

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU TEKA-TEKI UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK

Dina Fitriana
Universitas Islam lamongan

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menghasilkan produk berupa media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak (2) mengetahui kelayakan media papan parktu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak (3) mengetahui keefektifan media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada kelompok B di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengujian produk menggunakan *desain eksperimen One Group pretest-postest*. Penentuan tingkat kelayakan media papan kartu teka-teki berdasarkan uji validasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok. Penentuan tingkat keefektifan media papan kartu teka-teki berdasarkan uji coba lapangan. Subyek uji lapangan dilakukan pada 30 anak kelompok B di TK Al-Mu'minin Surabaya. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa media papan kartu teka-teki layak untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Untuk mengetahui keefektifan media tersebut dalam perkembangan kognitif, hasil uji perkembangan kognitif dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t, diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media dalam perkembangan bahasa, hasil uji perkembangan bahasa dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media papan kartu teka-teki yang telah dikembangkan layak dan efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B TK Al-Mu'minin Surabaya.

Kata kunci: Media papan kartu teka-teki, Perkembangan kognitif dan bahasa, Anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk jalur pendidikan dari usia 0-6 tahun, yang diselenggarakan secara terpadu dalam satu program pembelajaran agar anak dapat mengembangkan segala daya guna dan kreativitasnya sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak bertujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu. Para ahli pendidikan anak usia dini berkesimpulan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Pembelajaran di TK dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: melalui melihat, mendengar, berbicara, berinteraksi, merefleksi, dan sangat tepat menggunakan kegiatan bermain menggunakan media/alat bantu dalam proses pembelajaran. Montessori (dalam Susanto, 2011:49) anak usia dini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indera.

Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak. Itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan orang tua segera memberikan stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Kemampuan anak usia TK jika ditinjau dari aspek perkembangan seperti perkembangan fisik dan motorik berkembang dengan sangat pesat, Bredekamp & Copple (dalam Musfiroh, 2005:40) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa ditandai dengan anak banyak bertanya tentang sesuatu hal yang belum diketahui, kosa kata anak mencapai 3000-5000 kata, senang meniru perbuatan orang lain, mencari perhatian, menceritakan kembali, perkembangan sosial

anak mulai belajar mengenal lingkungan dengan cara bermain bersama ataupun membuat kelompok-kelompok ketika bermain.

Perkembangan bahasa merupakan kemampuan khas manusia yang paling kompleks dan mengagumkan. Kemampuan berbahasa anak tidak diperoleh secara tiba-tiba atau sekaligus, tetapi bertahap. Kemajuan berbahasa anak berjalan seiring dengan perkembangan fisik, mental, intelektual, dan sosialnya. Perkembangan bahasa anak ditandai oleh keseimbangan dinamis atau suatu rangkaian kesatuan yang bergerak dari bunyi-bunyi atau ucapan yang sederhana menuju tuturan yang lebih kompleks.

Danim (1995:97) mengatakan “media” dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Pendidikan di Taman Kanak-kanak bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan tingkat penalaran anak didik serta perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, maka pendidikan Taman Kanak-kanak harus memberi peluang agar anak-anak dapat berkembang seluruh aspek kepribadiannya melalui proses bermain dengan menggunakan media. Dalam kegiatan pembelajaran, kehadiran media sangatlah penting yakni dapat sebagai perantara untuk menyampaikan bahan ajar yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian anak pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar anak. Media yang akan dibuat guru sebagai alat bantu dan sumber belajar harus memiliki acuan yaitu tujuan pengajaran. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan

pembelajaran salah satunya adalah media kartu bergambar. Media kartu adalah media yang sederhana dalam bentuk kartu dengan dilengkapi gambar (*pictorial cards*), gambar-gambar pada kartu dikelompok-kelompokkan antara lain menjadi: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, dan lain sebagainya, kartu tersebut dimainkan dan diperlihatkan kepada anak dengan cara yang cepat untuk memicu otak kanan anak bekerja menerima informasi, Menurut Indriana (2011:138).

“Cognitive development refers to advances in mental processes associated with perception, memory, reasoning, problem-solving, language-learning and other aspects of brain development that occur with increasing age” menurut Rao (2014:5). Perkembangan kognitif berhubungan dengan persepsi, memori, penalaran, pemecahan masalah, belajar bahasa, dari aspek lain yang dapat meningkatkan perkembangan sesuai dengan tahapan usia. Semakin bertambahnya usia perkembangan pengetahuan anak akan semakin bertambah.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Mu'minin Surabaya pada 30 orang anak TK kelompok B, sebagian anak perkembangan kognitifnya masih kurang yaitu pembelajaran dengan tema kendaraan. Pada saat pembelajaran, sebagian anak belum mengetahui ciri-ciri kendaraan dan kemampuan menghitung benda juga masih kurang. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih sebagai pusat dalam pembelajaran, ketika guru menjelaskan tentang ciri-ciri kendaraan, guru hanya memberikan LKA disaat berlangsungnya pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, anak menjadi pendengar saja dan anak mulai merasa jenuh dan bosan, bercakap-cakap sendiri serta tidak memperhatikan penjelasan guru.

