



**MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**  
e-ISSN: 2723-6390, hal. 78-89  
Vol. 3, No. 1, Juli 2022  
DOI: 10.37985/murhum.v3i1.91

## **Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

**Heny Wulandari<sup>1</sup>, Kanada Komariah<sup>2</sup>, Widya Nabilla<sup>3</sup>**

*Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Intan Lampung*

e-mail :jengheny@yahoo.co.id<sup>1</sup>, kanadakomariah@gmail.com<sup>2</sup>, widyanabillaa28@gmail.com<sup>3</sup>

**ABSTRAK.** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan bahan ajar, yaitu media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar. Penelitian ini menggunakan Research and Development menggunakan prosedur ADDIE. Penelitian ini meliputi: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni uji coba ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi, serta uji coba produk di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dan TK IT Mutia Rossa. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni menggunakan observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 3,8 dengan kriteria "Sangat Baik", penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 3,3 dengan kriteria "Baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media kartu domino yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghasilkan produk berupa media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

**Kata Kunci :** Kognitif; Media Kartu Domino; Pendidikan Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This research was conducted to produce teaching materials, namely domino card learning media to improve the cognitive abilities of early childhood that are suitable for use as supporting teaching materials. This study uses Research and Development using the ADDIE procedure. This research Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The trials in this study were divided into two, namely expert trials which included media experts and material experts, as well as product trials at RA Perwanida 2 Bandar Lampung and TK IT Mutia Rossa. The data collection method used is observation and documentation, while the data analysis technique uses quantitative descriptive and qualitative descriptive. The results of the assessment of the feasibility of the media conducted by media experts showed a score of 3.8 with the "Very Good" criteria, and the assessment by the material experts showed a score of 3.3 with the "Good" criteria. The results of the study indicate that producing a product in the form of domino card media produced in this development research is declared feasible to be used as teaching material to produce a product in the form of domino card media to improve the cognitive abilities of early childhood..

**Keyword :** Cognitive; Domino Card Media; Early Childhood Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik maupun mental, yang akan berdampak pada kenaikan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya [1]. Menurut Musfiroh bahwa aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik[2]. Salah satu aspek yang dikembangkan dalam pembiasaan adalah aspek kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20[3]. Adanya media permainan akan menambah minat anak belajar sehingga dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton didalam kelas.

Menurut Khadijah, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi[4]. Sedangkan menurut Dhine, menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi[5].

Hurlock mengatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya[6]. Bermain sambil belajar memberikan pengalaman nyata bagi anak, karena dapat memenuhi kebutuhan anak untuk dapat mengeksplorasi lingkungan dan dapat menjawab rasa ingin tahu anak yang tinggi[7]. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi,

menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

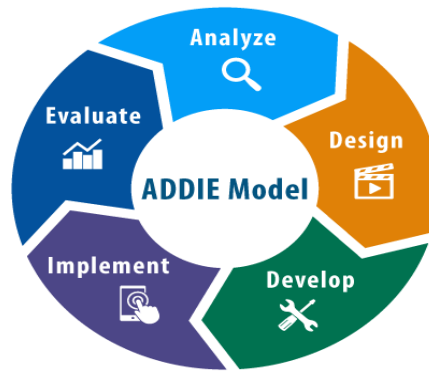
Keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak usia dini sangatlah erat sehingga permainan yang akan peneliti terapkan lebih mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media permainan kartu Domino. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak[8]. Menurut Piaget dalam Prayitno menyatakan bahwa “dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar”[9].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa hasil pencapaian perkembangan kognitif anak adalah 75% Belum Berkembang (BB), penggunaan media yang jarang digunakan, keadaan media yang tidak utuh, pembelajaran yang hanya terfokus pada calistung membuat pembelajaran dikelas cenderung monoton sehingga membuat partisipasi anak saat belajar menjadi kurang. Hasil wawancara dengan guru kelas Ibu M mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak masih jarang digunakan, keadaan media yang sudah lama menyebabkan media menjadi rusak juga tidak lengkap membuat proses pembelajaran terpaku pada calistung dan tidak menggunakan media. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didoroang rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kemampuan akan cepat berkembang apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Untuk itu peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui pengembangan media ini peneliti memiliki harapan lebih terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menngembangkan media permainan kartu domino.

