

**PENGEMBANGAN MEDIA ROBIN UNTUK MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**RAHMADANI**

**(1062021015)**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**2025 M / 1446 H**

**PENGESAHAN PEMBIMBING**

**PENGEMBANGAN MEDIA ROBIN UNTUK  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA DINI**


Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah  
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan  
Strata I (S-1) pada Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Diajukan Oleh :**

**RAHMA DANI  
NIM: 1062021015**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I,**



**Syarfina, M.Pd**

**NIP. 199006122019032008**

**Pembimbing II,**



**Ade Tursina, M.Pd**

**NIP.199111022019032020**

**PENGESAHAN PENGUJI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA ROBIN UNTUK**  
**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK**  
**USIA DINI**  
**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal


Rabu 19 November 2025 M  
28 Jumadil Awal 1447 H

Dewan Penguji :

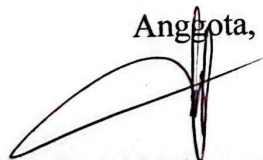
Ketua,

  
**Svarfina, M. Pd**  
NIP. 199006122019032008

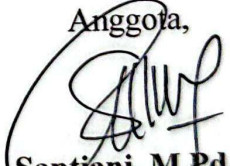
Sekretaris,

  
**Ade Tursina, M. Pd**  
NIP. 199111022019032020

Anggota,

  
**Mhd Rasxid Ritonga, MA. Ph.D**  
NIP. 197705132009121005

Anggota,

  
**Saptiani, M. Pd. I**  
NIP. 199112142020122016

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

  
**Dr. Sabaruddin, M. Si**  
NIP. 198108172003121007



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMA DANI  
Nim : 1062021015  
Fakultas/Program Studi : FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **“Pengembangan Media Robin Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 06 Oktober 2025



**RAHMA DANI**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wata'ala*, Yang Maha Mengetahui dan pemilik semua ilmu pengetahuan. Karena limpahan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini”. Shalawat serta salam saya sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam*, serta kepada keluarga dan para sahabatnya.

Tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh sidang skripsi guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) Skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua pihak yang berkenan mememanfaatkannya.

Pada proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Rektor IAIN Langsa; Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa; Dr. Amiruddin, MA.
3. Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Langsa; Veryawan, M.Pd
4. Dosen Pembimbing I; Syarfina, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Dosen Pembimbing II; Ade Tursina, M.Pd yang telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kepala Sekolah TK Nurul A'la yang memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini
7. Ayah tercinta dan panutanku yaitu Ibrahim, Terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang hanya tamatan SMP yang tidak pernah bermimpi bisa melanjutkan SMA atau bahkan duduk di bangku kuliah. Namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Pintu surgaku Ibunda tercinta yaitu ibu Halimah yang telah melahirkan, memberikan kasih sayang dan cintanya kepada penulis, Terima kasih untuk do'a yang beliau panjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
9. Terima Kasih yang teristimewa juga kepada ibunda Murni Dan paman Ahmadrizal yang telah menjadi orang tau kedua penulis yang sangat penyabar dan selalu memberikan suport, motivasi, do'a dan materi kepada penulis.
10. Terima kasih kepada Saudara-saudari saya Nuraini, Mariani, Irwansyah, Ilham Hidayat, Wirdani, Sefri Alufi, Asnita sari terima kasih karena selalu memberikan support yang tiada hentinya baik secara materi maupun non materi, yang selalu mengingatkan untuk selalu semangat dalam menyelesaikan tugas yang sedang dijalani.
11. Kepada teman-teman saya yang tak kalah penting kehadirannya Rismaul Husna, Putri Nur Izza, Julia Sartika terima kasih telah hadir dan menjadi bagian

dalam perjalanan hidup penulis dari awal hingga akhir penulisan memberikan semangat, mendukung, mendengarkan keluh kesah dan selalu ada. Dan terima kasih kepada Nadia dan Ara yang saya jumpai di tempat pengabdian KKN Melayu Serumpun dan telah menjadikan penulis keluarganya.

12. Terakhir untuk RAHMADANI, last but no list, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena telah berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang bias di bilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan tugas-tugas peneliti selanjutnya, dan perbaikan dimasa yang akan datang. Dengan ucapan Alhamdulillah dan Lahaula Wala Quwwata Illa Billah, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti terlebih bagi pembaca, juga dunia pendidikan pada umumnya. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Langsa, 25 Juli 2025  
Penulis

**RAHMADANI**  
**NIM : 106202101**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>I</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IV</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>VII</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>VIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Definisi Operasional .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b> .....	<b>13</b>
A. Landasan Teori .....	13
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>46</b>
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
C. Desain Uji Coba Produk .....	49
D. Jenis Data.....	51
E. Lokasi Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
G. Teknik Analisis Data .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>59</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	59
B. Kajian Produk Akhir .....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	83
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>85</b>
A. Kesimpulan Tentang Produk .....	85
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	86
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>94</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun.....	23
Tabel 3. 1	Indikator penilaian pembelajaran .....	51
Tabel 3. 2	Pedoman Observasi Uji Coba.....	52
Tabel 3. 3	Angket Ahli Media .....	56
Tabel 3. 4	Angket Ahli Materi.....	56
Tabel 3. 5	Angket Ahli Bahasa.....	57
Tabel 3. 6	Kriteria penilaian produk.....	57
Tabel 3. 7	Kriteria kelayakan dan keberhasilan media pembelajaran .....	58
Tabel 4. 1	Hasil uji validitas ahli materi.....	69
Tabel 4. 2	Catatan dan saran ahli materi terhadap media robin .....	70
Tabel 4. 3	Perbaikan pada media .....	70
Tabel 4. 4	Hasil uji validitas ahli media .....	71
Tabel 4. 5	Catatan dan saran ahli media terhadap media robin.....	72
Tabel 4. 6	Hasil uji validitas ahli bahasa .....	72
Tabel 4. 7	Perbaikan pada media .....	73
Tabel 4. 8	Hasil uji coba perorangan .....	74
Tabel 4. 9	Hasil uji coba kelompok kecil .....	76
Tabel 4. 10	hasil uji validitas dan uji coba produk .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Gambar Desain Penelitian Model ADDIE .....	46
Gambar 4. 1	Permainan kincir bilangan.....	65
Gambar 4. 2	Permainan mengenal waktu.....	65
Gambar 4. 3	Permainan kalender .....	66
Gambar 4. 4	Permainan geometri.....	67
Gambar 4. 5	Permainan abjad .....	68
Gambar 4. 6	Diagram hasil uji coba produk .....	76
Gambar 4. 7	Diagram hasil uji validitas dan uji coba produk.....	77

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	94
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian .....	96
Lampiran 4. Pedoman Observasi .....	97
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media .....	101
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	105
Lampiran 8. Dokumentasi Uji Coba Media Pengembangan.....	106

## ABSTRAK

**Rahmadani** NIM 1062021015, Pengembangan Media Robin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

**Pembimbing** 1. Syarfina, M.Pd 2. Ade Tursina, M.Pd

Latar belakang penelitian ini didasari oleh permasalahan monotonnya media pembelajaran yang digunakan di sentra persiapan TK Nurul A'la, di mana pembelajaran masih didominasi oleh media cetak seperti poster yang kurang memberikan pengalaman sensoris bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Robin yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media Robin dirancang sebagai media pembelajaran konkret berbentuk robot yang terbuat dari kayu dan triplek berlapis kain flanel, memuat lima permainan edukatif meliputi kincir angka, kalender, jam, geometri, dan alfabet. Media ini memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan benda konkret sesuai tahap perkembangan praoperasional Piaget. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan persentase ahli materi sebesar 82,14%, ahli media 96,88%, dan ahli bahasa 100%, yang ke semuanya termasuk kriteria “sangat baik” dan layak digunakan. Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dengan 5 anak memperoleh persentase 87,5% dan uji coba satu kelas dengan 10 anak memperoleh persentase 94,1%, keduanya berkategori “Berkembang Sangat Baik (BSB)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Robin efektif meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam aspek pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengoptimalkan stimulasi kognitif anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media Robin, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Interaktif