Demikian pula setelah guru selesai menjelaskan tentang jenis dan ciri-ciri kendaraan, guru memberi pertanyaan kepada anak-anak dan meminta anak untuk menceritakan salah satu kendaraan yang telah

disebutkan oleh guru, tetapi hanya 17 anak saja yang bisa merespon pertanyaan guru dan 12 anak berani menceritakan tentang kendaraan yang diperintahkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kepada anak masih berpusat pada guru yaitu anak tidak diberi waktu yang cukup untuk bereksplorasi di dalam kelas dan anak menjadi pendengar saja, begitu juga media pembelajaran yang digunakan kurang bisa menarik perhatian dan minat anak untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena guru menggunakan LKA. Maka proses komunikasi di dalam kegiatan belajar mengajar hanya terjadi searah saja. Pada kegiatan pembelajaran harus terjadi proses komunikasi dua arah, artinya antara pemberi pesan dengan penerima pesan harus saling aktif, oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan pesan khususnya untuk anak di Taman Kanak-kanak sehingga media pembelajaran yang digunakan harus menarik minat belajar anak.

Salah satu solusi pemecahan dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Media yang digunakan hendaknya dapat merangsang anak untuk lebih semangat dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran banyak macamnya, salah satunya adalah media papan kartu teka teki yang merupakan contoh media dengan menggunakan kartu bergambar yang membantu anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Melalui media papan kartu teka-teki anak TK di Kelompok B yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak, media papan kartu bertujuan untuk memberi pengetahuan pada anak dengan diberi teka-teki pertanyaan seputar kendaraan yang dibacakan oleh guru yaitu jenis dan nama kendaraan yang sering dijumpai disekitar lingkungan tempat tinggal (sepeda, motor, becak, mobil, bus, kereta api, mobil ambulance, mobil polisi,

pemadam kebakaran, truk). Kemudian anak menebak teka-teki dengan mencari gambar kendaraan yang telah ditebak pada media papan yang berisi jenis-jenis kendaraan dan anak mulai mencocokkannya dengan memberi tanda serta menghitung banyaknya kendaraan yang telah ditebak, selanjutnya anak menceritakan di depan teman-temannya tentang kendaraan sesuai jawaban anak. Dengan demikian, diharapkan media papan kartu teka-teki dapat membantu anak dalam perkembangan kognitif dan bahasa anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan tiga rumusan masalah, yakni (1) bagaimana pengembangan media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, (2) bagaimana kelayakan media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, (3) bagaimana keefektifan media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

METODE

1. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE meliputi 5 langkah, yaitu: (1) Analysis (Menganalisis), (2) Design (Disain/perancangan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation

(Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi/umpan balik).

2. Desain Uji Coba

Ujicoba yang dilakukan terdiri dari uji ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Validasi media papan kartu teka-teki dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media dan ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Ahli media dimaksudkan untuk memvalidasi kesederhanaan, kemenarikan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan gambar pada media papankartu teka-teki. Ahli materi berperan untuk memvalidasi instrumen pada media papan kartu teka-teki yang terkait dengan perkembangan bahasa dan kognitif pada kelompok B di Taman Kanak-kanak. Kemudian Ahli desain pembelajaran untuk memvalidasi desain pembelajaran menggunakan media papan kartu teka-teki untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Selanjutnya uji coba perorangan yang dilakukan ada anak kelompok B di TK Khadijah Surabaya sebanyak 4 anak dengan teknik wawancara. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 anak TK Khadijah Surabaya. Tahap ini bertujuan mengetahui untuk efektivitas perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan.

Uji lapangan dilakukan pada 30 anak kelompok B di TK Al-Mu'minin Surabaya. Tahap uji lapangan ini dilakukan pada anak kelompok B di TK Al-Mu'minin Surabaya yang berjumlah 30 anak. Uji lapangan ini bertujuan dalam menggunakan media papan kartu teka-teki dapat mengetahui keefektifan untuk meningkatkan

perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji lapangan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Al-Mu'minin yang berjumlah 30 anak.

4. Jenis Data

Jenis data dari uji coba yang dilakukan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil yang berupa tanggapan serta saran-saran perbaikan. Sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh uji lapangan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket dan panduan wawancara yang akan dipaparkan sebagai berikut:

- a. Pada tahap validasi ahli data dikumpulkan dengan menggunakan skala *Guttman*. Instrumen ini bertujuan untuk perbaikan media papan kartu teka-teki yang dikembangkan.
- b. Pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil, data dikumpulkan melalui wawancara dengan menggunakan instrumen panduan wawancara berupa postest. Tujuan instrumen pada tahap uji coba ini untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Untuk memperoleh data tentang keefektifan media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa, digunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak, lembar soal untuk mendapatkan data nilai yang diperoleh anak dengan wawancara kepada anak di TK Al Mu'minin Surabaya.

6. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil dari validasi ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

a. Analisis data validasi Ahli

Analisis data tentang proses pengembangan media papan kartu teka-teki dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman* (deskriptif).

Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011: 96). Selanjutnya, hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merivisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

b. Analisis data uji perorangan dan kelompok kecil

Pada tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil, data dikumpulkan melalui wawancara dengan menggunakan instrumen panduan wawancara berupa postest. Tujuan instrumen pada tahap uji coba ini untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Untuk memperoleh data tentang peningkatan perkembangan kognitif dan bahasa anak dengan menggunakan media papan kartu teka-teki, digunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak, lembar soal untuk mendapatkan data nilai yang diperoleh anak dengan wawancara kepada anak,

serta lembar pertanyaan angket untuk guru di TK Al Mu'minin Surabaya. Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan maupun kelompok kecil menggunakan deskriptif dan statistik deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari hasil observasi, yaitu dengan cara memaparkan respon anak dan keterlaksanaan permainan yang dikembangkan ketika dimainkan. Analisis statistik deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari hasil pedoman wawancara, yaitu dengan menggunakan skala Guttman. Ada dua alternatif jawaban yakni "ya" dan "tidak". Jawaban ya akan diberikan skor 1 sedangkan jawaban tidak akan diberikan skor 0.

Berdasarkan perhitungan tersebut akan diperoleh data yang diperlukan yakni data yang terkait dengan respon awal anak terhadap media papan kartu teka-teki yang dikembangkan. Sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan.

c. Analisis keefektifan media papan kartu teka-teki

Untuk mengetahui keefektifan media papan kartu teka-teki yang dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa, peneliti akan membandingkan hasil pencapaian perkembangan kognitif dan bahasa anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Desain uji coba yang digunakan adalah tipe *One Group Pre-Test dan Post-Test Design*.



Alasan peneliti menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest* untuk memperoleh keefektifan

perlakuan terhadap pengukuran awal dan pengukuran akhir. Hal tersebut sesuai pendapat Suryabrata (2014:102) bahwa desain *one group pretest posttest* bertujuan untuk memberikan komparasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai X (*eksperimental treatment*). Dengan demikian pemilihan desain ini tepat untuk digunakan dalam memperoleh hasil efektif peningkatan perkembangan kognitif dan bahasa anak dengan media papan kartu teka-teki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah 0,077 dan 0,103 serta 0,179 dan 0,181. Nilai signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dalam uji Normalitas Shapiro-Wilk dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika nilai signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil pre test dan post test anak kelompok B dalam perkembangan kognitif terdistribusi dengan normal. Sedangkan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah 0,190 dan 0,013 serta 0,269 dan 0,003. Nilai signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05.

Dalam uji Normalitas Shapiro-Wilk dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah jika nilai signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil pre test anak kelompok B dalam perkembangan bahasa tidak terdistribusi dengan normal dan sebaliknya

untuk posttest berdistribusi normal. Berdasarkan uji Wilcoxon diketahui signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan kartu teka-teki dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

Hasil pengembangan media papan kartu teka-teki ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak, sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Sujiyono (2009:151) bahwa permainan teka-teki adalah permainan yang dilakukan untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir anak. Pada permainan menggunakan media papan kartu teka-teki ini ada kegiatan mengelompokkan jenis gambar yang sama dan kemampuan bercerita.

Media papan kartu teka-teki yang telah dikembangkan ini merupakan media yang dikembangkan dengan materi kendaraan darat, yang dilengkapi dengan kartu bergambar kendaraan yang berisi teka-teki yang berukuran 15x19cm dan papan bergambar dengan ukuran 50x50cm. Menurut Setyosari (2008:7) bahwa hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu anak didik lebih memahami hal yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media menunjang efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran. Bermain merupakan cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi dan melatih keterampilan yang ada. Permainan yang digunakan di TK adalah yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan Depdiknas

(2008:13). Demikian pula, dengan adanya kegiatan belajar dan bermain dengan menggunakan alat bantu berupa media bergambar, akan membuat anak menjadi senang dalam mengikuti kegiatan. Menurut Sadiman, dkk (2012:28) bahwa media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan dimana dalam proses penyaluran pesan itu dengan menggunakan indera penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi Musfiroh (2005:84). Pada masa usia dini seorang anak mulai dapat berpikir secara sistematis dalam menggunakan angka, menghitung, dan dapat mengklasifikasi dengan dibantu adanya pemberian rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam pembelajaran anak usia dini.