## **METODE**

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari Research and Development Implementation Evaluation. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti-peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang menjurus pada tahapan Research and Development (RnD) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif.

Berikut bahan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE



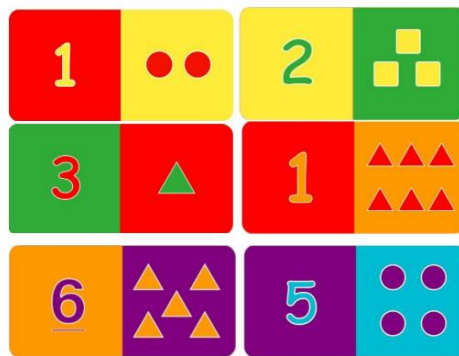
**Gambar 1 Pendekatan ADDIE**

Model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan yaitu dilihat dari kerja prosedurnya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh terbalik. Karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik. Langkah-langkah dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya sebagai berikut : Analisis (analysis), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation),.

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data, instrument nya disebut sesuai dengan nama metode nya. Bentuk lembaran angket berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dan responden tentang apa yang di alami. Bentuk kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah Chek list, yaitu daftar isian yang bersifat tertutup, responden tinggal membubuhkan tanda ceklis pada kolom jawaban yang tersedia.[10] Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapat hasil berupa angka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Spesifikasi produk kartu domino yang peneliti buat adalah sebagai berikut : Pertama, produk kartu domino merupakan media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, Produk ini dibuat dengan cara di desain menggunakan cat warna agar terlihat menarik. Ketiga, Media kartu domino dibuat dengan bahan kayu yang ringan dan tahan lama dengan ukuran 5 x 10 cm. Keempat, Media kartu domino di desain semenarik mungkin dengan beberapa warna, angka 1 sampai 6 dan bentuk bangun datar agar anak tertarik. Keenam, Media permainan dibuat sesuai karakteristik anak dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Desain pengembangan kartu domino :



**Gambar 2. Desain Kartu Domino.**

Kartu domino yang peneliti kembangkan menggunakan bentuk geometri diantaranya persegi, segitiga dan lingkaran. Pengembangan Geometri (PG) adalah kemampuan yang berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain: Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya. Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang- lebar, tinggi-rendah. Mengukur benda secara sederhana. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi- rendah, panjang pendek, dan sebagainya. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri. Menyebut benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri. Mencocokkan bentuk-bentuk geometri. Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segiempat. Menyusun menara dari delapan kubus. Terakhir Mengenal ukuran panjang, berat dan isi.

Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan) dan *Evaluate* (menilai).

### **Tahap Menganalisis (analyze)**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media permainan sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Analisis sebagai berikut: analisis media pembelajaran meliputi kebutuhan, analisis karakteristik anak dan pemanfaatan media permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif di kelompok B Taman Kanak-kanak. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran aspek kognitif di TK masih sebatas menggunakan media *puzzle* yang dilakukan oleh anak. Menggunakan media *puzzle* sebagai tujuan meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah langkah yang tepat. Namun, media *puzzle* yang ada hanya sebatas mencocokkan bentuk sesuai pola yang lama-kelamaan akan membuat anak merasa bosan dan tidak menarik minat anak untuk bermain lagi. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru RA Perwanida 2 mengatakan bahwa pembelajaran selama ini dilakukan sesuai tema pada setiap minggu nya. Maka guru meningkatkan perkembangan kognitif sesuai tema, begitupula pada tema-tema yang lain, sehingga guru tidak memakai media yang konkrit untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Guru mengakui bahwa menggunakan media dalam pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun pada kenyataannya ketersediaan media yang menarik untuk anak sangat jarang digunakan. Terbatasnya media untuk diberikan kepada anak mendorong peneliti untuk

mengembangkan media permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Tahap perancangan (*design*) dirancang dan di desain model media yang dikembangkan dimulai dari pemilihan bahan, warna, tampilan dan lainnya. **Tahap Mendesain (*design*)**, Pada tahap perancangan model media yang dikembangkan didesain dengan dimulai dari pemilihan bahan media, warna media, bentuk media, ukuran media dan lainnya. **Tahap Mengembangkan (*develop*)**, Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media permainan kartu domino, kemudian dilakukan uji ahli terhadap media sebelum media diberikan langsung kepada anak. Berdasarkan komentar para ahli, media yang dibuat layak digunakan dan diterapkan kepada anak. **Tahap Menerapkan (*implement*)**, Tahap menerapkan ini dilakukan uji coba produk media kartu domino yang diujicobakan pada anak usia dini kelompok B RA Perwanida 2 dan TK IT Mutia Rossa yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang anak di RA Perwanida 2, sedangkan uji coba kelompok besar diujicobakan kepada 20 orang anak di TK IT Mutia Rossa.

Dari uji coba yang dilakukan memperoleh hasil validasi sebagai berikut: dari ahli materi menilai dari segi aspek pembelajaran dan isi materi. Penilaian yang dilakukan dari ahli materi ini adalah sebagai acuan untuk menerapkan media permainan pada saat uji coba. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Neni Mulya, M.Pd. konsultasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media dengan mengisi angket yang telah disediakan. Dari aspek pembelajaran, penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan dengan pembelajaran dari media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Dengan penilaian ini diketahui perlu tidaknya direvisi.

Pada instrument yang diberikan kepada ahli materi diberikan 10 indikator untuk diberikan penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 3 dan 4 dari masing-masing indikator sehingga hasil rata-rata yang diperoleh dari 10 indikator tersebut yang diukur adalah 3,3 dengan kategori sangat baik dari aspek materi, penyajian dan kebahasaan dari media permainan kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Dengan pedoman penilaian ini diketahui perlu tidaknya revisi. Setelah dilakukan tahap pertama validasi pengembangan produk, ahli materi memberikan saran dan komentar. Adapun saran dan komentarnya berupa tanggapan positif terhadap setiap aspek, kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak, dan kejelasan petunjuk pemakaian media dalam pembelajaran sehingga ahli materi memberikan tanggapan terhadap media tersebut maka media permainan kartu domino layak digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi atau penilaian dari ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media permainan diujicobakan kepada anak. Ahli media yang dijadikan validator disini adalah Kanada Komariyah, M.Pd yang memiliki kompetensi di bidang media permainan anak usia dini. Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang menyangkut tampilan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Pada instrument yang diberikan kepada ahli media diberikan 7 indikator untuk diberikan penilaian untuk dinilai oleh ahli media dan hasil penilaian mendapatkan skor 3 dan 4 dari masing-masing indikator sehingga hasil rata-rata yang diperoleh dari 7 indikator tersebut yang diukur adalah 3,8 dengan kategori sangat baik. Adapun masukan

dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan positif terhadap media permainan kartu domino antara lain, kreatif, menarik, mudah digunakan untuk anak usia dini, ahli media melihat bahwa media pembelajaran ini memenuhi karakteristik perkembangan anak. Melalui tanggapan dari ahli media tersebut, maka media permainan kartu domino layak diujicobakan dapat digunakan tanpa revisi.

Komentar tanggapan dan saran yang diberikan oleh para ahli, guru, dan observasi anak terhadap media permainan kartu domino yang dikembangkan antara lain: (1) Ahli materi. Komentar dan tanggapan yang diberikan ahli materi terhadap aspek penggunaan dan aspek isi adalah kesesuaian media terhadap tingkat pencapaian perkembangan anak, dan kejelasan petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran sehingga melalui tanggapan ahli materi tersebut, maka media kartu domino layak diujicobakan digunakan tanpa revisi. (2) Ahli media. Komentar yang diberikan oleh ahli media adalah berupa tanggapan positif terhadap media pembelajaran kartu domino yaitu menarik, kreatif, sesuai pada kebutuhan anak usia dini, melalui tanggapan ahli media tersebut menyatakan juga bahwa media kartu domino layak digunakan tanpa revisi.

### **Tahap Menilai (*evaluate*)**

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian terhadap media yang sudah dilakukan uji coba. Setelah media permainan kartu domino ini dihasilkan kemudian diujicobakan yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk meminimalisir kesalahan. Pada tahap akhir adalah penggunaan dalam bentuk kartu domino. Pada tahap awal selesai dibuat, maka dilakukan validasi terhadap ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, pada setiap uji coba yang dilakukan baik uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar dilakukan tahap penilaian (*evaluate*) berupa observasi pretest dan post test untuk mengetahui peningkatan belajar melalui media permainan kartu domino huruf subjek penelitian.

#### **Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil meliputi pelaksanaan, observasi uji coba dan penilaian oleh guru. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan di RA Perwanida 2 Bandar Lampung dengan melibatkan 10 orang anak dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pelaksanaan uji coba ini peneliti lakukan dengan beberapa langkah. Pertama, peneliti melakukan bercakap-cakap kepada 10 orang anak didalam satu ruangan dan diterapkan kepada satu persatu anak-anak untuk mengenalkan media kartu domino. Kedua, peneliti mengenalkan bentuk geometri dan bilangan serta mengajarkan anak untuk berhitung dan menjumlahkan. Ketiga, peneliti menjelaskan aturan permainan kepada anak sebelum permainan dilangsungkan. Keempat, peneliti mengajak anak bermain secara berkelompok setelah itu perindividu. Pada tahap ini anak-anak ada yang sudah mampu tanpa bantuan, ada yang mampu namun masih perlu bantuan. Kelima, pelaksanaan observasi dilakukan selama anak dikenalkan bentuk geometri dan bilangan, serta selama permainan berlangsung dengan menggunakan media permainan kartu domino. Hasil observasi kelompok kecil, lembar observasi yang digunakan memuat penilaian yang mengenai kelayakan media yang dilihat dari aspek keaktifan atau partisipasi anak, ketertarikan anak dan kemudahan anak dalam menggunakan media. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil respon anak terhadap media permainan kartu domino. Hasil penilaian guru menunjukkan penilaian guru terhadap media permainan kartu domino memperoleh skor nilai rata-rata 3,8 dengan kriteria sangat baik.

**Tabel 1. Hasil Observasi Uji Coba Kelompok Kecil**

No .	Indikator	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
<b>Keaktifan/Partisipasi anak</b>				
1.	Anak mendengarkan dengan baik saat dijelaskan	40	4	Sangat Baik
2.	Anak aktif dalam menyusun/mencocokkan jumlah bentuk geometri dengan angka	40	4	Sangat Baik
<b>Ketrarikan Anak</b>				
3.	Anak senang menggunakan media kartu domino	40	4	Sangat Baik
<b>Kemudahan Anak Dalam Menggunakan Media</b>				
4.	Anak mampu menggunakan media permainan kartu domino untuk berhitung, menjumlahkan, mencocokkan angka yang sesuai dengan jumlah bentuk geometri.	40	4	Sangat Baik
5.	Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik	40	4	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>4.0</b>	Sangat Baik

### Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar meliputi pelaksanaan, hasil observasi uji coba, hasil pelaksanaan pretest dan posttest, serta penilaian oleh guru. Uji coba kelompok besar dilakukan di TK IT Mutia Rossa Talang Padang, yang melibatkan 20 orang anak peserta didik dan kemampuan yang berbeda-beda. Pelaksanaan uji kelompok besar ini meliputi pertama, Peneliti melakukan bercakap-cakap kepada 20 orang anak didalam satu ruangan dan diterapkan kepada satu persatu anak-anak untuk mengenalkan media kartu domino. Kedua, Peneliti mengenalkan bentuk geometri dan bilangan serta mengajarkan anak untuk berhitung dan menjumlahkan. Ketiga, Peneliti menjelaskan aturan permainan kepada anak sebelum permainan dilangsungkan. Keempat, Peneliti mengajak anak bermain secara berkelompok setelah itu perindividu. Pada tahap ini anak-anak ada yang sudah mampu tanpa bantuan, ada yang mampu namun masih perlu bantuan. Kelima, Pelaksanaan observasi dilakukan selama anak dikenalkan bentuk geometri dan bilangan, serta selama permainan berlangsung dengan menggunakan media permainan kartu domino. Hasil observasi kelompok besar, lembar observasi yang digunakan memuat penilaian yang mengenai kelayakan media yang dilihat dari aspek keaktifan atau partisipasi anak, ketertarikan anak dan kemudahan anak dalam menggunakan media. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil respon anak terhadap media permainan kartu domino. Hasil penilaian di atas menunjukkan penilaian guru terhadap media permainan kartu domino memperoleh skor nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria.

