsi Yang Ditulis Oleh Desi Ardila Sari Pada Tahun 2020 Berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berpikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung Di PAUD IT An-Nahl Kota Jambi.” Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Hasil pembelajaran menggunakan media pohon hitung dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun dengan peningkatan yang sangat baik, yaitu 51,9 % dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Perbedaan: Metode penelitian yang digunakan, yakni penelitian tindakan kelas, serta peneliti yang dilakukan tersebut meneliti tentang berpikir simbolik serta media berupa pohon hitung dan berfokus pada bilangan dan angka saja. Penelitian ini dilakukan di satuan pendidikan PAUD dan berlangsung di kota Jambi.³⁸

2. Skripsi yang ditulis oleh Shinta Adelia pada tahun 2018 berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10 Melalui Flipchart pada Anak Kelompok A1 TK Budi Utomo, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember.” Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada kelompok A1 di TK Budi Utomo, Kaliwates, dapat ditingkatkan melalui penggunaan media flipchart. Rata-rata kemampuan mengenal angka anak mencapai nilai 86 (dari skala 100) yang menunjukkan pencapaian yang sangat baik.

Perbedaan: Model penelitian yang digunakan, yaitu penelitian tindakan kelas, serta media yang digunakan untuk meningkatkan kognitif anak juga

³⁸Desi Ardila Sari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung Di Tk An-Nahl Kota Jambi* (Universitas Jambi, 2020).

berbeda yakni menggunakan media *Flipchart* di mana media ini berupa kartu angka. Penelitian ini dilakukan di satuan pendidikan TK dan berlangsung di kota Jember.

3. Skripsi yang ditulis oleh Dewi Hendrawasih pada tahun 2018 berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Pohon Pintar pada Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Salsabila, Suco, Mumbulsari, Jember.” Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri Jember. Penelitian ini memperoleh kesimpulan: Pembelajaran menggunakan media pohon pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak serta memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak dan anak tertarik untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media pohon pintar.³⁹

Perbedaan: Metode penelitian yang digunakan berupa Deskriptif-Kualitatif di mana peneliti berfokus pada motivasi belajar anak. Perbedaan media pohon pintar pada penelitian ini terletak pada jenis-jenis permainannya. Penelitian ini dilakukan di satuan pendidikan TK dan berlangsung di kota Jember.

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai sumber rujukan dan perbandingan antara pengembangan media yang akan peneliti lakukan. Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, bahwa terdapat perbedaan dan persamaan baik antara metode, media ataupun fokus

³⁹Dewi Hendrawasih, *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Pohon Pintar Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Raudhatul Athfal Salsabila Suco Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019* (Institut Agama Islam Negeri Jember, 2019).

penelitian. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang berjalan sama sama memiliki tujuan untuk meningkatkan kognitif anak, walaupun indikator yang digunakan berbeda serta metode yang digunakan pun berupa tindakan kelas dan kualitatif-deskriptif sedangkan yang sedang peneliti lakukan yaitu berupa metode pengembangan.

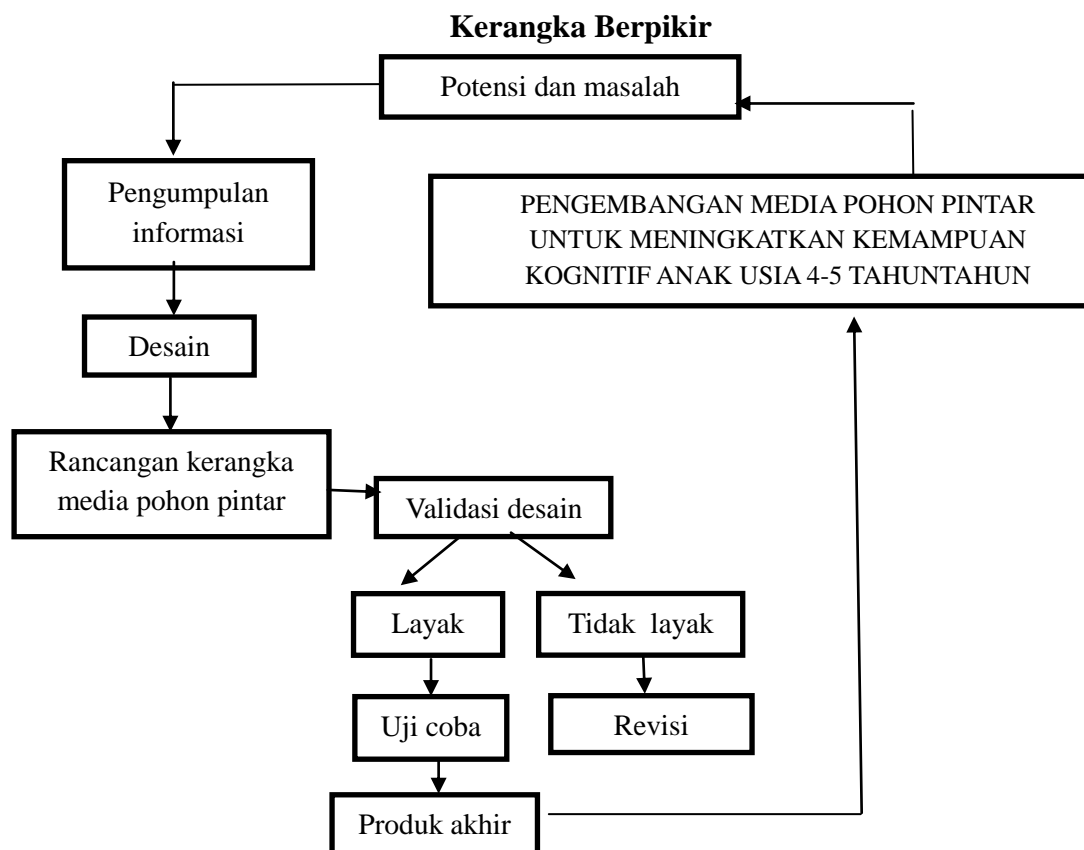
Perbedaan juga terlihat dari media pohon pintar yang terdapat pada penelitian sebelumnya, yaitu dari desain pengembangannya. Pembaharuan dalam penelitian ini dan penelitian sebelumnya, peneliti akan mengembangkan media pohon pintar 3 dimensi yang memiliki berbagai macam permainan untuk meningkatkan kognitif anak, serta media yang dikembangkan dapat dilihat dari berbagai sisi baik depan ataupun belakang. Berbeda dengan penelitian sebelumnya media pohon pintarnya hanya dapat dilihat dan digunakan pada sisi depan saja dan berfokus pada bilangan angka saja.

C. Kerangka Berfikir

Dari latar belakang masalah pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK IT Bina Ilmu Sekampung memerlukan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun khususnya dalam konteks berpikir logis. Penggunaan media pembelajaran pohon pintar peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi perkembangan kognitif berpikir logis anak. Kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun merupakan mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran dengan mudah. Kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 1.1

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti ialah observasi untuk melihat masalah dan potensi apa saja yang ada disana yang bisa menjadi nilai tambah dalam penelitian. Setelah mendapatkan informasi masalah dan potensi yang ada di sekolah, peneliti melanjutkan untuk mendesain “pohon pintar”.

. Setelah desain produk selesai, peneliti membuat rancangan kerangka media pohon pintar dan selanjutnya divalidasi oleh para ahli pakar, yaitu ahli pakar media dan ahli pakar materi. Yang selanjutnya akan ditentukan “layak” atau “tidak layak ” suatu produk. Jika validasi ini dinyatakan sesuai dan layak oleh ahli, maka produk akan di uji coba kelayakan pada anak-anak. sedangkan jika tidak layak saat validasi, maka produk direvisi ulang sampai ahli pakar media dan materi menyatakan layak dan menjadi produk akhir.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis yang dilakukan oleh peneliti di TK IT Bina Ilmu Sekampung termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Produk yang akan diciptakan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dengan mengembangkan suatu produk yang kita miliki.

Metode R&D merupakan suatu metode yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pada definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ciri khas dari penelitian pengembangan yaitu dihasilkannya suatu produk pada akhir penelitian. Hal tersebut sejalan dengan tujuan utama dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, khususnya di kelompok A TK IT Bina Ilmu Sekampung.

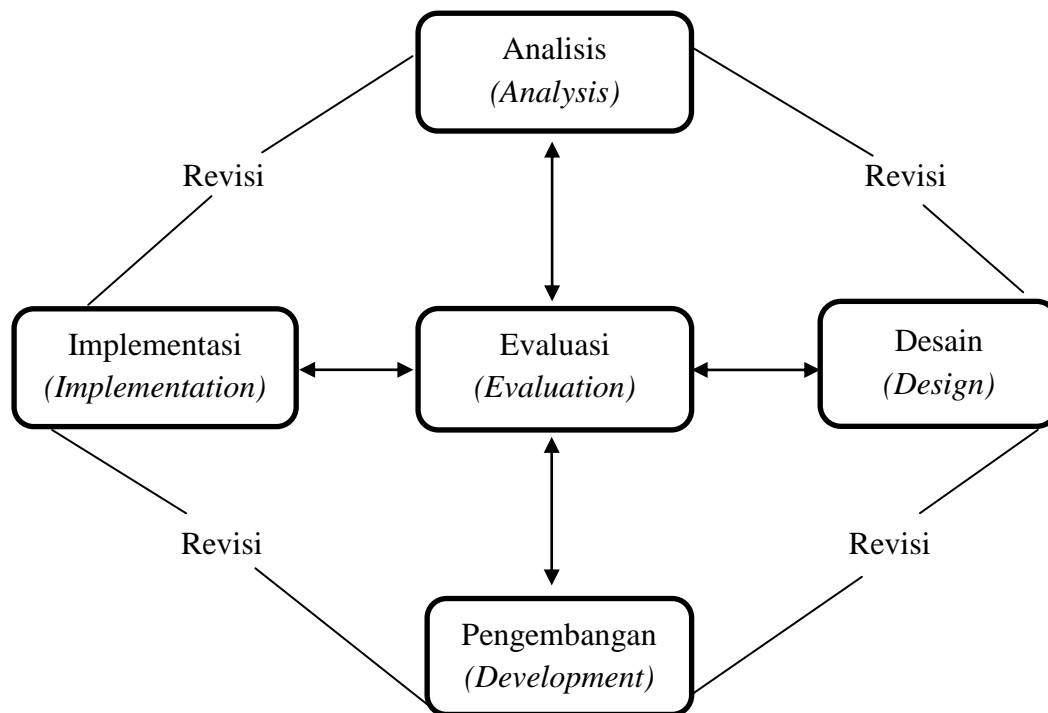
¹Loso Junianto, Mas'ud Muhammadiyah, dan Rahmawati Ning Utami, *Metodologi Research and Development (Teori Penerapan Metodologi RnD)* (Jambi: PT. Sonpedia Publihing Indonesia, 2024), hlm 2.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini bersifat sederhana dan mudah dalam menghasilkan bahan ajar, sehingga sangat sesuai untuk diterapkan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Pengembangan dalam model *ADDIE* mencakup kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk. Proses ini meliputi desain media dan langkah-langkah penggunaan media, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian model *ADDIE* meliputi analisis (*analysis*), desain/perancang (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), dan evaluasi/umpan balik (*evaluation*).

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan *ADDIE*. Rumusan *ADDIE* menurut Reiser menggunakan kata kerja atau *verb* (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi langkah-langkah atau fase dalam model *ADDIE*. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen *ADDIE* lebih menggunakan kata benda atau *noun* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) mengenai komponen *ADDIE*

tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah.²



Gambar 2.1 Metode ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah proses menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar anak-anak terkait sumber informasi yang dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan anak-anak dalam pembelajaran berdasarkan masalah yang muncul.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis kebutuhan belajar di TK IT Bina Ilmu melalui wawancara dengan kepala TK. Hasil wawancara menunjukkan bahwa: (1) kognitif anak dalam berpikir logis belum

²Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): hlm 30.

meningkat (2) bahan ajar dan alat permainan edukatif (APE) yang ada belum memadai dan maksimal, (3) belum terdapat media pembelajaran khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif, dan (4) guru masih jarang menggunakan media pembelajaran saat mengajar, sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain adalah fase perancangan atau pembuatan sketsa media pembelajaran yang mencakup berbagai komponen dari produk yang akan dikembangkan. Dengan mengkombinasikan berbagai macam warna sehingga akan menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti membuat produk untuk merealisasikan desain yang sebelumnya telah dibuat dan divalidasi oleh dosen pembimbing. Produk yang dibuat berupa media pohon pintar dengan berbagai jenis permainan untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun pada kelompok A di TK IT Bina Ilmu Sekampung. Media pohon menyerupai seperti pohon pada umumnya, memiliki daun dan batang serta terdapat berbagai macam jenis permainan seperti: geometri, mengenal bentuk, mengenal warna dan ukuran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media diuji langsung kepada subjek penelitian, yaitu anak-anak di kelompok A TK IT Bina Ilmu. Pengujian ini bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan, yang kemudian diuji oleh guru kepada anak-anak. Tahap implementasi ini bisa memakan waktu cukup lama, tergantung pada respons penggunaan terhadap produk yang diuji.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan kualitas dan kuantitas, serta meningkatkan mutu media pembelajaran pohon pintar yang telah dikembangkan. Jika setelah evaluasi masih terdapat kekurangan pada produk, proses atau tahapan awal dapat dilaksanakan untuk melakukan perbaikan. Berdasarkan desain penelitian dari pengembangan ADDIE yang telah dipaparkan di atas peneliti juga membuat bagan alur penelitian. Bagan alur penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1 pada halaman 43.

C. Desain Uji Coba Produk

Dalam penelitian media pohon pintar yang telah divalidasi dan diperbaiki, produk tersebut kemudian diuji coba pada guru dan peserta didik untuk mengetahui respons mereka melalui penilaian yang diperoleh dari angket dan kuesioner yang diberikan kepada guru.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan secara individu dan dalam kelompok kecil untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Selama kegiatan ini, saran dan masukan dari responden yang diperoleh dan digunakan sebagai pertimbangan dalam perbaikan produk.

2. Subjek Uji Coba

Setelah pengembangan produk dilakukan desain uji coba dan direvisi, uji coba dilaksanakan pada guru kelompok A dan peserta didik kelompok A di TK IT Bina Ilmu sebagai responden. Guru kemudian diberikan angket penilaian untuk mengukur respons terhadap kelayakan media kartu kata bergambar yang telah dikembangkan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Proses pengumpulan data awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan observasi secara langsung di TK IT Bina Ilmu Sekampung. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran didalam kelas serta untuk melihat perkembangan kognitif peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan kepala TK IT Bina Ilmu serta guru di kelompok A TK IT Bina Ilmu Sekampung, Lampung Timur, untuk menganalisis kebutuhan anak-anak.

c. Angket

Penggunaan angket pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media Pohon Pintar sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Penilaian menggunakan angket ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru dan anak-anak. Isi dari angket terdiri dari penilaian berdasarkan aspek kesesuaian materi dan kelayakan sebagai media pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen, baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto kegiatan anak-anak dikelompok A TK IT Bina Ilmu pada saat proses pembelajaran menggunakan media Pohon Pintar.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah angket yang diukur dengan skala Likert. Angket tersebut diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru. Tujuan angket ini adalah untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang telah dikembangkan.

E. Teknik Analisis Data

Setelah menerima hasil validasi dari dua ahli, respons dari guru, dan uji coba kelompok kecil, peneliti selanjutnya melakukan pengolahan data. Teknik Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Analisis data merupakan proses pengolahan data yang didapat dari responden berupa angka kedalam bentuk sederhana dan mudah dipahami oleh orang lain. Teknik analisis deskriptif juga dapat berfungsi untuk menunjukkan atau menggambarkan tingkat kejelasan suatu objek yang sedang diteliti berupa variabel mandiri.³

Dalam mengukur kelayakan media dari validasi dua ahli dan mengolah data angket respons guru serta peserta didik, peneliti menggunakan skala Likert dengan bobot dari 4 hingga 1, di mana 4 mewakili nilai tertinggi (sangat layak). Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur oleh peneliti kemudian dijabarkan dalam bentuk indikator variabel. Indikator tersebut yang pada akhirnya dijadikan sebagai tolak ukur dalam penyusunan item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Penentuan skor skala likert disajikan dalam bentuk kategori seperti pada tabel berikut.

³Sudirman dkk., *Metodologi penelitian 1* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia), hlm 166.

Tabel 2.1 Skor Skala Likert

No	Kategori	Skala	Skor
1	Sangat Layak	SL	4
2	Layak	L	3
3	Cukup Layak	CK	2
4	Kurang Layak	KL	1

1. Pengukuran Kelayakan Media

Agar menghasilkan data yang bersifat komunikatif, maka data harus diproses dengan jumlah yang diharapkan kemudian diperoleh persentase. Apabila dijabarkan menggunakan rumus, maka hasilnya sebagai berikut.⁴

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dihitung

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah memperoleh hasil persentase, data tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami. Untuk menentukan kriteria kualitatif, dilakukan dengan cara:

- a. Menentukan Persentase Skor ideal (Skor Maksimal) yaitu 100%
- b. Menentukan Persentase skor terendah (Skor Minimal) yaitu 0%
- c. Menentukan Jarak (Range) antara Skor ideal dan Skor terendah menggunakan Rumus berikut ini.

$$Range = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}$$

⁴Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010), hlm 102.

$$= 100\% - 0\%$$

$$= 100\%$$

- d. Menentukan Kriteria yang akan digunakan yaitu 4 kriteria (Sangat Layak, layak, cukup Layak, Kurang Layak)
- e. Menentukan Jarak Interval untuk empat Kriteria yang telah ditetapkan dengan rumus berikut ini

$$\begin{aligned} \text{Jarak Interval}(i) &= \frac{\text{range}}{4} \\ &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka Range persentase dan kriteria dapat disajikan kedalam tabel sebagai berikut.

Tabel.3.2 Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

No	Range persentase	Skor	Kriteria
1	76%-100%	4	Sangat layak
2	51%-75%	3	Layak
3	26%-50%	2	Cukup layak
4	0%-25%	1	Kurang layak ⁵

2. Analisis Respon Guru dan Peserta didik

Data yang diperoleh dari Angket respon guru terhadap media pembelajaran media pohon pintar kemudian dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. apabila dijabarkan melalui rumus, maka hasilnya sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

⁵Ibid, hlm 102.

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dihitung

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah memperoleh hasil persentase, data tersebut selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk tabel untuk memudahkan pemahaman.

Kriteria kualitatif ditentukan dengan cara:

- a. Menentukan Persentase Skor ideal (Skor Maksimal) yaitu 100%
- b. Menentukan Persentase skor terendah (Skor Minimal) yaitu 0%
- c. Menentukan Jarak (Range) antara Skor ideal dan Skor terendah

menggunakan Rumus berikut ini

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} \\ &= 100\% - 0\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

- d. Menentukan Kriteria yang akan digunakan yaitu 4 kriteria (Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Kurang Layak)
- e. Menentukan Jarak Interval untuk empat Kriteria yang telah ditetapkan dengan rumus berikut ini

$$\begin{aligned} \text{Jarak interval } (i) &= \frac{\text{range}}{4} \\ &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka Range persentase dan kriteria dapat disajikan kedalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.3 Range Persentase

No	Range persentase	Skor	Kriteria
1	76%-100%	4	Sangat layak
2	51%-75%	3	Layak
3	26%-50%	2	Cukup layak
4	0%-25%	1	Kurang layak ⁶

⁶*Ibid*, hlm 102.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Berdasarkan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa sebuah media pohon pintar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis di TK IT Bina Ilmu Sekampung. Pohon pintar merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk seperti pohon memiliki batang, daun serta buah. Pada bagian alas terdapat bentuk geometri, dibagian daun terdapat berbagai macam buah serta dilengkapi dengan huruf dan angka, lalu pada bagian batang pohon terdapat laci tempat penyimpanan komponen-komponen permainan setelah digunakan agar tetap rapih.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan media pohon pintar untuk anak usia dini ini dimulai dengan pengumpulan informasi tentang masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap awal ini memberi peneliti mengembangkan ide-ide untuk media pembelajaran lebih lanjut yang akan dikembangkan. Kemampuan kognitif dalam berpikir logis pada anak usia dini dapat berkembang secara maksimal jika mendapat stimulasi yang tepat dari orang tua dan pendidik. Salah satu cara untuk memberikan stimulasi tersebut adalah dengan menyediakan media pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya pada usia 4-5 tahun.

Media pembelajaran ini disusun dalam bentuk bahan ajar yang didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan di TK IT Bina Ilmu Kecamatan Sekampung, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis melalui penggunaan media berupa pohon pintar.

2. Deskripsi Hasil Pengembangan

Spesifikasi hasil produk “pengembangan pohon pintar untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun”. Yakni sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Alat: Gergaji, gunting, pensil, penggaris, palu
- 2) Bahan: Triplek, paku, cat, stiker

b. Penggunaan media

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti menggunakan media pembelajaran biasanya.

- 1) Guru terlebih dahulu mengenalkan media pohon pintar.
- 2) Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang apa saja yang terdapat pada media pohon pintar.
- 3) Guru mengajak peserta didik menyebutkan berbagai komponen permainan.
- 4) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media pohon pintar sesuai pada buku panduan.
- 5) Guru mengawasi dan mengamati peserta didik ketika bermain menggunakan pohon pintar.

c. Proses pengembangan

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah proses menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar peserta didik di TK IT Bina Ilmu Kecamatan Sekampung dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok A di TK IT Bina Ilmu Kecamatan Sekampung, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan pembelajaran anak usia dini, khususnya pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Dengan pengembangan media Pohon Pintar, peneliti berharap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak dikelompok A.

2) *Design* (Desain)

Tahap desain adalah proses pembuatan gambaran mengenai media pembelajaran yang mencakup komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini peneliti membuat desain produk menggunakan aplikasi *canva* dengan memanfaatkan fitur-fitur gambar. Sebelum memuat desain produk, peneliti terlebih dahulu menentukan jenis bahan bahan yang akan digunakan dan ukuran produk untuk menyesuaikan

kebutuhan peserta didik. Karena media ini dirancang untuk dapat dimainkan secara kelompok, peserta didik dapat dengan mudah berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Produk Pohon Pintar yang peneliti desain berukuran 45 x 100 cm dan memiliki bentuk menyerupai pohon lengkap dengan batang dan daun, sehingga dapat dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari 2-4 orang atau lebih. Media permainan ini dirancang untuk menjelaskan konsep-konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dan geometri.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah direncanakan pada tahap desain. Pada tahap ini, diperlukan penilaian dari validator untuk memberikan saran dan masukan apabila ada kekurangan. Setelah itu, media akan direvisi sesuai dengan masukan dari validator, sehingga media tersebut dinyatakan layak. Tahap berikutnya adalah melakukan uji coba produk dengan membagikan angket uji coba kepada guru kelompok A dan peserta didik kelompok A di TK IT Bina Ilmu, Kecamatan Sekampung.

4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan memperoleh penilaian yang memadai dari validator pada tahap pengembangan, produk

tersebut dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Pada tahap ini, produk diuji coba kepada guru kelompok A dan sekelompok kecil berisi 2-4 orang peserta didik dikelas. Peneliti kemudian memberikan instrumen uji coba yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Jika pada tahap uji coba produk mendapat penilaian yang memadai dari guru dan peserta didik, produk dapat diterapkan kepada 25 peserta didik sebagai kelompok besar. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelompok A akan digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi produk, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dan penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi (guru), serta uji coba pada peserta didik dikelompok A. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk dan meningkatkan kualitasnya.

B. Hasil Validasi

Validasi merupakan tahapan penilaian untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan melibatkan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media adalah Bapak Dr. Kisno, M.Pd, sementara validator materi adalah Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. Proses validasi oleh ahli media dan validasi

oleh ahli materi dilakukan dua kali. Hasil dari validasi oleh kedua validator tersebut antara lain:

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui dan menilai kelayakan tampilan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli media yang dilakukan oleh bapak Dr. Kisno, M.Pd. Hasil dari validasi oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 86.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 39, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

$$R = 39 \qquad SM = 48$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{39}{48} \times 100\% \\ &= 81,25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 39, sehingga persentase memperoleh nilai 81,25% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Namun dari penilaian validasi tahap I oleh ahli media masih terdapat beberapa saran pada media yang perlu dikembangkan.

Kemudian peneliti merevisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli media. Setelah selesai direvisi, selanjutnya diserahkan kembali untuk divalidasi. Hasil dari validasi tahap II oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran 3 pada halaman 89.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 45, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

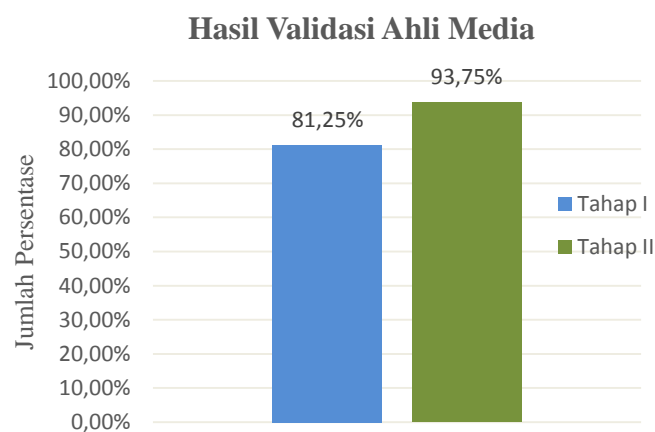
$$R = 45 \qquad SM = 48$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi tahap II oleh ahli media dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 45 sehingga persentase memperoleh nilai 93,75% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka produk media pohon pintar dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil validasi media pada tahap I dan tahap II mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.1 Diagram Penilaian Ahli Media

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui dan menilai kelayakan isi materi pada produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. Hasil dari validasi tahap I oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 92.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 60, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

$$R = 60 \qquad SM = 72$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{60}{72} \times 100\% \\ &= 83,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 60, sehingga persentase memperoleh nilai 83,33% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Namun dari penilaian validasi pertama oleh ahli materi masih terdapat beberapa saran pada materi yang dikembangkan.

Kemudian peneliti merevisi sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi. Setelah selesai direvisi, selanjutnya diserahkan kembali untuk di validasi. Hasil dari validasi tahap II oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 4 pada halaman 92.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 67, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

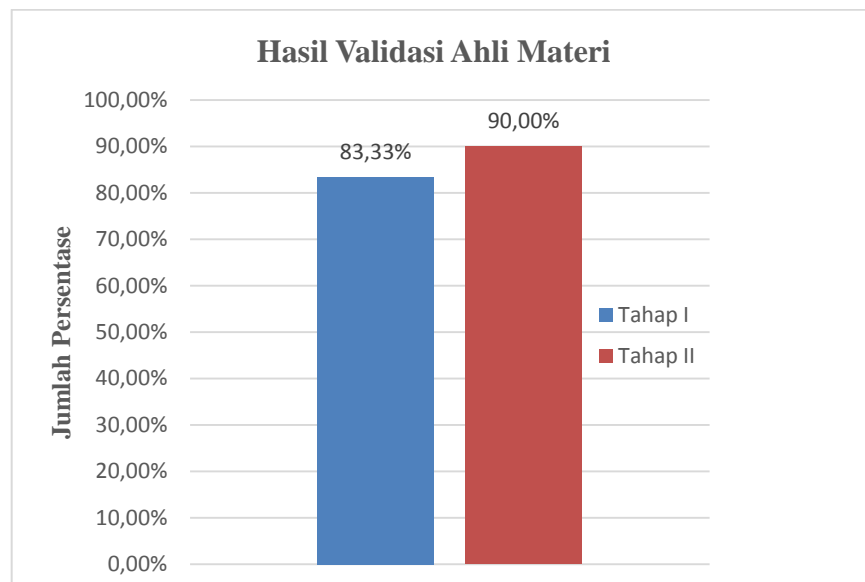
$$R = 67 \qquad SM = 72$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{67}{72} \times 100\%$$

$$= 90,00\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 64 sehingga persentase memperoleh nilai 90,00% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka produk media pohon pintar dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi media pada tahap I dan tahap II mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.2 Diagram Penilaian Ahli Materi

3. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk media pohon pintar kepada validator ahli media dan ahli materi. Ahli validasi media memberikan saran untuk membuat buku panduan penggunaan yang bertujuan untuk memudahkan para pengguna media pohon pintar. Buku ini berisikan tampilan desain media serta cara bermainnya. Selain dari validasi media peneliti juga mendapatkan saran dari ahli materi untuk menyesuaikan instrumen dengan sub indikator yang peneliti gunakan. Berdasarkan hasil validasi tahap I, peneliti selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang disampaikan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut saran dan masukan dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Hasil revisi ahli media

No	Revisi	Sebelum	sesudah
1.	Buat buku panduan penggunaan media untuk memudahkan saat digunakan	Belum ada	

Tabel 3.2 Hasil revisi ahli media

No	Revisi
1.	Sesuaikan instrumen dengan sub indikator
2.	Sesuaikan materi pada pohon pintar

C. Hasil Uji Coba

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan setelah media Pohon Pintar dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Produk diuji cobakan kepada guru kelas dan peserta didik di Kelompok A yang berjumlah 25 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media serta menganalisis efektivitas penggunaan media Pohon Pintar.

1. Hasil Uji Coba Respon Guru

Produk yang telah melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi yang telah dinyatakan layak, maka selanjutnya produk diuji coba kepada guru kelas kelompok A TK IT Bina Ilmu dengan mengisi angket validasi respon guru pada hari senin tanggal 9 desember 2024. Hasil uji coba respon guru dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 100.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 30, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

$$R = 30 \qquad SM = 32$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba kepada guru kelas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 30, sehingga

persentase memperoleh nilai 93,75% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru kelas setuju dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dan dapat diujicobakan kepada peserta didik.

2. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

Produk yang telah melewati tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi yang telah dinyatakan layak, selanjutnya diuji coba kepada guru kelas kelompok A TK IT Bina Ilmu dan telah dinyatakan layak. Setelah itu produk diuji coba kepada peserta didik Kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun yang berjumlah 25 peserta didik terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan.

a. Hasil Uji Coba Peserta Didik Tahap I

Berikut merupakan hasil uji coba peserta didik pada tahap I. Instrumen hasil uji coba peserta didik tahap I dapat dilihat pada tabel 4.1 lampiran 8 halaman 102.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 493, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

$$R = 493 \qquad SM = 600$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{493}{600} \times 100\%$$

$$= 82,17\%$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan pada tabel 4.1 lampiran 8 halaman 102 didapatkan jumlah skor dari keseluruhan peserta didik yaitu 493. Sehingga persentase hasil uji coba instrumen penilaian peserta didik Tahap I yang dilakukan oleh peneliti pada hari selasa tanggal 3 Desember 2024 yaitu 82,17%.

b. Hasil Uji Coba Peserta Didik Tahap II

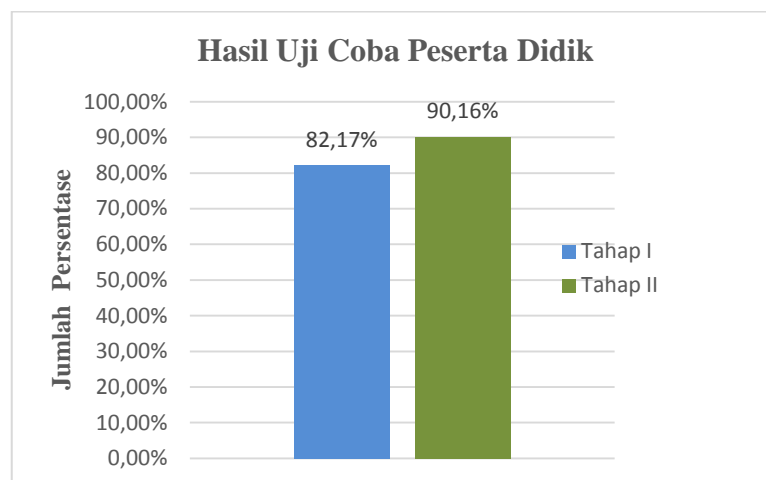
Berikut merupakan hasil uji coba peserta didik pada tahap II. Instrumen hasil uji coba peserta didik tahap II dapat dilihat pada tabel 4.2 lampiran 9 halaman 108.

Keterangan: Total Skor yang diperoleh ialah 541, sehingga didapat nilai persentase sebagai berikut:

$$R = 541 \qquad SM = 600$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{541}{600} \times 100\% \\ &= 90,16\% \end{aligned}$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan pada tabel 4.2 lampiran 9 halaman 108 didapatkan jumlah skor dari keseluruhan peserta didik yaitu 82,17%. Sehingga persentase hasil uji coba instrumen penilaian peserta didik Tahap I yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 9 Desember 2024 yaitu 90,16%. Dari data yang telah diperoleh peneliti pada tahap I dan tahap II terdapat peningkatan. Dapat dilihat pada gambar.



Gambar 3.3 Diagram Penilaian Uji Coba Peserta Didik

D. Kajian Produk Akhir

Peneliti mengembangkan media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa pohon pintar. Sesuai dengan adanya permasalahan yang muncul saat peneliti melakukan observasi pada kelompok A usia 4-5 di TK IT Bina Ilmu, kec. Sekampung, kab. Lampung Timur. Bahwa kemampuan berfikir logis pada peserta didik dikatakan belum meningkat dan belum berkembang dengan maksimal, yang seharusnya anak sudah bisa mengenal angka, mengelompokkan warna sesuai bentuk, mengelompokkan benda sesuai besar kecilnya ukuran dan membuat anak belum bisa konsentrasi saat belajar.

Kemampuan berpikir logis merupakan Berpikir logis tidak terlepas dari dasar realitas, karena apa yang dipikirkan, ide-ide yang diambil serta fakta-fakta dan kesimpulan itu adalah realita. Realita yang selaras dengan aturan berpikir. Berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola,

mengenal benda-benda disekitarnya dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya.¹

Pada tahap perkembangan, anak belajar berfikir berdasarkan pada pengalaman akan benda-benda konkret. Untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran.² Sesuai dengan penjabaran diatas peneliti pun mengembangkan media pembelajaran berupa pohon pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Tujuan dari pengembangan media pohon pintar untuk menganalisis kelayakan media agar dapat meningkatkan kognitif anak dalam berpikir logis dan menganalisis kelayakan penggunaan media pohon pintar dalam aktivitas pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan sebutan *Research And Development* (R&D). Model yang dikembangkan mengadopsi dari model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK IT Bina Ilmu Sekampung yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli media dilakukan sebanyak II tahap, pada

¹Fitria Ulfah dan Citra Nuraffiyah, "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Di Kelas A PAUD KOBER Birulwaliden Kecamatan Cilawu Garut)," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 1, no. 2 (23 Agustus 2022): hlm 3.

²Sariyanti La-sule, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud, "Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilanganpada Anak Usia Dini," *JURNAL ILMIAH CAHAYA PAUD* 3, no. 1 (30 Mei 2021): hlm 28.

tahap I menunjukkan skor 81,25% dan validasi pada tahap II menunjukkan skor 93,75%. Sedangkan hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak II tahap, pada tahap I menunjukkan skor 83,33% dan validasi pada tahap II menunjukkan skor 90,00% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba respon hanya dilakukan I kali dengan skor 93,75%. Setelah itu produk juga diuji coba terhadap 25 peserta didik pada II tahap, pada tahap I menunjukkan skor 82,17% dan pada tahap II menunjukkan skor sebanyak 90,16% dengan kategori “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa media pohon pintar yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan kognitif bagi anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis.

Setelah melihat hasil kelayakan produk, media pohon pintar sangat memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Media ini membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda, memecahkan masalah, dan memahami konsep ruang dan bentuk. Melalui aktivitas pengurutan dan pemecahan masalah, anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Media Pohon Pintar juga dapat meningkatkan minat belajar dan konsentrasi peserta didik.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Tri Wahyu Martiningsih Dan Wardatul Mahmudah yang berjudul “Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Di Ra Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan”. Dapat

meningkatkan perkembangan kognitif mencapai 85,71% yang mampu mencapai KKM dari jumlah keseluruhan 14 orang siswa.³ Media pembelajaran Pohon Pintar terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam konteks kognitif dan berpikir logis. Penggunaan media ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga membantu dalam proses pembelajaran yang lebih baik efektif antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media Pohon Pintar mendukung pengembangan kognitif dalam aspek berpikir logis.⁴

1. Kajian Produk

Produk akhir merupakan hasil dari pengembangan media pembelajaran pohon pintar. Media ini merupakan hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dan nantinya akan digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis . Berikut ini adalah kajian produk media pohon pintar.

a. Pohon pintar

Media pohon pintar yang peneliti kembangkan berupa media yang berbentuk menyerupai pohon yang memiliki alas, batang, daun serta buah. Pada buah-buah tersebut dilengkapi dengan huruf dan angka. Bagan pohon memiliki tinggi 50×15cm, daun pohon memiliki ukuran 50×45cm, alas pohon memiliki luas 7×50cm, sehingga pohon

³Tri Wahyu Martiningsih dan Wardatul Mahmudah, “Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Pada Kelompok A (Usia 4-5tahun) Di Ra Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan,” *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (15 April 2021): hlm 93.

⁴Abd Manan, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Ppkn Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): hlm259.

pintar akan tetap terlihat oleh anak yang duduk di belakang. Bahan yang digunakan dalam adalah papan *plywood* atau triplek dengan variasi ketebalan 9mm dan 3mm. buah abjad memiliki ukuran 5×7cm, buah angka memiliki ukuran berbeda mulai dari terkecil hingga besar, dan begitu pun pada geometri terdapat 2 ukuran yang berbeda.



Gambar 3.4 pohon pintar tampak depan tampak belakang

b. Laci penyimpanan

Laci penyimpanan terdapat pada batang pohon berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan permainan-permainan seperti buah huruf, buah angka dan geometrin. Laci penyimpanan memiliki ukuran 15×15×10cm. Kegunaan dari laci penyimpanan, yaitu agar setelah menggunakan benda-benda kecil nya dapat disimpan kembali dan tidak mudah berserakan.

c. Buku panduan

Buku panduan ini bertujuan untuk memudahkan pengguna media, karena buku panduan ini berisi tentang tampilan desain pohon pintar serta panduan cara memainkannya.

E. Keterbatasan Penelitian

Setelah melakukan penelitian peneliti mengalami keterbatasan pada Pelaksanaan dan hasil penelitian masih menunjukkan beberapa kekurangan, yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk dan menjalankan proses penelitian, antara lain:

1. Keterbatasan ini mencakup bahan dan alat pembuatan media yang belum memadai, seperti cat yang digunakan kurang baik bagi anak karena memiliki aroma yang sangat kuat. Sebaiknya dapat menggunakan cat atau pewarna yang ramah lingkungan dan aman bagi anak.
2. Keterbatasan media dalam penelitian ini yaitu penggunaan stiker yang hanya terdapat pada 1 sisi media yaitu bagian depan bentuk-bentuk buah. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya peneliti sehingga masih belum dapat menggunakan stiker pada kedua sisi media.
3. Geometri yang digunakan kurang lengkap karena peneliti mempertahankan nilai estetika media.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di Kelompok A TK IT Bina Ilmu, dapat disimpulkan bahwa media Pohon Pintar yang dikembangkan oleh peneliti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam berpikir logis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah sistematis: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media Pohon Pintar memenuhi berbagai aspek, seperti kesesuaian materi, tampilan, kelayakan isi, dan desain. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran di TK IT Bina Ilmu terbukti efektif, terbukti dari respons positif peserta didik terhadap media ini. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat, dengan hasil belajar pada pertemuan pertama sebesar 85,18%, yang meningkat menjadi 90,18% pada pertemuan kedua.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, terdapat saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan media Pohon Pintar yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran untuk peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar untuk meningkatkan kognitif yang telah dikembangkan oleh peneliti

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Disarankan pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan media Pohon Pintar pada materi yang lebih luas.
- b. Disarankan pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan desain tampilan Pohon Pintar yang lebih menarik.
- c. Disarankan pengembangan selanjutnya dapat melengkapi dari keterbatasan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Laili Rizki, dan Firdaus Zar'in. "Efektivitas Pengenalan Geometri Melalui Video Animasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak." *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 07, no. 02 (2023).
- Batarisaf, Nurfadillah Putri Tri, Azizah Amal, dan Herman Herman. "Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Journal of Education Research* 5, no. 3 (14 Juli 2024): 2810–18.
- Batul, Rika Zahroil. "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* Volume 06 Nomor 04 (2018).
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* Vol. 1, no. 2 (2023).
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (25 Desember 2021): 28–38.
- Hosny, Doa'a. "The Effectiveness of a Counseling Program Based on the Cognitive Load Theory in Developing Logical Thinking for Kindergarten Children." *International Journal of Childhood Education* 4, no. 1 (14 Juni 2023): 67–81.
- Ifalahma, Darah, dan Zetia Madu Retno. "Faktor Perkembangan Motorik Dan Perkembangan Kognitif Anak: Literature Review" 11, no. 3 (2023).
- Izzuddin, Ahmad. "Urgensi Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini." *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Stit Palapa Nusantara Lombok Ntb*, 5, no. 3 (2023): 15–26.
- Junianto, Loso, Mas'ud Muhammadiyah, dan Rahmawati Ning Utami. *Metodologi Research and Development (Teori Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publihing Indonesia, 2024.
- Keitimu, Theresia Ardila, Lukas Bera, dan Maria Angelina Fransiska Mbari. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan

- Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar.” *Journal on Education* 5, no. 3 (2 Februari 2023): 6688–96.
- Khadijah, dan Nurul Amelia. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Khotibul Umam, Aguswan, Revina Rizqiyani, Edo Dwi Cahyo, dan Aneka. “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris.” *Idea Press Yogyakarta*, 2021.
- Konstantinus dua, dhiu, Laba laksanaa Dek ngurah, dan Florentianus. *Aspek perkembangan anak usia dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expandinh Management, 2021.
- Kurniati, Siti, Melkyanus Bili Umbu Kaleka, dan Maria Alberta Liza Quintarti. “Media Pohon Berhitung Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (17 November 2020): 70–76.
- Kustiawan, Usep. *pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. malang: penerbit gunung samudera, 2016.
- La-sule, Sariyanti, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud. “Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilanganpada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 1 (30 Mei 2021): 23–35.
- Maghfiroh, Shofia, dan Dadan Suryana. “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5 Nomor 1 (2021).
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran*. Jember: Cv. Pustaka Abadi, 2018.
- Manan, Abd. “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Ppkn Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar” 1, no. 3 (2020).
- Mardhiyana, Dewi, dan Endah Octaningrum Wahani Sejati. “Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah.” *Universitas Negeri Yogyakarta*, t.t., 672–88.
- Martiningsih, Tri Wahyu, dan Wardatul Mahmudah. “Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Pohon Pintar Pada Kelompok A (Usia 4-5tahun) Di Ra Raudlatul Ulum Kotalon Batah Timur Kwanyar Bangkalan.” *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (15 April 2021): 93–98.

- Mayasari, Yulia, Andi Musda Mappapoloenro, dan Herinto Sidik Iriansyah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Media Pohon Pintar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2019.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI." *Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 3, Desember 2020 (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga): 253–63.
- Noor, Fuad Arif. "Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (Ra)." *Seling: Jurnal Program Studi PGRA* Volume 4 Nomor 2 Juli 2018 (2018): 169–80.
- Novitasari, Yesi, dan Mohammad Fauziddin. "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (25 Agustus 2020): 805.
- Nuraeni, Fitri. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Kepada Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Nurul Hikmah." *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (10 September 2022): 325–39.
- Nurhayati, Sri, Farid Haluti, Lilis Nurteti, Dwitri Pilendia, Purwo Haryono, Anik Dwi Herimawati, Afrizawati, dkk. *Buku ajar teori ajar dan pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Purnamasari, Nia Indah, dan Nur Arifah Yusma. "Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak melalui Kegiatan Bermain Warna." *Journal Of Early Childhood Education Studies* 1, no. 2 (9 Desember 2021): 37–71.
- Purwaningsih, Ika, Linda Hernawati, Ratu Wardarita, dan Puspa Indah Utami. "Pendidikan Sebagai Suatu Sistem." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* Volume 10 Nomor 1 2022 (2022).
- Purwanto, Ngalm. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010.
- Putra, Angga, Putri Surya Damayanti, Ija Srirahmawati, dan Sri Purnawati. "Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Holistika* 6, no. 2 (8 Desember 2022): 85.
- Qomariyah, Nurul. "Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri." *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 3, no. 1 (29 Januari 2021): 28.

- Rusmiati, dan Anis Firdaus Husni. “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Logico.” *Tarbiyah Al-Aulad* Ol. 4, No. 2, (2019).
- Sari, Nurdiyah Permata, Setiyo Utoyo, dan Mohamad Zubaidi. “Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun).” *Student Journal of Early Childhood Education* 01, no. 2 (2021).
- Sari, Rospala Hanisah Yukti, dan Supriadi Supriadi. “Implementasi Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Calistung.” *Hippocampus Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (7 Desember 2023): 99–107.
- Shandya, Natara Intan, Nur Maulida Azni, dan Nor Hidayah Nasa Fitri. “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Metode Bermain Gerak Pada Anak Usia Dini” 9, no. 5 (2024).
- Sit, Masganti. *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Depok: Kencana, 2017.
- Sudirman, Marilyn Lasaurus Kondalayuk, Ayunda Sriwahyuningrum, dan I Made Elia Cahaya. *Metodologi penelitian 1*. Bandung: Cv. Media Sains Indonesia,
- Susianie, Anisyah. “Penerapan Media Pohon Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Berhitung 1-10 Kelompok A Di Tk Dunia Suzan Rungkut Surabaya.” *Pg Paud Sip Unesa*,
- Sutiah. *Teori belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: nizamia learning center, 2016.
- Tanawali, Nur Hafidzah, Haerani Nur, Dan Kurniati Zainuddin. “Peningkatan Kemampuan Taktil Anak Autis Melalui Terapi Sensori Integrasi.” *Jurnal Psikologi Talenta* 3, no. 2 (25 Maret 2018): 64.
- Ulfa, Mutia, dan Na’imah Na’imah. “Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Aulad : Journal on Early Childhood* 3, no. 1 (26 April 2020): 20–28.
- Ulfah, Fitria, dan Citra Nuraffiyah. “Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan Di Kelas A PAUD KOBER Birulwaliden Kecamatan Cilawu Garut).” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)* 1, no. 2 (23 Agustus 2022): 1–8.
- Universitas Khairun, Sariyanti La-sule, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud. “Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep

Bilanganpada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 1 (30 Mei 2021): 23–35.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14.

Wati, Putri Ratna. “Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur’an Hadits Siswa Kelas I Mi Brawijaya I Trowulan,” t.t.

Yadika, Adilla Dwi Nur, Khairun Nisa Berawi, dan Syahrul Hamidi Nasution. “Pengaruh Stunting terhadap Perkembangan Kognitif dan Prestasi Belajar.” *jurnal:Majority*, September 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Outline dan APD**PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGATAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN****OUTLINE**

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

BAB II LANDASAN TEORI**A. Kajian Teori**

- 1. Perkembangan Kognitif
 - a. Definisi Perkembangan Kognitif

- b. Teori Perkembangan Kognitif
 - c. Faktor Perkembangan Kognitif
 - d. Tahap Perkembangan Kognitif
 - e. Tujuan Perkembangan Kognitif
 - f. Indikator Kognitif
 - g. Kemampuan Berfikir Logis
- 2. Media
 - a. Pengertian Media
 - b. Media Pembelajaran
 - c. Fungsi Media Pembelajaran
 - 3. Media Pohon Pintar
 - a. Pengertian Pohon Pintar
 - b. Karakteristik Pohon Pintar
 - c. Manfaat Pohon Pintar
 - d. Kelebihan dan Kekurangan Pohon Pintar
- B. Kajian Studi yang Relevan**
- C. Kerangka Berfikir**

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
 - 1. Analisis (*Analysis*)
 - 2. Desain (*Design*)
 - 3. Pengembangan (*Development*)
 - 4. Implementasi (*Implementation*)
 - 5. Evaluasi (*Evaluation*)
- C. Desain Uji Coba Produk
 - 1. Desain Uji Coba
 - 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
 - 1. Teknik Pengumpulan Data

2. Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data
1. Analisis Kelayakan Media
 2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan Tentang Produk
- B. Saran Tentang Pemanfaatan Produk

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing



Revina Rizqiyani, M.Pd
NIP. 19930630 20232 1 044

Metro, 05 November 2024
Mahasiswa Ybs,



Ega Andriani
NPM. 2101042001

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

1. Identitas

- a. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
- b. Nama Penulis : Ega Andriani
- c. NPM : 2101042001
- d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

2. Lembar Indikator Perkembangan Kognitif

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif "Berpikir Logis" Usia 4-5 Tahun	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna	1. Anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya seperti membedakan bentuk dari buah apel, jeruk, manggis, dan buah pir
		2. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya, seperti mengelompokkan macam-macam warna dari buah yang terdapat pada media pohon pintar
	2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.	1. Anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama, seperti kelompok buah pada media pohon pintar
		2. Anak dapat mengelompokkan benda yang berpasangan, seperti memasang jenis geometri yang sama pada media pohon pintar
	3. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.	1. Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warnanya seperti mengurutkan warna buah pada media pohon pintar.
		2. Mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil seperti mengurutkan buah anggur pada media pohon pintar mulai dari terkecil sampai terbesar.

3. Lembar Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Pohon Pintar

Hari/Tanggal :

Siklus Pertemuan :

Tema/Sub Tema :

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun:

- Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna
- Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
- Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran

Indikator	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna	Anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya seperti membedakan bentuk dari buah apel, jeruk, manggis, dan buah pir					
	Anak dapat mengelompok kan benda sesuai dengan warnanya, seperti mengelompok kan macam-macam warna dari buah yang terdapat pada media pohon pintar					
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	Anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama, seperti kelompok buah pada media pohon pintar					
	Anak dapat mengelompok kan benda yang berpasangan, seperti memasang jenis geometri yang sama pada media pohon pintar					
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warnanya seperti mengurutkan warna buah pada media pohon pintar.					

	Mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil seperti mengurutkan buah anggur pada media pohon pintar mulai dari terkecil sampai terbesar						
--	---	--	--	--	--	--	--

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Nilai Skor :

- BB : 1
 MB : 2
 BSH : 3
 BSB : 4

4. Rubrik Penilaian Aspek Kognitif

- BB (Jika anak belum bisa melakukan secara mandiri dan dibantu pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temanya yang belum bisa)

5. Dokumentasi

- Visi Misi sekolah (langkah untuk mencapai tujuan)
- Sejarah sekolah (awal berdirinya sekolah)
- Struktur organisasi (kepala sekolah, komite, sekretaris, bendahara, dan pendidik)
- Lokasi sekolah

Dosen Pembimbing



Revina Rizqiyani, M.Pd
 NIP. 19930630 20232 1 044

Metro, 05 November 2024
 Mahasiswa Ybs,



Ega Andriani
 NPM. 2101042001

Lampiran 2: Validasi Ahli Media Tahap I

LEMBAR VALIDASI PERTAMA AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd
 NIP : 198405072019031005
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024

Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian sebagai berikut:
 Skor 1 : Kurang Layak
 Skor 2 : Cukup Layak
 Skor 3 : Layak
 Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan berupa kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
3. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam menilai Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Saya ucapkan terimakasih.

Nama	Ega Andriani
NPM	2101042001
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing	Revina Rizqiyani, M.Pd
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Aspek Kelayakan Isi						
1.	Media pohon pintar sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		layah
2.	Kesesuaian media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun			✓		layah
3.	Melatih konsentrasi anak dalam menggunakan media pohon pintar			✓		layah
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran anak usia dini			✓		layah
5.	Media dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi anak dalam mengenal bentuk, warna, ukuran, huruf dan angka				✓	Sangat layah
6.	Media mampu mendorong rasa ingin tahu anak untuk mencoba menggunakannya				✓	layah
Aspek Kelayakan Teknis						
1.	Tampilan dan desain media pohon pintar sesuai dengan tahapan usia anak			✓		layah
2.	Kemudahan penggunaan media pohon pintar bagi anak usia 4-5 tahun			✓		layah
3.	Keamanan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pohon pintar			✓		layah
4.	Ketahanan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pohon pintar			✓		layah
5.	Kesesuaian ukuran media pohon pintar bagi anak usia dini			✓		layah
6.	Kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik anak usia dini				✓	Sangat layah
Jumlah Skor						81,25 %

B. Penskoran

Skor minimal : $11 \times 1 = 11$ Skor maksimal : $11 \times 4 = 44$

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Catatan: Desain umum Media pohon pintar yang di buat ini layah & baik sebagai media pembelajaran yang memperhatikan aspek kelayakan isi & kelayakan teknis

Keterangan:

- NP : Nilai persentase yang dicari
 R : Skor dari jawaban responden
 SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

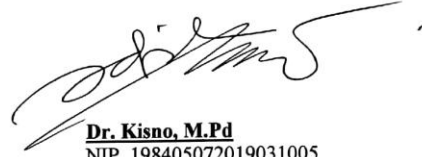
No	Presentase	Kriteria
1.	76%-100%	Sangat Layak
2.	51%-75%	Layak
3.	26%-50%	Cukup Layak
4.	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

- ①. *Salah satu kelebihan artikel adalah / karena media pembelajaran di hasil kasean 47*
Sebenarnya
- ②. *Pada membuat buku panduan pengguna media pembelajaran pshor pnta*
- ③. *Isi dari buku panduan adalah berupa gambar-gambar dan petunjuk pengguna media pshor pnta!*

Metro, November 2024

Validator Ahli Media



Dr. Kisno, M.Pd
 NIP. 198405072019031005

Lampiran 3. Validasi ahli media tahap II

**LEMBAR VALIDASI KEDUA AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd
 NIP : 198405072019031005
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan
 Hari/Tanggal : 23 Desember 2024

Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian sebagai berikut:
 Skor 1 : Kurang Layak
 Skor 2 : Cukup Layak
 Skor 3 : Layak
 Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan berupa kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
3. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam menilai Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Saya ucapkan terimakasih.

Nama	Ega Andriani
NPM	2101042001
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing	Revina Rizqiyani, M.Pd
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Aspek Kelayakan Isi						
1.	Media pohon pintar sesuai dengan kemampuan dan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		
2.	Kesesuaian media pohon pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Melatih konsentrasi anak dalam menggunakan media pohon pintar			✓		
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran anak usia dini				✓	
5.	Media dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi anak dalam mengenal bentuk, warna, ukuran, huruf dan angka				✓	
6.	Media mampu mendorong rasa ingin tahu anak untuk mencoba menggunakannya				✓	
Aspek Kelayakan Teknis						
1.	Tampilan dan desain media pohon pintar sesuai dengan tahapan usia anak				✓	
2.	Kemudahan penggunaan media pohon pintar bagi anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Keamanan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pohon pintar				✓	
4.	Ketahanan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pohon pintar				✓	
5.	Kesesuaian ukuran media pohon pintar bagi anak usia dini			✓		
6.	Kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik anak usia dini				✓	
Jumlah Skor						93,75 %

B. Penskoran

Skor minimal : $12 \times 1 = 12$

Skor maksimal : $12 \times 4 = 48$

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP : Nilai persentase yang dicari
 R : Skor dari jawaban responden
 SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

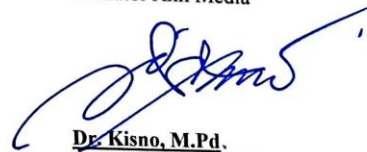
No	Presentase	Kriteria
1.	76%-100%	Sangat Layak
2.	51%-75%	Layak
3.	26%-50%	Cukup Layak
4.	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

Sangat umum dilihat dari aspek kelengkapan isi dan dari aspek kelengkapan teknis media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dari desain bentuk, warna, size huruf dan juga sangat layak bagi pembelajar & PAUD.

Metro, 23 Desember 2024

Validator Ahli Media



Dr. Kisno, M.Pd.
 NIP. 198405072019031005

Lampiran 4: Validasi Ahli Materi Tahap I

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP : 199007152018011002
 Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
 Hari/Tanggal : Senin, 2 Desember 2024

Petunjuk

1. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian sebagai berikut:
 Skor 1 : Kurang Layak
 Skor 2 : Cukup Layak
 Skor 3 : Layak
 Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan berupa kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
3. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam menilai Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Saya ucapkan terimakasih.

Nama	Ega Andriani
NPM	2101042001
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing	Revina Rizqiyani, M.Pd
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

A. Lembar Penilaian Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Kelayakan isi						
1.	Kesesuaian materi pada media pohon pintar dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		
2.	Kesesuaian media dengan kebutuhan bahan ajar pembelajaran yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis				✓	
3.	Kesesuaian materi terkait anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya			✓		
4.	Kesesuaian materi anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya				✓	
5.	Kesesuaian materi anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama				✓	
6.	Kesesuaian materi anak dapat mengelompokkan benda yang berpasangan			✓		
7.	Kesesuaian materi anak dapat mengurutkan benda sesuai dengan ukuran			✓		
8.	Kesesuaian materi anak dapat mengurutkan benda sesuai dengan warna				✓	
Kebahasaan						
9.	Keterbacaan			✓		
10.	Kejelasan informasi			✓		
11.	Kesesuaian bahasa			✓		
12.	Pemanfatan bahasa secara efektif			✓		
Penyajian						
13.	Kejelasan tujuan (indikator) yang dicapai			✓		
14.	Urutan sajian tampilan			✓		
15.	Penyajian gambar yang terdapat pada media menarik untuk anak			✓		
16.	Penyajian berbagai macam komponen permainan sehingga dapat digunakan secara berkelompok atupun individu				✓	

17	Kelengkapan informasi			✓		
18	Menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak				✓	
Jumlah Skor		83,33%				

B. Penskoran

Skor minimal : $18 \times 1 = 18$

Skor maksimal : $18 \times 4 = 72$

Persentase skor sebagai berikut:

$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1.	76%-100%	Sangat Layak
2.	51%-75%	Layak
3.	26%-50%	Cukup Layak
4.	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

2. Saran materi pada media peran pintar terkait fungsi, huruf.

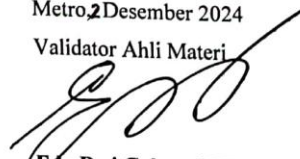
.....

.....

.....

Metro, 2 Desember 2024

Validator Ahli Materi



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002

Lampiran 5: Validasi Ahli Materi Tahap II

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP : 199007152018011002
 Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
 Hari/Tanggal : Jum'at 6 Desember 2024

Petunjuk

1. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian berikut sesuai dengan penilaian sebagai berikut:
 Skor 1 : Kurang Layak
 Skor 2 : Cukup Layak
 Skor 3 : Layak
 Skor 4 : Sangat Layak
2. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan berupa kritik dan saran untuk perbaikan Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
3. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam menilai Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Saya ucapkan terimakasih.

Nama	Ega Andriani
NPM	2101042001
Program Studi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing	Revina Rizqiyani, M.Pd
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

A. Lembar Penilaian Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Kelayakan isi						
1.	Kesesuaian materi pada media pohon pintar dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓	
2.	Kesesuaian media dengan kebutuhan bahan ajar pembelajaran yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis				✓	
3.	Kesesuaian materi terkait anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya			✓		
4.	Kesesuaian materi anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya				✓	
5.	Kesesuaian materi anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama				✓	
6.	Kesesuaian materi anak dapat mengelompokkan benda yang berpasangan				✓	
7.	Kesesuaian materi anak dapat mengurutkan benda sesuai dengan ukuran				✓	
8.	Kesesuaian materi anak dapat mengurutkan benda sesuai dengan warna				✓	
Kebahasaan						
9.	Keterbacaan				✓	
10.	Kejelasan informasi				✓	
11.	Kesesuaian bahasa			✓		
12.	Pemanfaatan bahasa secara efektif			✓		
Penyajian						
13.	Kejelasan tujuan (indikator) yang dicapai				✓	
14.	Urutan sajian tampilan			✓		
15.	Penyajian gambar yang terdapat pada media menarik untuk anak				✓	
14.	Penyajian berbagai macam komponen permainan sehingga dapat digunakan secara berkelompok ataupun individu				✓	

15	Kelengkapan informasi			✓	
16.	Menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak			✓	-
Jumlah Skor		90,00%			

B. Penskoran

Skor minimal : $16 \times 1 = 16$
 Skor maksimal : $16 \times 4 = 64$
 Persentase skor sebagai berikut:

$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

- NP : Nilai persentase yang dicari
- R : Skor dari jawaban responden
- SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

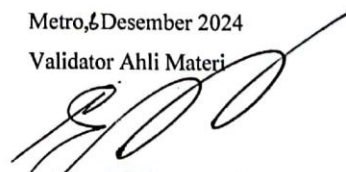
Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria
1.	76%-100%	Sangat Layak
2.	51%-75%	Layak
3.	26%-50%	Cukup Layak
4.	0%-25%	Kurang Layak

C. Kritik dan Saran

Media pembelajaran lain dipergunakan.....

Metro, 6 Desember 2024
 Validator Ahli Materi


Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Lampiran 6: Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA

NAMA : Hidayanti, S. Pd
NUPTK :
Sekolah : TK IT Bina Ilmu Sekampung
Hari/Tanggal : Senin, 2 Desember 2024

1. Berapa jumlah peserta didik di kelompok A?

Ada 25 siswa pada kelompok A yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan

2. Kurikulum apa yang digunakan di TK IT Bina Ilmu Sekampung?

Sudah menggunakan kurikulum merdeka, namun masih dalam tahap penyesuaian

3. Metode apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung?

Metode ceramah, berdiskusi, dan secara kelompok

4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah Media yang ada dikelas?

sudah lumayan cukup, namun ketersediaan APE yang belum terlalu memenuhi

5. Apakah kognitif pada anak kelompok A sudah dapat berkembang secara keseluruhan?

sudah dapat berkembang secara keseluruhan, namun masih ada yg belum

6. Bagaimana cara ibu mengembangkan kognitif pada anak kelompok A?

melalui rangsangan dengan pembelajaran yang sederhana seperti membuat bendera

7. Apa saja Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun?

menggunakan media Plastisin, memindahkan karet menggunakan pensil,

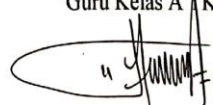
8. Apakah di TK IT Bina Ilmu sudah pernah membuat media pembelajaran Pohon Pintar untuk meningkatkan kognitif?

Belum pernah seperti yang peneliti lakukan, tetapi pernah menggunakan pohon pintar dari kertas origami dan lidi-lidi kecil

9. Apakah ibu setuju dengan adanya media Pohon Pintar untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun?

Sangat setuju dan memberikan pengalaman baru

Sekampung, 2 Desember 2024
Guru Kelas A TK IT Bina Ilmu Sekampung



Hidayanti, S. Pd
NUPTK.

Lampiran 7: Lembar Hasil Angket Guru

A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian media pohon pintar dengan tahap perkembangan anak				✓	
2.	Kesesuaian media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun dalam berpikir logis				✓	
3.	Media pohon pintar dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi anak dalam mengenal bentuk, warna, ukuran, huruf dan angka				✓	
4.	Media pohon pintar mampu melatih konsentrasi anak			✓		
5.	Media pohon pintar dapat digunakan secara berkelompok maupun individu			✓		
6.	Kesesuaian ukuran media pohon pintar bagi anak usia dini				✓	
7.	Kesesuaian ukuran media pohon pintar dengan karakteristik anak usia dini				✓	
8.	Keamanan media pohon pintar bagi anak usia dini				✓	

B. Penskoran

Presentasi skor sebagai berikut: $NP = R/SM \times 100\%$

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
4	76% - 100%	Sangat Layak
3	51% - 75%	Layak
2	26% - 50%	Cukup Layak
1	0% - 25%	Tidak Layak

C. Kritik dan Saran

Sangat layak sebagai media pembelajaran
pada anak-anak dan membuatnya tertarik

Dengan ini dinyatakan bahwa pengembangan media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun, ini Layak/~~Tidak Layak~~* untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

*coret yang tidak perlu

Sekampung, 9 Desember 2024

Kuisisioner Guru



Hidavanti, S. Pd

NUPTK.