Menurut Vygotsky (dalam Suyanto, 2005: 75) mengungkapkan bahasa merupakan suatu ungkapan, pikiran anak menjadi satu kesatuan. Menurut (Suyanto, 2005:171) berpendapat bahwa bahasa merupakan kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis (simbolis).

Pembelajaran pada anak usia dini berorientasi pada perkembangan dan pembelajaran dilaksanakan sambil bermain. Hal ini sesuai dengan teori Masitoh (2007, 1.20) bahwa pengembangan media pengembangan media papan kartu teka-teki, harus dilaksanakan sesuai dengan masa perkembangan dan dunia mereka yang sangat identik dengan bermain. Dengan demikian, media papan kartu teka-teki digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media papan kartu teka-teki layak digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak kelompok B di Taman Kanak-kanak.
2. Dalam mengembangkan media papan kartu teka-teki peneliti melewati beberapa tahap yaitu
 - a. tahap validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. Dari beberapa indikator pada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran sudah dianggap layak untuk diujicobakan pada tahap uji coba perorangan.
 - b. Berdasarkan uji coba perorangan yang diberikan pada empat orang anak, data diperoleh dari instrumen pedoman wawancara. Dari hasil wawancara data yang diperoleh yaitu produk sudah layak untuk diujicobakan pada tahap uji coba kelompok kecil.
 - c. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang diberikan ada delapan orang anak, data diperoleh dari instrument pedoman wawancara dan observasi. Dari hasil wawancara diperoleh hasil yaitu produk sudah layak untuk diujicobakan pada tahap uji lapangan. Demikian pula dari hasil observasi diperoleh data bahwa semua langkah permainan dapat dimainkan oleh anak-anak dengan baik. Dengan demikian, media papan kartu teka-teki siap untuk diuji cobakan kembali pada tahap uji lapangan.

3. Pada uji lapangan, data yang diperoleh dari pre-test dan post-test perkembangan kognitif dan bahasa dihitung dengan menggunakan software SPSS 20. Dari perhitungan tersebut didapatkan nilai signifikansi 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media papan kartu teka-teki efektif dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak kelompok B TK Al-Mu'minin Surabaya.

B. Saran

Saran dalam penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi tiga bagian yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran bagi peneliti selanjutnya. Ketiga saran tersebut adalah sebagai berikut:

Saran dalam penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi tiga bagian yaitu saran pemanfaatan saran diseminasi dan saran bagi pengembang selanjutnya. Ketiga saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan
 - a. Produk yang telah dikembangkan ini telah diuji untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan pada data hasil penelitian dengan menggunakan software SPSS 20, didapatkan nilai signifikansi 0,00 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dapat disimpulkan bahwa media papan kartu teka-teki dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak. Mengingat hasil data tersebut, peneliti menyarankan agar produk ini hendaknya tidak hanya digunakan untuk anak kelompok B saja tetapi juga digunakan untuk anak kelompok lainnya,

dengan syarat anak pada kelompok yang lain tersebut memiliki kondisi yang sama dengan anak kelompok B.

- b. Berdasarkan fakta lapangan tentang produk media papan kartu teka-teki untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak, maka produk yang telah dikembangkan ini hendaknya bisa dijadikan sebagai pedoman atau batu loncatan bagi guru untuk mendesain media atau pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan ciri-ciri kendaraan, mengelompokkan jenis kendaraan dan menceritakan pengalaman naik kendaraan sehingga media tersebut dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Saran Diseminasi

Produk pengembangan media papan kartu teka-teki ini diharapkan dapat disebarkan kepada guru-guru lain yang ada di TK Al-Mu'minin dan guru-guru lainnya yang berada di wilayah kota Surabaya, baik dengan cara sharing antar guru di TK Al-Mu'minin sendiri dan antar guru TK Al-Mu'minin yang masih berada di bawah naungan yayasan yang sama, maupun sharing bersama guru-guru IGTK. Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa untuk anak TK B di Taman Kanak-kanak.

3. Saran bagi pengembang selanjutnya

Diharapkan kesimpulan dan data penelitian pengembangan ini dapat menjadi kajian dan literatur penelitian lebih lanjut yang terkait dengan pengembangan media papan kartu teka-teki dengan materi yang berbeda, seperti tema Buah-buahan, Profesi, Tanaman, dll.

DAFTAR RUJUKAN

- Danim, Sudarwan. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2008). *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini: Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriana, Dina. (2011). *Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta. DIVA press.
- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkirotun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rao, Nirmala. (2014). *Early Childhood Development And Cognitive Development In Developing Countries*. Ukaid: Faculty of education, The university of Hong Kong.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. (2008). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 15 Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryabrata, Sumadi. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Suyanto, Drs. Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat.