

Anggie Yulia Sismanita. 2023. Pengembangan Media *Playnimals Book* Berbasis Aplikasi Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif (Klasifikasi) Anak 5-6 Tahun, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk *aplikasi Playnimals Book* Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif (Klasifikasi) Anak 5-6 Tahun, klasifikasi binatang yang terdapat didalam aplikasi *playnimals book* diantaranya yaitu jenis binatang (buas, peliharaan, dan ternak), makanan binatang (daging dan rumput) dan ciri ciri binatang (berkaki 2 dan 4). Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi *Playnimals Book* yang ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Mengetahui tingkat respon anak terhadap aplikasi *Playnimals Book* ditinjau berdasarkan respon anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian menggunakan 5 langkah meliputi analisis permasalahan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah para ahli dan anak usia 5-6 tahun di TK DWP Tiremenggal Gresik dan TK Al-Hidayah Surabaya . Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu wawancara, angket (validasi ahli materi, ahli media, dan respon anak) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari media aplikasi *Playnimals Book* yaitu dari ahli materi sebesar 80,36% dengan predikat tinggi atau layak digunakan, ahli media pembelajaran sebesar 75% dengan predikat tinggi atau layak digunakan, uji coba kelompok kecil sebesar 83,3% dengan predikat tinggi atau cukup layak digunakan, dan uji coba lapangan sebesar 90,93% dengan predikat sangat tinggi atau sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Stimulasi Perkembangan Kognitif (Klasifikasi), *Playnimals Book*

Anggie Yulia Sismanita. 2023. Development of Application-Based Playnimals Book Media to Stimulate Cognitive Development (Classification) of Children 5-6 Years, Skripsi, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Muhammad Busyro Karim, S.Ag., M.Sc

ABSTRACT

This study aims to produce a Playnimal Book application product to stimulate the Cognitive Development (Classification) of Children 5-6 Years, the classification of animals contained in the playnimals book application includes types of animals (savage, pets, and livestock), animal food (meat and grass).) and animal characteristics (2 and 4 legs). The purpose of this research is to determine the eligibility level of the Playnimals Book application which is reviewed based on the validation of material experts and media experts validation. Knowing the level of children's response to the Playnimals Book application is reviewed based on the child's response. The type of research used is the ADDIE model development research (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research uses 5 steps including problem analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were experts and children aged 5-6 years at DWP Tiremenggal Gresik Kindergarten and Al-Hidayah Kindergarten Surabaya. Data collection techniques in research were interviews, questionnaires (validation of material experts, media experts, and children's responses) and documentation. Based on the results of this study it can be concluded that the value obtained from the Playnimals Book media application is from material experts of 80.36% with a high predicate or suitable for use, learning media experts are 75% with a high predicate or suitable for use, small group trials of 83.3% with a high rating or quite feasible to use, and field trials of 90.93% with a very high or very feasible predicate.

Keywords: Early Childhood Learning Media, Stimulation of Cognitive Development (Classification), Playnimals Book

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk	7
E. Batasan Penelitian Pengembangan	8
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	10
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	16
3. Kemampuan Mengklasifikasi Anak Usia Dini	20
4. Media Pembelajaran.....	23
5. Aplikasi	27
6. Media <i>Playnimals Book</i> Berbasis Aplikasi Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif (Klasifikasi) Anak 5-6 Tahun	31
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	38
C. Subjek Uji Coba.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51

A. HASIL.....	51
a. Analisis (<i>Analysis</i>)	51
b. Desain (<i>Design</i>)	53
c. Pengembangan (<i>Development</i>)	55
d. Implementasi.....	59
e. Evaluasi.....	62
B. PEMBAHASAN.....	73
BAB V.....	86
PENUTUP.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUASTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perkembangan Kognitif (klasifikasi) Anak Usia 5-6 Tahun	17
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	32
Tabel 3.1 Indikator Pra Penelitian	39
Tabel 3.2 Tabel Storyboard Media Playnimals Book	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Uji Coba Kelayakan Media	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Ahli Media	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Ahli Materi	47
Tabel 3.6 Tingkat Pencapaian dan Penilaian	48
Tabel 4.1 Penilaian Hasil Observasi Pra Penelitian	52
Tabel 4.2 Data Angket Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.3 Data Angket Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.4 Revisi Ahli Materi	58
Tabel 4.5 Revisi Ahli Media	59
Tabel 4.6 Data Angket Uji Coba Kelompok Kecil	60
Tabel 4.7 Data Angket Uji Coba Kelompok Besar	61
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.10 Data Uji Coba Kelompok Kecil	67
Tabel 4.11 Data Uji Coba Lapangan Kelompok Besar	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian	35
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	38
Gambar 3.2 Rumus	48
Gambar 4.1 Tampilan awal Media <i>Playnimals Book</i>	52
Gambar 4.2 Tampilan Cara Bermain Media <i>Playnimals Book</i>	52
Gambar 4.3 Tampilan Menu Media <i>Playnimals Book</i>	52
Gambar 4.4 Tampilan Isi Materi Media <i>Playnimals Book</i>	52
Gambar 4.5 Tampilan Kuis Media <i>Playnimals Book</i>	53
Gambar 4.6 Gambar Proses Desain Pengembangan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	89
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian	103
Lampiran 5 Angket Respon Anak Uji Coba Kelompok Kecil.....	104
Lampiran 6 Angket Respon Anak Uji Coba Lapangan.....	112
Lampiran 7 Foto Uji Coba Kelompok Kecil Dan Uji Coba Lapangan	125