Lampiran 8: Lembar Uji Coba Peserta Didik Tahap I

**LEMBAR UJI COBA PRODUK TERHADAP PESERTA DIDIK TAHAP I
PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Berikan tanda checklist (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan berpikir logis yang diamati

Hari/Tanggal : Selasa, 3 Desember, 2024

Responden : 25 Peserta Didik

Sekolah : TK IT Bina Ilmu Sekampung

Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk atau warna	Anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya seperti membedakan bentuk dari buah apel, jeruk, manggis, dan buah pir	Abdurahman			✓		
		Abil				✓	
		Abrizam			✓		
		Adiva			✓		
		Afika			✓		
		Faeza			✓		
		Alena			✓		
		Amara				✓	
		Ahmad Nizam				✓	
		Arkeenan				✓	
		Azzahra				✓	
		Beckham			✓		
		Clarisa				✓	
		Daffa			✓		
		Fadly			✓		
		Gasendra			✓		
		Ghifari				✓	
		Hilya				✓	
		Luluah			✓		
		Kamalia				✓	
		Tsaqif				✓	
	Nadira			✓			
	Naomi			✓			
	Shafa			✓			
	Yazid			✓			
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya, seperti mengelompok	Abdurahman			✓	
			Abil				✓
	Abrizam				✓		
	Adiva				✓		
	Afika				✓		
	Faeza				✓		
	Alena			✓			

	kan macam-macam warna dari buah yang terdapat pada media pohon pintar	Amara				✓	
		Ahmad Nizam				✓	
		Arkeenana				✓	
		Azzahra				✓	
		Beckham				✓	
		Clarisa				✓	
		Daffa				✓	
		Fadly				✓	
		Gasendra				✓	
		Ghifari					✓
		Hilya					✓
		Luluah				✓	
		Kamalia					✓
		Tsaqif					✓
		Nadira				✓	
		Naomi				✓	
Shafa				✓			
Yazid					✓		
Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.	Anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama, seperti kelompok buah pada media pohon pintar	Abdurahman				✓	
		Abil					✓
		Abrizam					✓
		Adiva				✓	
		Afika				✓	
		Faeza				✓	
		Alena				✓	
		Amara					✓
		Ahmad Nizam				✓	
		Arkeenana				✓	
		Azzahra				✓	
		Beckham				✓	
		Clarisa				✓	
		Daffa				✓	
		Fadly				✓	
		Gasendra				✓	
		Ghifari					✓
		Hilya					✓
		Luluah				✓	
	Kamalia					✓	
Tsaqif					✓		
Nadira				✓			
Naomi				✓			
Shafa				✓			
Yazid				✓			
Anak dapat mengelompok	Abdurahman					✓	
	Abil						✓

kan benda yang berpasangan, seperti memasang jenis geometri yang sama pada media pohon pintar	Abrizam			✓		
	Adiva			✓		
	Afika			✓		
	Faeza			✓		
	Alena			✓		
	Amara					✓
	Ahmad Nizam			✓		
	Arkeenan			✓		
	Azzahra			✓		
	Beckham			✓		
	Clarisa			✓		
	Daffa			✓		
	Fadly			✓		
	Gasendra			✓		
	Ghifari			✓		
	Hilya					✓
	Luluah			✓		
	Kamalia					✓
	Tsaqif					✓
	Nadira			✓		
	Naomi			✓		
	Shafa			✓		
	Yazid					✓
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warnanya seperti mengurutkan warna buah pada media pohon pintar.	Abdurahman			✓	
		Abil				✓
		Abrizam			✓	
		Adiva			✓	
		Afika			✓	
		Faeza			✓	
		Alena			✓	
		Amara				✓
		Ahmad Nizam			✓	
		Arkeenan			✓	
		Azzahra			✓	
		Beckham			✓	
		Clarisa			✓	
		Daffa			✓	
		Fadly			✓	
		Gasendra			✓	
		Ghifari			✓	
		Hilya			✓	
	Luluah				✓	
	Kamalia				✓	
	Tsaqif				✓	
	Nadira				✓	

Mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil seperti mengurutkan buah anggur pada media pohon pintar mulai dari terkecil sampai terbesar	Naomi			✓		
	Shafa			✓		
	Yazid			✓		
	Abdurahman			✓		
	Abil				✓	
	Abrizam			✓		
	Adiva			✓		
	Afika			✓		
	Faeza			✓		
	Alena			✓		
	Amara				✓	
	Ahmad Nizam			✓		
	Arkeenan			✓		
	Azzahra			✓		
	Beckham			✓		
	Clarisa			✓		
	Daffa			✓		
	Fadly			✓		
	Gasendra			✓		
	Ghifari			✓		
	Hilya			✓		
	Luluah				✓	
	Kamalia				✓	
	Tsaqif				✓	
	Nadira				✓	
	Naomi			✓		
	Shafa			✓		
Yazid				✓		
Total keseluruhan					492	
Total persentase					82.17 %	

Rubrik Penilaian Kreativitas

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Sekampung, 3 Desember 2024
Validator Instrumen



Hidayanti, S. Pd
NUPTK.

Tabel. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

No	Nama	Jumlah skor	Skor ideal
1.	Abdurahman	18	24
2.	Abil	24	24
3.	Abrizam	19	24
4.	Adiva	18	24
5.	Afika	18	24
6.	Faeza	18	24
7.	Alena	18	24
8.	Amara	24	24
9.	Ahmad Nizam	20	24
10.	Arkeenan	19	24
11.	Azzahra	19	24
12.	Beckham	18	24
13.	Clarisa	19	24
14.	Daffa	18	24
15.	Fadly	18	24
16.	Gasendra	18	24
17.	Ghifari	21	24
18.	Hilya	22	24
19.	Luluah	20	24
20.	Kamalia	24	24
21.	Tsaqif	24	24
22.	Nadira	19	24
23.	Naomi	18	24
24.	Shafa	18	24
25.	Yazid	21	24
Total		493	600
Persentase skor		82,17%	

Lampiran 9: Lembar Uji Coba Peserta Didik Tahap II

U

LEMBAR UJI COBA PRODUK TERHADAP PESERTA DIDIK TAHAP II PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Berikan tanda checklist (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan berpikir logis yang diamati

Hari/Tanggal : Senin, 9 Desember 2024

Responden : 25 Peserta Didik

Sekolah : TK IT Bina Ilmu Sekampung

Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
Mengklasifikasi kan benda berdasarkan bentuk atau warna	Anak dapat membedakan benda sesuai dengan bentuknya seperti membedakan bentuk dari buah apel, jeruk, manggis, dan buah pir	Abdurahman			✓		
		Abil				✓	
		Abrizam			✓		
		Adiva			✓		
		Afika			✓		
		Faeza			✓		
		Alena			✓		
		Amara				✓	
		Ahmad Nizam				✓	
		Arkeenan				✓	
		Azzahra				✓	
		Beckham				✓	
		Clarisa				✓	
		Daffa			✓		
		Fadly			✓		
		Gasendra			✓		
		Ghifari				✓	
		Hilya				✓	
		Luluah				✓	
		Kamalia				✓	
	Tsaqif				✓		
	Nadira				✓		
	Naomi				✓		
	Shafa				✓		
	Yazid			✓			
		Anak dapat mengelompok kan benda sesuai dengan warnanya, seperti mengelompok kan macam-	Abdurahman			✓	
			Abil				✓
	Abrizam				✓		
	Adiva				✓		
	Afika				✓		
	Faeza				✓		
	Alena			✓			

	macam warna dari buah yang terdapat pada media pohon pintar	Amara			✓				
		Ahmad Nizam				✓			
		Arkeenana			✓				
		Azzahra			✓				
		Beckham				✓			
		Clarisa				✓			
		Daffa				✓			
		Fadly			✓				
		Gasendra			✓				
		Ghifari			✓				
		Hilya				✓			
		Luluah				✓			
		Kamalia				✓			
		Tsaqif				✓			
		Nadira			✓				
		Naomi				✓			
		Shafa				✓			
		Yazid				✓			
		Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.	Anak dapat menunjukkan benda kedalam kelompok yang sama, seperti kelompok buah pada media pohon pintar	Abdurahman			✓		
				Abil				✓	
Abrizam					✓				
Adiva					✓				
Afika					✓				
Faeza						✓			
Alena						✓			
Amara						✓			
Ahmad Nizam						✓			
Arkeenana					✓				
Azzahra					✓				
Beckham						✓			
Clarisa						✓			
Daffa						✓			
Fadly						✓			
Gasendra					✓				
Ghifari					✓				
Hilya						✓			
Luluah					✓				
Kamalia						✓			
Tsaqif					✓				
Nadira				✓					
Naomi				✓					
Shafa					✓				
Yazid					✓				
Anak dapat mengelompok	Abdurahman				✓				
	Abil					✓			

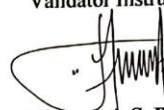
kan benda yang berpasangan, seperti memasang jenis geometri yang sama pada media pohon pintar	Abrizam				✓			
	Adiva				✓			
	Afika				✓			
	Faeza				✓			
	Alena					✓		
	Amara					✓		
	Ahmad Nizam					✓		
	Arkeenana					✓		
	Azzahra			✓				
	Beckham					✓		
	Clarisa					✓		
	Daffa					✓		
	Fadly			✓				
	Gasendra					✓		
	Ghifari					✓		
	Hilya					✓		
	Luluah			✓				
	Kamalia					✓		
	Tsaqif					✓		
	Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan warnanya seperti mengurutkan warna buah pada media pohon pintar.	Nadira					✓	
Naomi				✓				
Shafa						✓		
Yazid				✓				
Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.		Abdurahman			✓			
		Abil					✓	
		Abrizam					✓	
		Adiva					✓	
		Afika			✓			
		Faeza			✓			
		Alena					✓	
		Amara					✓	
		Ahmad Nizam					✓	
		Arkeenana					✓	
		Azzahra			✓			
		Beckham					✓	
		Clarisa					✓	
		Daffa					✓	
		Fadly					✓	
		Gasendra					✓	
	Ghifari					✓		
	Hilya					✓		
	Luluah					✓		
	Kamalia					✓		
Tsaqif					✓			
Nadira					✓			

Mengurutkan benda berdasarkan besar-kecil seperti buah anggur pada media pohon pintar mulai dari terkecil sampai terbesar	Naomi			✓		
	Shafa				✓	
	Yazid			✓		
	Abdurahman				✓	
	Abil				✓	
	Abrizam				✓	
	Adiva				✓	
	Afika			✓		
	Faeza			✓		
	Alena				✓	
	Amara				✓	
	Ahmad Nizam			✓		
	Arkeenan				✓	
	Azzahra			✓		
	Beckham			✓		
	Clarisa				✓	
	Daffa			✓		
	Fadly			✓		
	Gasendra				✓	
	Ghifari				✓	
	Hilya				✓	
	Luluah				✓	
	Kamalia				✓	
	Tsaqif				✓	
	Nadira				✓	
	Naomi			✓		
	Shafa				✓	
Yazid			✓			
Total keseluruhan						511
Total persentase						

Rubrik Penilaian Kreativitas

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB (jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Sekampung, 9 Desember 2024
Validator Instrumen



Hidayanti, S. Pd
NUPTK.

Tabel. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap II

No	Nama	Jumlah skor	Skor ideal
1.	Abdurahman	19	24
2.	Abil	24	24
3.	Abrizam	20	24
4.	Adiva	20	24
5.	Afika	18	24
6.	Faeza	19	24
7.	Alena	22	24
8.	Amara	23	24
9.	Ahmad Nizam	23	24
10.	Arkeenan	22	24
11.	Azzahra	19	24
12.	Beckham	23	24
13.	Clarisa	24	24
14.	Daffa	22	24
15.	Fadly	20	24
16.	Gasendra	21	24
17.	Ghifari	22	24
18.	Hilya	24	24
19.	Luluah	22	24
20.	Kamalia	24	24
21.	Tsaqif	24	24
22.	Nadira	22	24
23.	Naomi	20	24
24.	Shafa	24	24
25.	Yazid	20	24
Total		541	600
Persentase skor		90,16%	

Lampiran 10: Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5741/In.28.1/J/TL.00/12/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Revina Rizqiyani (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **EGA ANDRIANI**
NPM : 2101042001
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENGGUNAAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 18 Desember 2024
Ketua Jurusan.



Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 11: Surat Izin Pra-survey

IZIN PRASURVEY

<https://sismik.metrouniv.ac.id/page/mahasiswa/prasurvey/mhs-daftar-pr...>


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 3875/ln.28/J/TL.01/08/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah TK IT BINA ILMU
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah TK IT BINA ILMU berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **EGA ANDRIANI**
NPM : 2101042001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

untuk melakukan prasurvey di TK IT BINA ILMU, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah TK IT BINA ILMU untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Agustus 2024
Ketua Jurusan,

Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

Lampiran 12: Surat Balasan Pra-survey



SURAT KETERANGAN
 No: 035/11.KORWIL.05/TKIT-BI/2024

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Nama : Novia Pratiwi, S.Pd
 NIP/NUPTK :
 Jabatan : Kepala TK IT Bina Ilmu Sekampung

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Menerangkan bahwa :

Nama : Ega Andriani
 NPM : 2101042001
 Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
 MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Telah melaksanakan Pra-Survey di TK IT Bina Ilmu Sekampung pada tanggal 9 Agustus 2024. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sekampung, 13 Agustus 2024
 Kepala TK IT Bina Ilmu

 Novia Pratiwi, S.Pd
 NIP: 

Lampiran 13: Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5787/In.28/D.1/TL.00/12/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK IT BINA ILMU
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5786/In.28/D.1/TL.01/12/2024, tanggal 20 Desember 2024 atas nama saudara:

Nama : **EGA ANDRIANI**
NPM : 2101042001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK IT BINA ILMU bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK IT BINA ILMU, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 20 Desember 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 14: Surat Balasan Research



Nomor :
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Izin Research

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan izin research yang diajukan, dengan ini Kepala Sekolah TK IT Bina Ilmu memberikan izin kepada:

Nama : Ega Andriani

Npm : 2101042001

Semester : 7 (Tujuh)

Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini saya menyetujui permohonan research di TK IT Bina Ilmu. Demikian surat balasan ini saya sampaikan, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Sekampung, 20 Desember 2024

Kepala TK IT Bina Ilmu

Noyia Pratiwi, S.Pd
 NIP.

Lampiran 15: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5786/In.28/D.1/TL.01/12/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

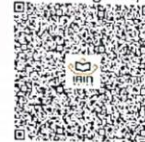
Nama : EGA ANDRIANI
NPM : 2101042001
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK IT BINA ILMU, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 20 Desember 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 16: Bukti Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PIAUD

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan:

Nama : Ega Andriani
 NPM : 2101042001
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR UNTUK
 MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Bahwa yang namanya tersebut diatas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 24 Desember 2024
 Ketua Prodi PIAUD

 Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002



Lampiran 17: Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062FG000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1297/ln.28/S/U.1/OT.01/12/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : EGA ANDRIANI
NPM : 2101042001
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101042001

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 24 Desember 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002





Lampiran 18: Lembar Konsultasi Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iaimetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ega Andriani Program Studi : PIAUD
 NPM : 2101042001 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Jumat 6 / 2024 / 09		- Latar belakang Masalah diperbaiki - Tambahkan data yang mendukung	
2	Selasa 10 / 2024 / 09		- Perbaiki Variabel y - Fokus Penelitian - Membahas mengenai Jenis Penelitian	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP: 499000715 201801 1 002

Dosen Pembimbing



Revina Rizqiyani, M.Pd.
 NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iaimetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ega Andriani
 NPM : 2101042001

Program Studi : PIAUD
 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Dosen Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
9	Selasa 5/2024 "	ORunfy	- Bimbingan APP - Membuat lembar observasi lengkapi instrumen ahli materi dan ahli media	
10	Senin "/2024 "	ORunfy	- Perbaiki lembar Instrumen - Perbaiki sub indikator sesuai dengan hasil.	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD



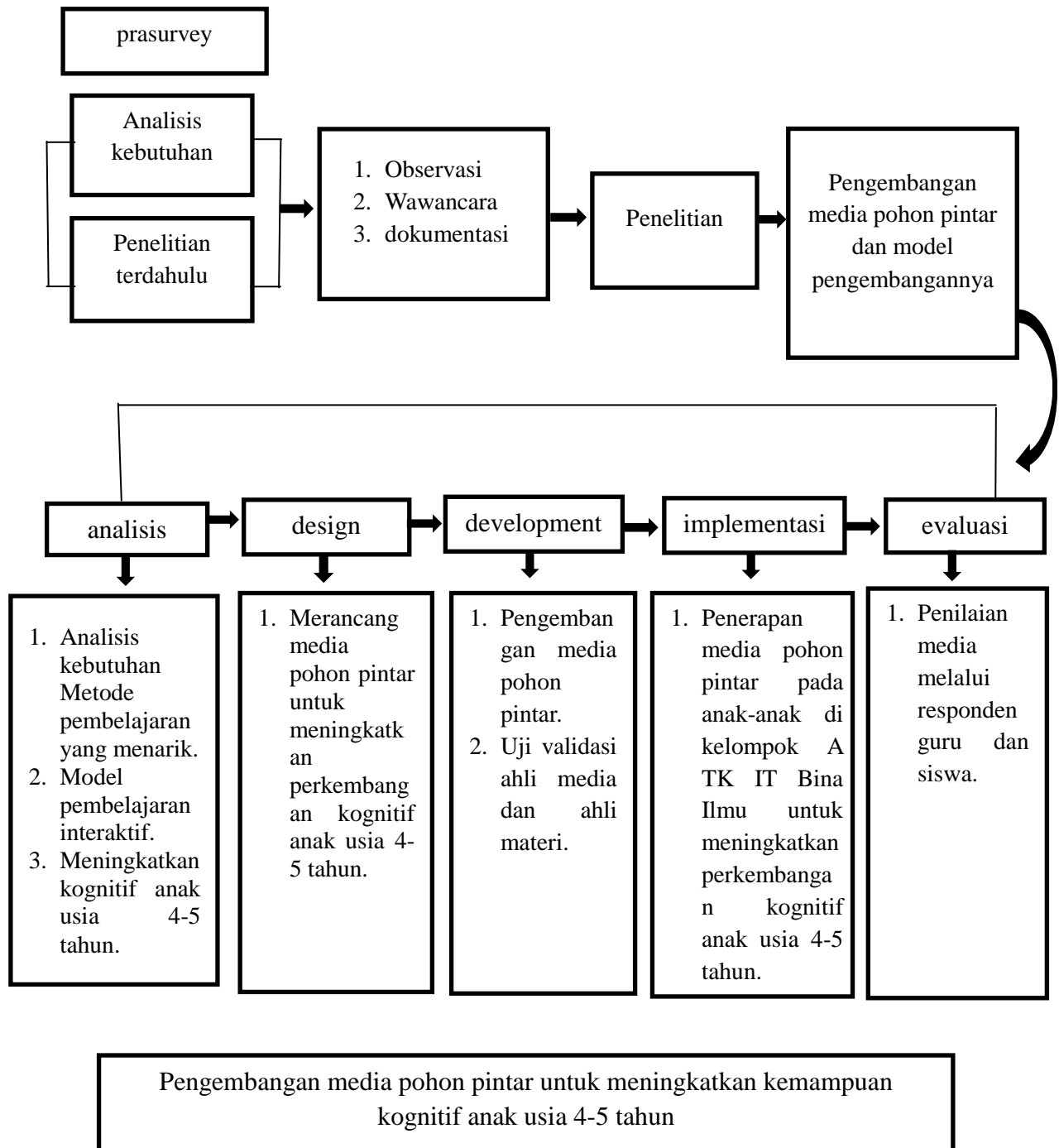
Ega Andriani, M.Pd
 NIP. 199000715/201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqivani, M.Pd.
 NIDN. 2030069301

Lampiran 19: Bagan Alur penelitian ADDIE

Bagan Alur Penelitian ADDIE



Gambar 3.1 bagan alur penelitian ADDIE

Lampiran 20: Dokumentasi**Kegiatan belajar mengajar disekolah**

Gambar 1.1 Belajar mengenalkan huruf



Gambar 2.2 Membuat mengenal warna dengan membuat Bendera



Gambar 2.3 belajar Sholat Dhuha



Gambar 2.4 Senam Bersama

Saat di adakan uji coba



Bersama kepala TK IT Bina Ilmu



Wawancara bersama guru kelompok A



Uji coba guru



Uji coba peserta didik

RIWAYAT HIDUP



Ega Andriani , biasa dipanggil Ega, Lahir di Lampung pada tanggal 12 Januari 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Chandra Jaya Kusuma dan ibu Marwiyah. Peneliti menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 10 Kikim Timur Lahat lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Ma'arif 09 Seputih Banyak Lampung Tengah lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan ke jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Ma'arif 01 Seputih Banyak Lampung Tengah lulus pada tahun 2017. Dan pada tahun 2021 melanjutkan ke perguruan tinggi sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.