## **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan penting dalam membangun generasi masa depan yang berkualitas selain itu dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 14, PAUD dinyatakan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup> Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan sejak usia dini semakin meningkat, hal tersebut tercermin dari peningkatan partisipasi anak dalam program PAUD di seluruh Indonesia.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan masa kritis dalam pembentukan karakter dan pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek moral, agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional. Kegiatan pembelajaran pada anak jangka usia dini sebaiknya dirancang dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan tersebut secara holistik dan terintegrasi. Pendidikan yang berkualitas pada masa ini akan memberikan dampak panjang pada perkembangan anak, sehingga menjadi investasi berharga bagi masa depan bangsa. Oleh karena itu, inovasi dalam pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting untuk mengoptimalkan potensi anak sejak dini.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek dalam perkembangan

---

<sup>1</sup> Kemendikbud-Ristek, "Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003, 1–22.

anak usia dini yang perlu mendapat perhatian khusus.<sup>2</sup> Perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai proses yang terjadi secara internal pada pusat susunan saraf ketika manusia tengah berpikir. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah yang menjadi dasar bagi keberhasilan anak dalam proses pembelajaran dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Perkembangan kognitif anak berlangsung melalui beberapa tahapan yang berurutan. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yang terjadi pada usia 2-7 tahun, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek di sekitarnya.<sup>3</sup> Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar dan mulai membangun kemampuannya dalam menyusun pikiran.

Stimulasi yang tepat pada aspek kognitif anak usia dini akan berdampak signifikan pada perkembangan intelektual anak di masa depan. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memahami karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan tersebut secara optimal.

Anak usia 5-6 tahun berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat penting, di mana kemampuan berpikir simbolik mereka mulai berkembang dengan pesat. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk

---

<sup>2</sup> Jhoni Warmansyah et al., *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Bumi Aksara, 2023).

<sup>3</sup> Jauharotina Alfadhilah, "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025): 94–111, <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>.

mengenali simbol yang terbuat dari angka dan huruf, yang sangat penting untuk keberhasilan belajar mereka di masa depan. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan berpikir simbolik.<sup>4</sup>

Pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada pada tahap Pra operasional akhir menurut teori Piaget, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan untuk memahami konsep-konsep dasar seperti klasifikasi, pengurutan, dan konservasi meskipun masih dalam bentuk yang sederhana.<sup>5</sup> Anak pada usia ini juga mulai menunjukkan kemampuan untuk mengamati, bertanya, mencoba atau bereksperimen, mencari penalaran, dan berkomunikasi melalui berbagai kegiatan pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun juga ditandai dengan meningkatnya kemampuan untuk memahami hubungan sebab-akibat, mengingat informasi, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru. Anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh pengetahuan baru<sup>6</sup> Mereka juga mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara lebih sistematis dan terorganisir.

---

<sup>4</sup> Nor Annisa et al., "Usulan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Pendidikan Anak Usia Dini Usia 2-3 Tahun," *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 79–88.

<sup>5</sup> Ahsanul Huda Susanto and Murfiah Dewi Wulandari, "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 689–706.

<sup>6</sup> Hanifa Ayu Ratnaningsih, Ruqoyyah Fitri, and Yes Matheos Lasarus Malaikosa, "Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Eksperimen," *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 11, no. 1 (2025): 38–51.

Stimulasi yang sesuai untuk mendukung kemajuan kognitif anak berumur 5-6 tahun bisa dilakukan dengan menggunakan beragam cara pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti metode eksperimen sains, *discovery learning*, dan permainan edukatif.<sup>7</sup> Penelitian menunjukkan bahwa metode-metode tersebut dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak secara signifikan.<sup>8</sup> Oleh karena itu, guru perlu menyusun aktivitas pembelajaran yang mampu mendorong pertumbuhan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun secara optimal.

Akan tetapi, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Nurul A'la, ditemukan bahwa beberapa anak kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh monotonnya media ajar yang digunakan khususnya di Sentra Persiapan, di mana guru lebih banyak menggunakan media gambar yang dicetak (Poster) seperti gambar angka, huruf, dan bukan benda lain selain penggunaan kertas dalam praktik pembelajarannya. Akibatnya, kegiatan pembelajaran hanya condong ke arah penulisan dan minim praktik yang melibatkan keaktifan anak. Sehingga, kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan mempengaruhi hasil belajar anak.

Selain itu, media pembelajaran berbasis gambar cetak memiliki keterbatasan yang signifikan, yaitu hanya menampilkan gambar dan teks tanpa memberikan pengalaman sensoris yang lengkap bagi anak. Sedangkan, anak usia dini

---

<sup>7</sup> Evania Yafie et al., "Pengembangan Video Based Assisted-Simulation (VBAS): Meningkatkan Skill Stimulasi Mahasiswa Pada Perkembangan Kognitif Sains Anak Usia Dini," *Proceedings Series of Educational Studies*, 2024, 65–72.

<sup>8</sup> Mukhammad Wahyudi, Fifi Arisanti, and Muhammad'Azam Muttaqin, "Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional Dan Sosial," *Journal Of Early Childhood Education Studies* 4, no. 1 (2024): 33–72.

memiliki karakteristik belajar yang khas, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dengan benda-benda konkret.<sup>9</sup> Keterbatasan ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan anak-anak kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran dengan baik.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga anak-anak tampak kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Di kelas sentra persiapan masih mengandalkan metode konvensional yang terpaku pada buku atau media papan tulis dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif masih perlu ditingkatkan.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran interaktif pada Pendidikan PAUD sebagai solusi dengan menggabungkan unsur benda konkret pada interaksi langsung dengan objek nyata atau replika benda-benda sehari-hari yang dapat diraba, dilihat, dan di sentuh oleh anak.<sup>10</sup> Melalui media tersebut, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan *multisensorik*, sehingga dapat menstimulasi perkembangan kognitif mereka secara optimal.

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret. Media tersebut

---

<sup>9</sup> Wulan Fauzia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Feniks Muda Sejahtera, 2023).

<sup>10</sup> Syarifuddin and Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Bening Media Publishing, 2022).

menggabungkan unsur visual dan sensorik yang memungkinkan anak-anak tidak hanya melihat bentuk benda, tetapi juga merasakan tekstur, berat, dan karakteristik lain dari benda tersebut secara langsung.

Media pembelajaran interaktif ini terdiri dari lima permainan edukatif, yaitu permainan kincir bilangan, mengenal waktu, kalender, geometri, dan abjad. Kelima permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna, sekaligus menstimulasi berbagai aspek kognitif anak usia dini secara menyenangkan dan interaktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas berbagai media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kognitif anak usia dini. Media pembelajaran *Zoolfabeth* berbasis multimedia interaktif,<sup>11</sup> media “*Who Games*” untuk pengenalan benda dan pemecahan masalah,<sup>12</sup> media berbasis *Augmented Reality* tema binatang purba,<sup>13</sup> permainan *puzzle* multimedia interaktif,<sup>14</sup> serta video animasi untuk pembelajaran geometri,<sup>15</sup> semuanya terbukti layak dan efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang mencakup aspek

---

<sup>11</sup> Ni Komang Ayu and I B Surya Manuaba, “Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194–201.

<sup>12</sup> Rita Mahriza et al., “Developing Digital Learning Media to Promote Early Children’s Cognitive Development,” *International Conference on Social Science and Education (ICoE SSE 2023)*, 2023, 574–87, [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5\\_52](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5_52).

<sup>13</sup> Cucu Atikah, Isti Rusdiyani, and Rivani Ridela, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok b (5-6) Tahun Di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang,” *JEA (Jurnal Edukasi Aud)* 9, no. 2 (2023): 89–101.

<sup>14</sup> Putu Tasha Diah Faradisha and Didith Pramuditya Ambara, “Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 1 (2022): 153–62.

<sup>15</sup> Edi Hendri Mulyana1 Aini Loita Ajeng and Kania Trisnawati Sunandar, “Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Media Untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Geometri,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022).

persepsi, ingatan, penalaran, dan pemecahan masalah, dengan hasil yang lebih baik dibandingkan media konvensional.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa 5 permainan interaktif yang digabungkan menjadi satu media dengan bentuk robot yang disebut Robin. Keunikan penelitian pengembangan media robin dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada integrasi antara representasi benda konkret dengan teknologi interaktif. Berbeda dengan media pembelajaran berbasis AR atau video yang lebih menekankan pada aspek visual dan audio, media pembelajaran interaktif ini memberikan pengalaman sensoris yang lebih lengkap dengan memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung dengan representasi benda-benda nyata. Selain itu, media robin juga dirancang khusus untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, terutama dalam hal pengenalan konsep bilangan, klasifikasi, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini juga memiliki keunikan dalam hal pendekatan yang digunakan, di mana pengembangan media robin didasarkan pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran anak usia dini.<sup>16</sup> penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga

---

<sup>16</sup> Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology Humanlight* 2, no. 1 (2021): 31–47.

mempertimbangkan aspek teoritis dan pedagogis dalam perancangan media tersebut.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam untuk mengembangkan sebuah media robin dalam mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dengan judul “Pengembangan Media Robin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran konkret dan interaktif
2. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.
3. Kurangnya pemahaman anak terhadap materi akibat media yang tidak sesuai karakteristik belajar.

#### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 5-6 tahun di kelas Sentra Persiapan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah berikut ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media robin untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media robin yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa?
3. Bagaimana efektivitas media robin dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui “Proses pengembangan media robin untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun”
2. Untuk mengetahui “Kelayakan media robin yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa”
3. Untuk mengetahui “Efektivitas media robin dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun”

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Robin merupakan alat peraga edukatif terpadu seperti robot yang dirancang untuk mendukung pembelajaran kognitif anak usia dini di TK. Media ini terdiri dari lima permainan interaktif yang melatih berbagai aspek perkembangan anak. Permainan pertama adalah kincir bilangan, di mana anak mengenal angka dan warna melalui aktivitas memilih angka, menjumlahkan angka, dan menyusunnya di bagian gigi robot. Selanjutnya terdapat permainan mengenal waktu berbentuk kumbang lucu. permainan kalender yang membantu anak memahami konsep hari, tanggal, bulan, tahun, dan cuaca secara visual, permainan geometri untuk

mengenalkan bentuk, serta permainan abjad untuk mengenal huruf A–Z dan menyusun kata sederhana. Seluruh bagian dari alat ini dibuat dari papan triplek, strick es krim, dan kain flanel yang dirancang penuh warna untuk menarik minat anak.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Berikut adalah manfaat pengembangan media robin untuk anak usia dini ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan media robin secara signifikan mendukung kemajuan dalam bidang ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penggunaan media permainan edukatif dan interaktif. Penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang model pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini serta relevan dengan konteks pembelajaran di Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Anak: media robin membantu anak usia dini belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Anak dapat mengenal konsep angka, waktu, kalender, geometri, dan merangkai kata melalui interaksi konkret yang merangsang berpikir logis, memori, dan bahasa.
- b. Bagi Guru: media ini menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi yang bersifat nyata dan kontekstual.

- c. Lembaga PAUD memperoleh alternatif media pembelajaran yang inovatif, murah, dan dapat digunakan secara luas tanpa bergantung pada jaringan internet atau perangkat digital canggih.

## H. Definisi Operasional

### 1. Media Robin

Media robin adalah media interaktif yang berbentuk robot yang memiliki lima permainan atau alat peraga yang dirancang khusus untuk anak usia dini dengan memperhatikan aspek visual, dan sensorik yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. media robin menyatukan 5 buah permainan menjadi satu media yang, dan masing-masing sisi pada tubuh robot diisi dengan permainan berbeda, kelima permainan tersebut adalah kincir bilangan membantu anak mengenal konsep bilangan dan operasi dasar secara konkret melalui putaran kincir yang menarik.<sup>17</sup> Permainan mengenal waktu memberikan pengalaman langsung dalam mengenal waktu dan membaca jam analog, yang sangat penting untuk pengembangan kognitif dan keterampilan praktis anak.<sup>18</sup> Permainan kalender mengajarkan anak tentang konsep waktu, hari, dan tanggal dengan cara yang mudah dipahami dan dapat diamati langsung.<sup>19</sup> Permainan geometri memperkenalkan bentuk-bentuk dasar dan konsep ruang melalui manipulasi benda-benda geometris yang

---

<sup>17</sup> Elsy S H Taunu et al., "Workshop Meningkatkan Kompetensi Pendidik SD Inpres Waingapu 3 Dalam Pembuatan Alat Peraga Literasi Dan Numerasi Kabupaten Sumba Timur," *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 3, no. 3 (2023): 225–38.

<sup>18</sup> Nabilah Dwi Astuti and Linda Astriani, "Upaya Penggunaan Media Jam Dan Mengetahui Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN Benda Baru 03," *SEMNASFIP*, 2024.

<sup>19</sup> Novi Purwaningsih and Nanik Setyowati, "Pendampingan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Untuk Media Pembelajaran Guru SD," *Social Science Academic*, 2023, 631–42.

nyata, sehingga anak dapat memahami konsep matematika secara konkret.<sup>20</sup> Sedangkan permainan abjad membantu anak mengenal huruf dan pengucapannya melalui interaksi dengan huruf-huruf yang dapat disentuh dan diamati secara fisik.

Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur edukatif dan kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi anak.

## **2. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah proses perubahan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah pada anak usia dini yang melibatkan proses mental seperti perhatian, persepsi, memori, dan penalaran. Perkembangan kognitif pada anak usia dini mengacu pada teori perkembangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional (2-7 tahun) di mana anak mulai mengembangkan kemampuan representasi mental dan pemikiran simbolis.<sup>21</sup>

## **3. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral-spiritual. Pada masa ini, Anak berada pada tahap kritis yang dikenal sebagai

---

<sup>20</sup> Nita Rahmawati, Muhammad Rizal Zaenulloh, and Arif Ahmad Fauzi, "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle Geometri Dalam Meningkatkan Kognitif Usia 5-6 Tahun Di TK Asma Nadia," *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi* 3, no. 01 (2025): 10–20.

<sup>21</sup> Alfadhilah, "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget."

periode emas, di mana pertumbuhan otak berlangsung secara signifikan dan kemampuan belajar mereka mengalami peningkatan yang sangat pesat.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Prenada Media, 2021).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Pada penelitian ini peneliti telah melakukan beberapa tahapan yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari *Analysis/ Analisis*, *Design/Perancangan*, *Development/ Pengembangan*, *Implementation/ Implementasi*, dan *Evaluation/ Evaluasi*. Adapun hasil dari pengembangan produk awal ini yaitu sebagai berikut:

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

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan ataupun kebutuhan-kebutuhan yang ada di TK Nurul A'la melalui observasi. Observasi awal dilakukan pada tanggal 05 Mei 2025 s/d Selesai. Peneliti melakukan observasi terkait kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka serta mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di TK Nurul A'la. Adapun hasil observasi yang ditemukan di sekolah tersebut khususnya pada Sentra Persiapan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini masih belum optimal, meskipun pengembangan kognitif sudah diterapkan oleh pendidik melalui media cetak namun pembelajaran

tersebut membuat anak mudah merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan di TK Nurul A'la, bahwa Anak-anak memerlukan media pembelajaran yang mampu menunjang perkembangan kognitif mereka dengan metode yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peneliti memberikan solusi dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang disebut robin yang memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

## 2. *Design* (Tahap Perancangan)

Setelah melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan di TK Nurul A'la tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah merancang media pembelajaran interaktif. Proses perancangan media pembelajaran interaktif dimulai pada tanggal 25 Juni 2025. Adapun beberapa tahapan yang peneliti lakukan dalam merancang media robin adalah sebagai berikut:

- a. Merencanakan desain awal media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.
- b. Merancang isi media robin sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- c. Menyusun warna, gambar, dan *background* media yang akan digunakan.
- d. Menyusun indikator penilaian pada media robin

- e. Menyusun instrumen penilaian uji kelayakan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi uji kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

### 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menyatukan lima buah permainan berbeda dalam satu media berbentuk robot yang terbuat dari kayu dan papan triplek dan masing-masing sisi pada tubuh robot yang telah dilapisi kain flanel diisi dengan permainan berbeda.

- a. Menentukan materi yang digunakan

Materi yang disajikan dalam media robin ini adalah materi-materi yang telah diadaptasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Penyajian materinya disusun sesuai dengan tahapan pengembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. adapun materi yang disajikan yaitu mengenalkan 5 permainan media pembelajaran interaktif robin yang akan mendukung pengembangan kognitif anak berupa; angka, waktu, kalender, geometri, abjad.

- b. Pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif robin

Pembuatan media pembelajaran interaktif robin ini membutuhkan kayu, triplek dan kain flanel, spidol. adapun panduan pembuatan media pembelajaran interaktif robin sebagai berikut :

### 1) Bahan dan Alat:

- Kayu balok (untuk rangka utama robot).
- Papan triplek (untuk permukaan sisi robot).
- Kain flanel aneka warna (untuk melapisi permukaan agar aman dimainkan).
- Cat kayu / pelapis anti rayap (opsional, untuk melindungi kayu).
- Lem tembak / lem kayu.
- Gunting & *cutter*.
- Paku, palu, obeng.
- Engsel kecil (untuk bagian permainan yang bisa diputar, seperti kincir angka, jam).
- Aksesori tambahan: kertas karton, stiker angka, huruf, simbol cuaca, dll.

### 2) Langkah Pembuatan

#### a) Membuat rangka robot

- Susun balok kayu membentuk kerangka berbentuk tubuh robot (kepala, badan, tangan, kaki).
- Pastikan ukuran proporsional ( $\pm$  tinggi 1 meter agar sesuai dengan tinggi anak TK).

#### b) Menutup permukaan dengan triplek

- Pasang papan triplek pada tiap sisi rangka (depan, belakang, kanan, kiri, dan kepala robot).

- Setiap sisi akan menjadi area permainan.

c) **Melapisi permukaan dengan kain flanel**

- Potong kain flanel sesuai ukuran sisi robot.
- Rekatkan menggunakan lem tembak agar aman dan rapi.
- Pilih warna kontras agar menarik perhatian anak.

d) **Membuat 5 permainan pada robot**

- **Permainan Angka** (di sisi tubuh pertama): pasang piringan angka berbahan karton tebal/triplek tipis dengan poros putar di tengah.
- **Permainan Waktu** (di sisi tubuh kedua): pasang jam analog dari papan lingkaran dengan jarum jam yang bisa diputar.
- **Permainan Kalender** (di sisi tubuh ketiga): buat papan kalender dengan angka, hari, bulan, tahun, serta simbol cuaca yang bisa ditempel-lepas (*velcro*/kancing perekat).
- **Permainan Geometri** (di sisi tubuh keempat): buat papan dengan berbagai bentuk geometri dari flanel (lingkaran, segitiga, persegi) untuk dicocokkan.
- **Permainan Abjad** (di kepala robot): pasang papan kartu huruf yang bisa dilepas-pasang.

e) **Finishing**

- Periksa semua bagian agar tidak ada sudut tajam.

- Pastikan semua bagian kokoh, aman, dan mudah dimainkan anak.
- Hias robot dengan mata, mulut, atau ornamen agar terlihat ramah.

c. Membuat desain media pembelajaran interaktif robot

Adapun desain media pembelajaran interaktif robot yang telah peneliti susun dengan 5 permainan yang berbeda adalah sebagai berikut:

1) Permainan angka

Tujuan: Melatih anak mengenal angka dan operasi hitung sederhana (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian).

Cara Bermain:

- a) Anak diminta memutar kincir angka.
- b) Catat angka yang muncul pada lubang lingkaran.
- c) Guru memberi arahan operasi hitung (misalnya tambah, kurang, kali, bagi).
- d) Anak menuliskan hasil sesuai arahan.
- e) Ulangi permainan dengan memutar kincir bilangan kembali.



Gambar 4. 1 Permainan kincir bilangan

## 2) Permainan waktu

Tujuan: Mengenalkan cara membaca jam analog.

Cara Bermain:

- a) Guru mengarahkan anak untuk memutar jarum jam pada media.
- b) Anak diminta menyebutkan, “Jam berapa sekarang?” sesuai posisi jarum.
- c) Bisa dilakukan berulang dengan variasi waktu yang berbeda.



Gambar 4. 2 Permainan mengenal waktu

### 3) Permainan kalender

Tujuan: Mengenalkan konsep waktu (hari, tanggal, bulan, tahun) dan cuaca.

Cara Bermain:

- a) Anak diminta mencocokkan hari, tanggal, bulan, dan tahun sesuai dengan kalender berjalan.
- b) Anak dapat menempelkan simbol cuaca (cerah, hujan, berawan, dll) sesuai kondisi saat itu.
- c) Guru bisa mengajak anak berdiskusi, misalnya “Hari ini hari apa? Cuacanya bagaimana?”



Gambar 4. 3 Permainan kalender

### 4) Permainan geometri

Tujuan: Melatih keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, serta konsep geometri.

Cara bermain

- a) Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri.
- b) Anak diminta meletakkan potongan-potongan geometri ke dalam bingkai yang sesuai dengan bentuknya.

c) Guru bertanya kepada anak ini bentuk apa?



Gambar 4. 4 Permainan geometri

#### 5) Permainan Abjad

Tujuan: Melatih anak mengenal huruf, membaca, dan menulis.

Cara Bermain:

1. Guru menunjukkan kartu bergambar dengan kata sederhana (contoh: singa).
2. Anak membaca tulisan pada kartu.
3. Anak diminta menyebutkan huruf awal dari kata tersebut (contoh: "j" jeruk).
4. Anak menuliskan huruf-huruf selanjutnya hingga kata lengkap.



Gambar 4. 5 Permainan abjad

#### d. Validasi Ahli

Sebelum masuk dalam tahap implementasi media pembelajaran interaktif robin yang telah dikembangkan, selanjutnya diuji validitas terlebih dahulu guna memastikan media sudah sesuai dan layak berdasarkan penilaian ahli yang kompeten di bidangnya sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diuji coba lapangan. Adapun hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

##### 1) Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yaitu Ibu Saptiani, M.Pd.I. Uji validitas dilakukan sebanyak 1 kali, uji validitas yang pertama dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2025. Adapun hasil dari uji

validitas yang peneliti lakukan dengan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil uji validitas ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitian			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan tahapan usia dan kemampuan anak				✓
2	Materi mencakup semua aspek yang ingin dicapai (angka, huruf waktu bentuk, dll)			✓	
3	Setiap bagian media memiliki tujuan pembelajaran yang jelas			✓	
4	Materi mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan				✓
5	Isi materi dapat meningkatkan aspek kognitif anak secara nyata			✓	
6	Materi disampaikan dengan pendekatan bermain yang menyenangkan			✓	
7	Materi bersifat konkret, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak			✓	
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>23</b>			
<b>Jumlah maksimal skor</b>		<b>28</b>			
<b>Hasil persentase kelayakan</b>		$P = \frac{F}{N} \times 100$ $P = \frac{23}{28} \times 100$ $P = 82,14$			
<b>Kategori</b>		Sangat baik			

Merujuk pada data hasil uji validitas ahli materi pada tabel 4.1 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 23 dari jumlah maksimal skor 28 dengan persentase kelayakan 82,14% diinterpretasikan kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji coba kan, dan



mendapatkan cacatan pendukung dari ahli media. Adapun catatan pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Catatan dan saran ahli materi terhadap media robin

Nama Validator	Catatan dan Saran
Saptiani, M.pd.I	tambahkan tempat kartu, tambahkan aturan main yang dapat dipahami anak

Setelah diberikan catatan dan saran oleh ahli materi, maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah memperbaiki media pembelajaran interaktif robin, sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut;

Tabel 4. 3 Perbaikan pada media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
Di bagian media robin belum ada tempat kartu	Di bagian media robin telah ditambahkan tempat kartu berbentuk kantong transparan di bagian sisi kanan kepala media robin

## 2) Ahli Media

Ahli media yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yaitu Bapak Veryawan, M.Pd. Uji validitas dilakukan sebanyak 1 kali yang dilakukan pada tanggal 15

Agustus 2025. Adapun hasil dari uji validitas yang peneliti lakukan dengan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil uji validitas ahli media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitian			
		1	2	3	4
1	Tata letak menarik dan sesuai untuk anak usia dini				✓
2	Penggunaan warna cerah dan kontras yang sesuai				✓
3	Ilustrasi/gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran			✓	
4	Bahan media aman untuk digunakan oleh anak				✓
5	Tidak memiliki sudut tajam/berbahaya				✓
6	Anak dapat berinteraksi langsung dengan komponen media (dapat disentuh/digerakkan)				✓
7	Media mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran				✓
8	Ukuran media dan komponen sesuai jangkauan anak usia 5-6 tahun				✓
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>31</b>			
<b>Jumlah maksimal skor</b>		<b>32</b>			
<b>Hasil persentase kelayakan</b>		$P = \frac{F}{N} \times 100$ $P = \frac{31}{32} \times 100$ $P = 96,88$			
<b>Kategori</b>		Sangat baik			

Merujuk pada data hasil uji validitas ahli media pada tabel 4.4 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 31 dari jumlah maksimal skor 32 dengan persentase kelayakan 96,88% diinterpretasikan kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji coba kan, dan

mendapatkan cacatan pendukung dari ahli media. Adapun catatan pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Catatan dan saran ahli media terhadap media robin

Nama Validator	Catatan dan Saran
Veryawan, M.pd.	Layak untuk digunakan

### 3) Ahli Bahasa


Ahli bahasa yang dijadikan sebagai validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yaitu Bapak Khairul Amri, M.pd. Uji validitas dilakukan sebanyak 1 kali yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2025 dan Adapun hasil dari uji validitas yang peneliti lakukan dengan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil uji validitas ahli bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitian			
		1	2	3	4
1	Ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD				✓
2	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkatan usia anak				✓
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>8</b>			
<b>Jumlah maksimal skor</b>		<b>8</b>			
<b>Hasil persentase kelayakan</b>		$P = \frac{F}{N} \times 100$ $P = \frac{8}{8} \times 100$ $P = 100$			
<b>Kategori</b>		Sangat baik			

Merujuk pada data hasil uji validitas ahli bahasa pada tabel 4.6 maka jumlah skor yang diperoleh adalah 8 dari jumlah maksimal skor 8 dengan persentase kelayakan 100% diinterpretasikan kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak untuk diuji coba kan.

Tabel 4. 7 Perbaikan pada media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
<p>Di bagian media robin belum ada tempat kartu</p>	<p>Di bagian media robin telah ditambahkan tempat kartu berbentuk kantong transparan di bagian sisi kanan kepala media robin</p>

#### 4. *Implementation* (tahap implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan ketika produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif Robin pada 10 orang Anak kelompok B TK Nurul A'la menggunakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

##### a. Uji coba perorangan

Pada saat peneliti melakukan uji coba perorangan di kelas sentra persiapan jumlah anak yang di uji ada 5 orang. Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2025, pada awalnya anak-anak masih sulit memecahkan masalah sederhana, menunjukkan

aktivitas penyelidikan, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, menyusun perencanaan kegiatan, mempresentasikan gambar atau tulisan, menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, karena proses pembelajaran yang diajarkan sebelumnya monoton. Setelah peneliti mengenalkan media pembelajaran interaktif robin dengan konsep belajar sambil bermain anak sangat bersemangat untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, sehingga anak mampu memecahkan masalah sederhana, menunjukkan aktivitas penyelidikan, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, menyusun perencanaan kegiatan, mempresentasikan gambar atau tulisan, menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak-anak dalam memahami materi pembelajaran meningkat dengan sangat baik. Berikut adalah hasil uji coba perorangan.

Tabel 4. 8 Hasil uji coba perorangan

No	Indikator	Responden					Skor
		Anak 1	Anak 2	Anak 3	Anak 4	Anak 5	
1	Memecahkan masalah sederhana	3	3	4	3	4	17
2	Menunjukkan aktivitas penyelidikan	3	3	3	3	3	18
3	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	4	4	4	4	4	15
4	Menyusun perencanaan kegiatan	3	4	4	3	4	20
5	Mempresentasikan gambar atau tulisan	3	4	4	3	4	18
6	Menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	3	3	4	3	4	17
<b>Jumlah seluruh penilaian</b>							<b>105</b>
<b>Jumlah maksimal penilaian</b>							<b>120</b>

<b>Persentase</b>	<b>87,5%</b>
<b>Kriteria keberhasilan</b>	<b>BSB</b>

Merujuk pada tabel 4.8 hasil uji coba perorangan menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 105 dengan jumlah maksimum nilai yang diperoleh adalah 120, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah 87,5% dengan kriteria keberhasilan “Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

b. Uji coba kelompok kecil

Setelah peneliti melakukan uji coba perorangan maka peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah anak 10 orang. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2025, pada tahap ini anak-anak lebih antusias lagi untuk belajar sambil bermain dikarenakan uji coba sebelumnya tidak semua anak mendapatkan belajar dengan menggunakan media Robin, pada uji kelompok kecil ini anak-anak mampu memecahkan masalah sederhana, menunjukkan aktivitas penyelidikan, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, menyusun perencanaan kegiatan, mempresentasikan gambar atau tulisan, menyebutkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dengan persentase dengan lebih baik lagi.

Selain itu anak dapat melihat dan mengkoordinasikan antara mata dan tangan, kesabaran anak juga terlatih dengan bermain secara bergantian, serta anak lebih percaya diri dalam

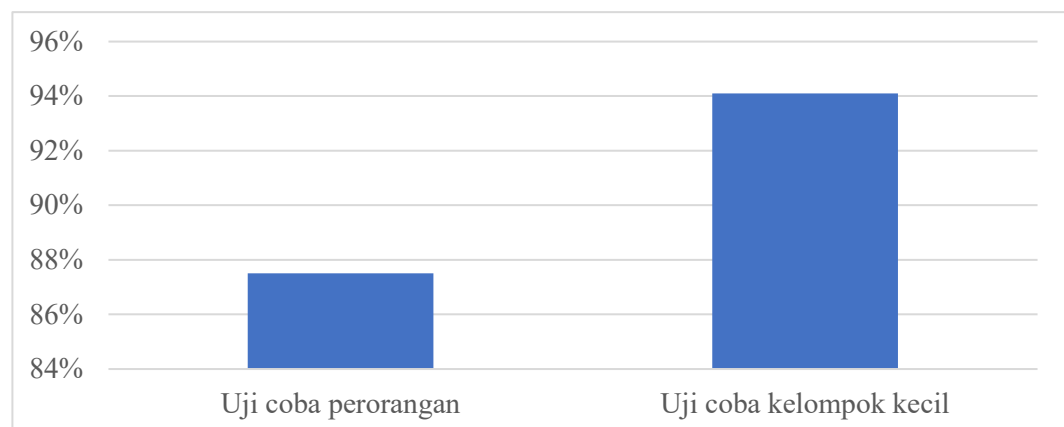
menyelesaikan permainannya. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 4. 9 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Responden	Indikator yang dinilai						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Anak 1	3	3	3	4	4	4	21
2	Anak 2	4	4	4	4	4	4	24
3	Anak 3	4	3	3	4	4	4	22
4	Anak 4	4	4	4	4	4	4	24
5	Anak 5	4	4	3	4	4	4	23
6	Anak 6	4	3	3	4	4	4	22
7	Anak 7	3	3	3	4	4	3	20
8	Anak 8	4	4	4	4	4	4	24
9	Anak 9	4	3	3	4	4	4	22
10	Anak 10	4	4	4	4	4	4	24
<b>Jumlah seluruh penilaian</b>								<b>226</b>
<b>Jumlah maksimal penilaian</b>								<b>240</b>
<b>Persentase</b>								<b>94,1%</b>
<b>Kriteria keberhasilan</b>								<b>BSB</b>

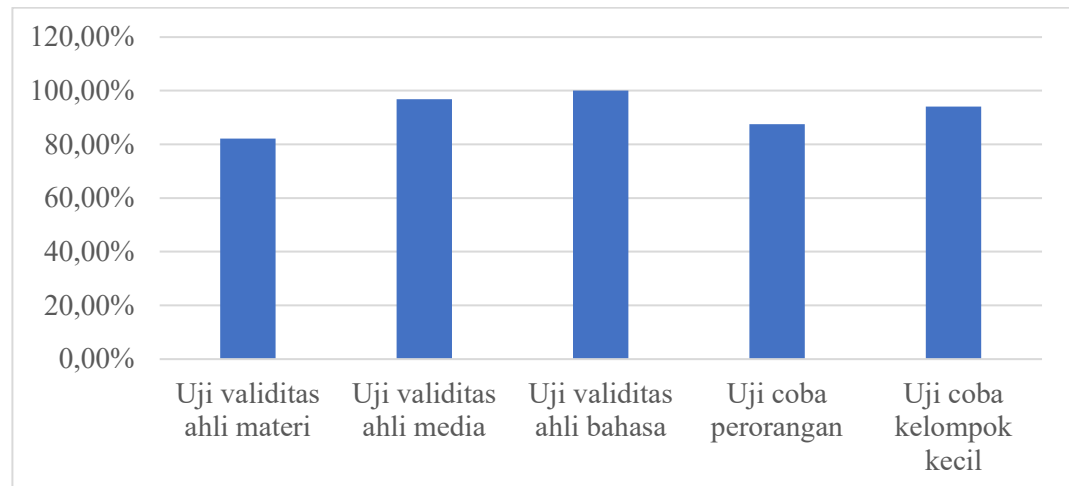
Merujuk pada tabel 4.9 hasil uji coba kelompok kecil menyajikan bahwa jumlah nilai yang diperoleh adalah 226 dengan jumlah maksimum nilai yang diperoleh adalah 240, maka persentase keberhasilan anak yang dicapai adalah 94,1% dengan kriteria keberhasilan “Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

Berikut adalah diagram hasil uji coba media robin.



Gambar 4. 6 Diagram hasil uji coba produk

Adapun hasil keseluruhan penilaian media robin untuk pengembangan kognitif pada anak usia dini di TK Nurul A'la adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 7 Diagram hasil uji validitas dan uji coba produk

#### 5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti akan melihat sejauh mana kelayakan dan keberhasilan media robin. Dalam tahap evaluasi peneliti menyimpulkan beberapa catatan dan saran dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, yang menjadi bahan untuk meningkatkan kualitas media robin sebelum dilakukan uji coba pada anak usia dini.

Tabel 4. 10 Hasil uji validitas dan uji coba produk

No	Uji Validitas/ Uji Coba Produk	Jumlah Skor diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase kelayakan	Kategori
1	Validitas Ahli materi	23	28	82,14%	Sangat Baik
2	Validitas Ahli Media	31	32	96,88%	Sangat Baik
3	Validitas Ahli Bahasa	8	8	100%	Sangat Baik

4	Uji Coba Produk Perorangan	105	120	87,5%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5	Uji Coba Produk Kelompok Kecil	226	240	94,1%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Melalui tabel 4.10 hasil uji coba validitas dan uji coba produk bahwasanya media ini layak untuk digunakan, karena dalam semua uji validasi media ini mendapatkan kriteria sangat baik, dan dalam semua uji coba produk media ini mendapatkan kriteria keberhasilan berkembang sangat baik (BSB)

## **B. Kajian Produk Akhir**

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif Robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul A'la. Media robin dirancang dengan beragam, permainan menarik yang dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait pengembangan kognitif pada anak.

Media ini dikembangkan dengan dasar kebutuhan di TK Nurul A'la yang belum memiliki media khusus untuk meningkatkan kognitif anak pada anak usia dini. Pada penelitian pengembangan media robin ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan analisis melalui observasi. Dari hasil observasi ditemukan bahwa sekolah tersebut mengembangkan kognitif anak melalui media cetak. Penelitian menunjukkan bahwa media cetak masih terbilang monoton yang membuat anak merasa bosan dan jenuh karena kurang bervariasi sedangkan media yang interaktif dapat

membuat proses pembelajaran berjalan lebih lancar sekaligus membantu anak menjadi tidak mudah bosan.<sup>71</sup> Oleh karena itu, peneliti mengusulkan pembuatan sebuah media pembelajaran interaktif yang dinamakan media robin sebagai solusi pengembangan.

Tahap kedua yang peneliti lakukan adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti akan mulai merancang desain awal media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Menurut buku *Perencanaan Pembelajaran* yang ditulis oleh Lailatul Usriyah perancangan desain media pembelajaran berkenaan dengan proses pembelajaran yang dapat dilakukan siswa untuk mempelajari suatu materi pelajaran yang di dalamnya mencakup rumusan tujuan yang harus dicapai atau hasil belajar yang diharapkan.<sup>72</sup> Oleh karena itu, peneliti menyusun indikator penilaian pada media robin dan juga menyusun kisi-kisi uji kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan kemudian memastikan desain awal media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini hasil rancangan media di uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data uji validitas ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dan diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 7 indikator yaitu sebagai berikut: materi sesuai dengan tahapan usia dan kemampuan anak, materi mencakup

---

<sup>71</sup> Mhd Fajar Siddik and Mahariah Mahariah, "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 767–77.

<sup>72</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Penerbit Adab, 2021).

semua aspek yang ingin dicapai (angka, huruf waktu bentuk), setiap bagian media memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, materi mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, isi materi dapat meningkatkan aspek kognitif anak secara nyata, materi disampaikan dengan pendekatan bermain yang menyenangkan, materi bersifat konkret, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Pada hasil uji validitas materi jumlah skor yang diperoleh 23 dengan skor maksimum 28 sehingga persentase yang diperoleh adalah 82,14% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Uji validitas ahli media dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 15 Agustus 2025. Data uji validitas diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 8 indikator yaitu sebagai berikut: tata letak menarik dan sesuai untuk anak usia dini, penggunaan warna cerah dan kontras yang sesuai, ilustrasi/gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran, bahan media aman untuk digunakan, oleh anak, tidak memiliki sudut tajam/berbahaya, anak dapat berinteraksi langsung dengan komponen media (dapat disentuh/digerakkan), media mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, ukuran media dan komponen sesuai jangkauan anak usia 5-6 tahun. Adapun jumlah skor yang diperoleh yaitu 31 dengan skor maksimum 32 sehingga persentase yang diperoleh adalah 96,88 % dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Uji validitas ahli bahasa dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 12 Agustus 2025. Data uji validitas diperoleh melalui pemberian angket yang disajikan dalam bentuk 2 indikator yaitu sebagai berikut: ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD, bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkatan

usia anak. Adapun jumlah skor yang diperoleh adalah 8 dengan skor maksimum 8 sehingga persentase yang diperoleh yaitu 100% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”

Berdasarkan dari hasil ketiga validator ahli menyatakan bahwa media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun layak. Sehingga peneliti dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, tahap ini dilaksanakan setelah media yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh validator ahli. Media robin kemudian di uji cobakan pada anak TK Nurul A'la melalui uji coba Perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan peneliti melibatkan 5 anak sebagai sampel dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 105 dan maksimum skor adalah 120 sehingga persentase yang diperoleh yaitu 87,5% dan termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dan untuk uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 10 anak sebagai sampel dengan jumlah skor yang diperoleh yaitu 226 dan maksimum skor 240 sehingga persentase yang diperoleh adalah 94,1% dan termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengukur kelayakan dan keberhasilan media robin. Setelah dilakukan uji coba pada anak usia dini terlihat bahwa media robin layak dan bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD. Media robin ini efektif digunakan kepada anak dan meningkatkan kognitif anak

secara nyata melalui capaian indikator, media robin juga mendapat apresiasi positif dari guru. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anak lebih semangat dan serius dalam proses belajarnya karena media pembelajaran yang dapat digerakkan dan dirasakan secara nyata.<sup>73</sup> Serta media robin yang menarik sehingga anak lebih percaya diri dalam menyelesaikan permainannya.

Selain itu penelitian menunjukkan latihan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, seperti kegiatan menulis dan manipulasi objek, terbukti efektif dalam meningkatkan kematangan motorik halus anak usia dini.<sup>74</sup> Dalam konteks penggunaan media robin, peneliti berpendapat bahwa aktivitas menuliskan kata pada permainan abjad dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus tersebut, sekaligus mengintegrasikan stimulasi kognitif dan keterampilan sensomotorik secara menyeluruh.

Penelitian lain menunjukkan bahwa bermain peran dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam melatih kesabaran melalui aktivitas bermain secara bergantian dan membangun kepercayaan diri ketika anak berhasil menyelesaikan permainan.<sup>75</sup> Berdasarkan penelitian tersebut peneliti berpendapat bahwa media robin, sebagai salah satu bentuk permainan yang melibatkan interaksi dan giliran bermain, memiliki potensi yang signifikan dalam mengembangkan kompetensi sosial emosional

---

<sup>73</sup> Papan Pintar, "Implementasi Media Papan Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di TK IT Darul Qur'an Madani Kota Parepare," *Jurnal. Innawaparaedu. Com* 2, no. 02 (2025).

<sup>74</sup> Sukrina Saida Bahri, "Peningkatan Kematangan Sosial Melalui Latihan Senam Otak (Penelitian Tindakan, Kelompok Belajar B Nurul Ilmi Montessori Islamic Preschool Bekasi, Tahun 2014)" (Universitas Negeri Jakarta, 2016).

<sup>75</sup> Yuni Afia Rachman, "Penerapan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK An-Nahla Kelompok A Desa Kalisuren Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat" (Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, 2024).

anak, terutama dalam konteks pembelajaran yang terstruktur di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Serta dalam penelitian lainnya penggunaan media kartu huruf abjad terbukti mampu menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya dalam kemampuan memahami perintah dan menuliskan kata yang mendeskripsikan gambar.<sup>76</sup> Integrasi kedua kemampuan tersebut “pemahaman reseptif terhadap instruksi verbal dan produksi bahasa tulis” menunjukkan bahwa permainan abjad dalam media robin tidak hanya berfungsi sebagai alat pengenalan simbol grafis, melainkan juga sebagai jembatan kognitif yang menghubungkan representasi visual, pemahaman semantik, dan ekspresi linguistik anak dalam konteks pembelajaran yang merupakan stimulasi aspek perkembangan bahasa.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pada pengalaman peneliti dalam proses penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang peneliti alami dan dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti-peneliti berikutnya. Adapun keterbatasan tersebut adalah:

1. Subjek uji coba dalam penelitian ini masih terbatas hanya dengan 10 anak dan hanya di kelas sentra persiapan. Sehingga pada penelitian selanjutnya dapat mengambil subjek dengan jumlah yang lebih besar untuk mengetahui keefektivitasan media yang dikembangkan.

---

<sup>76</sup> Erisusan Erisusan, “Peran Guru Dalam Pengenalan Huruf Abjad Melalui Media Kartu Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Di Tk Pgri Sindue Kabupaten Donggala” (Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2024).

2. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Media ini hanya dapat dimainkan secara bergiliran bukan untuk dimainkan secara bersamaan secara kelompok.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Nurul A'la maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media robin merupakan media pembelajaran konkrit yang dirancang khusus untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, dengan menyajikan lima jenis permainan yang berbeda bagi anak usia 5-6 tahun. Media robin dirancang dengan bingkai kayu dan triplek yang dibentuk menjadi sebuah robot dan kemudian dilapisi dengan menggunakan kain flanel, dan masing-masing sisi pada tubuh robot yang telah dilapisi kain flanel diisi dengan permainan berbeda. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai acuan dalam proses penelitian pengembangan. Pada tahap *Analysis* peneliti melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan di TK Nurul A'la melalui observasi, kemudian pada tahap *design* peneliti mulai merancang desain awal media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini sehingga sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Kemudian peneliti Menyusun beberapa permainan serta warna dan gambar di media yang akan digunakan, pada tahap *development* peneliti mengembangkan media robin dan kemudian melakukan uji validitas dengan ahli materi, ahli

media, dan ahli bahasa untuk melihat kelayakan media. Pada tahap *Implementation* peneliti melakukan uji coba lapangan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba satu kelas, dan tahap yang terakhir adalah *Evaluation* di tahap ini peneliti mengamati sejauh mana media robin dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini

2. Hasil dari uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa maka diperoleh skor adalah: ahli materi 82,14%, ahli media 96,88%, dan ahli bahasa 100% dengan merevisi media sesuai dengan catatan dan saran yang diberikan oleh validator ahli. Sehingga hasil dari uji validitas ahli termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan layak diuji cobakan.
3. Hasil uji coba media robin yang dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba satu kelas. Pada uji coba perorangan peneliti melibatkan 5 anak dengan persentase yang diperoleh adalah 87,5% dan untuk uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 10 anak dengan persentase yang diperoleh adalah 94,1%, sehingga hasil dari kedua uji coba dapat dinyatakan dengan kriteria “berkembang dengan sangat baik (BSB).

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Adapun saran dalam pemanfaatan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media robin untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Nurul A'la, maka dapat disimpulkan bahwa:

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai pendamping pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Bagi peserta didik

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber materi untuk meningkatkan pengetahuan terkait kognitif anak

3. Bagi Peneliti

Media robin ini dapat menjadi referensi untuk kegiatan pembelajaran dan kegiatan penelitian berikutnya

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media robin diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Nurul A'la dan juga di sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan untuk tetap memperhatikan tahapan-tahapan dalam proses penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Untuk pengembangan lebih lanjut, dapat dikembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif tidak hanya pada anak usia 5-6 tahun, tapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, Edi Hendri Mulyana, Aini Loita, and Kania Trisnawati Sunandar. "Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Media Untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Pembelajaran Geometri." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022).
- Alfadhilah, Jauharotina. "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 1 (2025): 94–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>.
- Annisa, Nor, Nanik Rahayu, Noor Padilah, Saniyya Putri Hendrayana, Reni Rulita, and Debie Susanti. "Usulan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Pendidikan Anak Usia Dini Usia 2-3 Tahun." *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 79–88.
- Arifudin, Opan, Eka Setiawati, Dewi Nur Chasanah, Novita Maulidya Jalal, Minhatul Ma'arif, Reni Suwenti, Yenni Yenni, Dewi Puspitasari, Aprina Aprina, and Heny Kristiana Rahmawati. "Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2015.
- Artawijaya, Anak Agung Ngurah Bayu, and Ni Made Saptiari. "Hubungan Perkembangan Kognitif Peserta Didik Dengan Proses Belajar." *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 3, no. 4 (2023): 504–15.
- Astuti, Nabilah Dwi, and Linda Astriani. "Upaya Penggunaan Media Jam Dan Mengenal Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN Benda Baru 03." *SEMNASFIP*, 2024.
- Atikah, Cucu, Isti Rusdiyani, and Rivani Ridela. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok b (5-6) Tahun Di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang." *JEA (Jurnal Edukasi Aud)* 9, no. 2 (2023): 89–101.
- Ayu, Ni Komang, and I B Surya Manuaba. "Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194–201.
- Bahri, Sukrina Saida. "Peningkatan Kematangan Sosial Melalui Latihan Senam Otak (Penelitian Tindakan, Kelompok Belajar B Nurul Ilmi Montessori Islamic Preschool Bekasi, Tahun 2014)." Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Erisusan, Erisusan. "Peran Guru Dalam Pengenalan Huruf Abjad Melalui Media Kartu Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Di Tk Pgri Sindue Kabupaten Donggala." Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2024.

- Faradisha, Putu Tasha Diah, and Didith Pramuditya Ambara. "Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 1 (2022): 153–62.
- Fauzia, Wulan. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Feniks Muda Sejahtera, 2023.
- Gulo, Rezeki Putra, Sisi Sisi, and Yanuar Ada Zega. "Upaya Edukatif-Pedagogis Tentang Signifikansi Pendidikan Kecerdasan Moral Bagi Anak Usia Dini Di Dusun Meramun." *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 2 (2023): 55–67.
- Hadi, Syamsul. "Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Teknodik* 15, no. 2 (2011): 227–40.
- Handayani, Oktarina Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Melalui PPG." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 93.
- Humaira, Fatiya, Imelda Putri Yuliasuti, Mutia Yusfita Habibah, Putri Rosdiatun Nazah, and Siti Nurhalizah. "Strategi Strategi Permainan Edukatif Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Al Hanin* 5, no. 1 (2025): 22–33.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan*. Edisi Keli. Jakarta: Erlangga, 1980.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 126–34.
- Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2022): 151–58.
- Januviarti, Selta. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kincir Angin Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Dan Angka Di TK Negeri 15 Bengkulu Selatan." UIN Fatmawari Sukarno, 2023.
- Kasmiasi, Kasmiasi. "Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Di Era Digital Melalui Komik." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2734–42.
- Kemendikbud-Ristek. "Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003, 1–22.
- Khadijah, and Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada media, 2020.
- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1560–66.

- Mahriza, Rita, Syarfina Syarfina, Dewi Astuti, Jhoni Warmansyah, and Azizah Zain. "Developing Digital Learning Media to Promote Early Children's Cognitive Development." *International Conference on Social Science and Education (ICoeSSE 2023)*, 2023, 574–87. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5\\_52](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5_52).
- Mardhatilla, Zahida Muhtadea. "Proceeding of Integrative Science Education Seminar." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES) 1* (2021): 441–48.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (2020): 116–52.
- Maulana, Rahmad, and E V A Imania Eliasa. "Eksplorasi Ciri Khas Dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dini (2-6 Tahun): Implikasi Fisik, Kognitif, Dan Sosio-Emosi Dalam Pendidikan Dan Pengasuhan." *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 4, no. 4 (2024): 239–52.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 2021.
- Muhadjir, H N. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Fenomenologik, Dan Realisme Metaphistik, Telaah Studi Teks Dan Penelitian Agama*. Rake Sarasin, 1996. <https://books.google.co.id/books?id=3oXwAAAACAAJ>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–72.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology Humanlight* 2, no. 1 (2021): 31–47.
- Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3570–77.
- Oogarah-Pratap, Brinda, Ajeevsing Bholoa, and Yashwantrao Ramma. "Stage Theory of Cognitive Development—Jean Piaget BT - Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory." edited by Ben Akpan and Teresa J Kennedy, 125–42. Cham: Springer Nature Switzerland, 2025. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_8).
- Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen, and Amy Berry. "Learning through Play at School—A Framework for Policy and Practice." In *Frontiers in Education*, 7:751801. Frontiers Media SA, 2022.
- Piaget, Jean, and Margaret Cook. *The Origins of Intelligence in Children*. Vol. 8.

International universities press New York, 1952.

Pintar, Papan. "Implementasi Media Papan Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di TK IT Darul Qur'an Madani Kota Parepare." *Jurnal. Innawaparaedu. Com* 2, no. 02 (2025).

Purwaningsih, Novi, and Nanik Setyowati. "Pendampingan Pembuatan Alat Peraga Edukatif Untuk Media Pembelajaran Guru SD." *Social Science Academic*, 2023, 631–42.

Rachman, Yuni Afia. "Penerapan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK An-Nahla Kelompok A Desa Kalisuren Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat." Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, 2024.

Rahmawati, Nita, Muhammad Rizal Zaenulloh, and Arif Ahmad Fauzi. "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukatif Puzzle Geometri Dalam Meningkatkan Kognitif Usia 5-6 Tahun Di TK Asma Nadia." *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi* 3, no. 01 (2025): 10–20.

Rakhmania, Raisa, Margaretha Purwanti, and Benedicta Prihatin Dwi Riyanti. "Gambaran Kompetensi Pedagogik Guru PAUD Dalam Memahami Teori Dan Praktik Pendidikan Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023): 6591–6608.

Ratnaningsih, Hanifa Ayu, Ruqoyyah Fitri, and Yes Matheos Lasarus Malaikosa. "Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Eksperimen." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 11, no. 1 (2025): 38–51.

Rozana, Salma, Dwi Septi Anjas Wulan, and Rini Hayati. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Edu Publisher, 2020.

Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. Translated by Tri Wibowo B.S. Kedua. Kencana Prenada Media Group, 2007.

Siddik, Mhd Fajar, and Mahariah Mahariah. "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 767–77.

Silalahi, Rudi Yanto Batara, and Sahara. "Upaya Pengembangan Sdm Guru Paud Berbasis Kompetensi Profesional." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 6478–91.

Simatupang, Nurhenti Dorlina, Sri Widayati, Kartika Rinakit Adhe, and Sefy Amaliatus Sholichah. "Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1130–41.

Siska, Rumawan. "Penggunaan Permainan Papan Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Darul Hikmah

- Kota Bumi Lampung Utara.” UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhayati, Yati, and Sri Watini. “Implementasi Model ASYIK Dalam Meningkatkan Literasi Sains Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 562–78.
- Sukma, Indah, Dina Amalia, and Rahmatun Nessa. “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2022).
- Sumanto, Djoko, Sri Utaminingsih, and Amelia Haryanti. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang: Unpam Press, 2020.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media, 2021.
- Susanti, Utia Virli, Lindy Nelda Fitria Anindia Indriani, and Naimah Naimah. “Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif.” *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 90–98.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara, 2021.
- Susanto, Ahsanul Huda, and Murfiah Dewi Wulandari. “Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 689–706.
- Syarifuddin, and Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing, 2022.
- Talango, Sitti Rahmawati. “Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 1, no. 01 (2020): 92–105.
- Taunu, Elsy S H, Mayun E Nggaba, Yuliana T I Nuhamara, Erwin Randjawali, Stevvyleni Angu Bima, Iona L Ndakularak, Darius I Wadu, and Itha Priyastiti. “Workshop Meningkatkan Kompetensi Pendidik SD Inpres Waingapu 3 Dalam Pembuatan Alat Peraga Literasi Dan Numerasi Kabupaten Sumba Timur.” *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 3, no. 3 (2023): 225–38.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.
- Wahyudi, Mukhammad, Fifi Arisanti, and Muhammad Azam Muttaqin. “Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional Dan Sosial.” *Journal Of Early Childhood Education Studies* 4, no. 1 (2024): 33–72.

- Wahyuti, Ery, Purwadi Purwadi, and Nila Kusumaningtyas. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 3, no. 2 (2023): 9–20.
- Warmansyah, Jhoni, Tri Utami, Faizatul Faridy, Tria Marini, and Novita Ashari. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Bumi Aksara, 2023.
- Whildan, Lissya. "Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget." *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 11–22.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
- Yafie, Evania, Munaisra Tri Tirtaningsih, Rosyi Damayanti Twinsari, Eny Nur Aisyah, Alfi Rohmatul Azizah, and Mifthachul Chasanah. "Pengembangan Video Based Assisted-Simulation (VBAS): Meningkatkan Skill Stimulasi Mahasiswa Pada Perkembangan Kognitif Sains Anak Usia Dini." *Proceedings Series of Educational Studies*, 2024, 65–72.