**Tabel 2. Data Hasil Observasi Uji Coba Kelompok Besar**

No	Indikator	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
<b>Keaktifan/Partisipasi anak</b>				
1.	Anak mendengarkan dengan baik saat dijelaskan	80	8	Sangat Baik
2.	Anak aktif dalam menyusun/mencocokkan jumlah bentuk geometri dengan angka	80	8	Sangat Baik
<b>Ketrarikan Anak</b>				
3.	Anak senang menggunakan media kartu domino dengan berbagai warna yang terdapat pada media	80	8	Sangat Baik
<b>Kemudahan Anak Dalam Menggunakan Media</b>				
4.	Anak mampu menggunakan media permainan kartu domino untuk berhitung, menjumlahkan, mencocokkan angka yang sesuai dengan jumlah bentuk geometri.	80	8	Sangat Baik
5.	Anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik	80	8	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>			<b>8.0</b>	<b>Sangat Baik</b>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD[11]. Salah satu aspek yang sangat penting dikembangkan pada saat anak usia dini adalah kognitif. Menurut teori kognitif Piaget yang dimana konstruksi pengetahuan anak berasal dari apa yang dilihat dan dipahami melalui pembiasaan di lingkungannya[12]. Menurut Nurhayati bahwa Kognitif dapat berarti kecerdasan, berpikir, dan mengamati, yaitu tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan. Dengan pengertian ini, maka perkembangan kognitif adalah anak yang mampu mengordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan persoalan-persoalan dengan merancang, mengingat, dan mencari alternatif bentuk penyelesaian persoalan, merupakan tolak ukur perkembangan kognitif[13].

Pengembangan aspek kognitif yang dilakukan dalam lembaga PAUD tentu dilakukan melalui proses bermain. Bermain diartikan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir[14]. Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri dan lingkungannya[15]. Freeman dan Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional[16].

Proses bermain dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan kartu domino. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu domino dapat

mengembangkan kognitif anak usia dini. Penelitian-penelitian terdahulu juga sudah banyak dilakukan diantaranya penelitian yang berjudul “Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets In Mathematics Teaching” menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan kartu domino, terjadinya peningkatan pretest dan posttest pada keseluruhan berada pada kategori “tinggi”[17]. Hasil penelitian yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik Pada Kelompok B di TK Trialingga Kinder School Kota Cimahi” mempunyai hasil penelitian yang menyatakan bahwa penerapan permainan domino stik dengan menggunakan stik eskrim dinilai lebih kreatif karena biasanya kartu domino terbuat dari kertas, namun media ini dibuat dengan benda-benda yang ada disekitar. Penelitian ini menghasilkan peningkatan dalam kemampuan kognitif anak[18]. Penelitian dengan menggunakan kartu domino juga dilakukan oleh Yuli dengan judul “Modification Of Domino Card Game As An Alternative To The Introduction Of Letters For Early Childhood” mendapatkan hasil penelitian bahwa kartu domino mempunyai aspek yang bagus dalam alternative media pengenalan huruf pada anak. Peneliti memodifikasi kartu domino dengan unsur hiburan dan terlihat lebih menarik terlebih kartu domino menggunakan warna, gambar dan symbol yang dapat menarik minat anak dalam belajar[19].

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Perwanida 2 dan TK IT Mutia Rossa, media kartu domino yang peneliti kembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)* model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan lima langkah secara sistematis yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (*development*), implementasi(*implementation*), evaluasi(*evaluation*). Hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat dikatakan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ini memenuhi unsur aspek pendidikan, aspek tampilan, baik dan layak. Validasi ahli media mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,8 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan validasi ahli materi mendapatkan nilai B dengan skor rata-rata 3,3 dengan kriteria “baik”. Penilaian terhadap guru kelompok B di RA Perwanida 2 Bandar Lampung mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,8. Penilaian terhadap guru TK IT Mutia Rossa mendapatkan nilai A dengan skor rata-rata 3,58. Nilai keseluruhan dari 4 validasi menyatakan skor rata-rata 3,62 dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan.

## **PENGHARGAAN**

Pertama, penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Penulis mengucapkan yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Terimakasih kepada Pembimbing I dan II peneliti yang berada di UIN Raden Intan Lampung serta kepada kepala RA Perwanida 2 Bandar Lampung dan kepala TK IT Mutia Rossa juga Guru kelompok B pada PAUD tersebut yang telah memberikan kemurahan hati sehingga artikel ini dapat diselesaikan.

## REFERENSI

- [1] N. F. Ruhyana, "Aksesibilitas Anak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Sumedang," *JIV-Jurnal Ilm. Visi*, vol. 13, no. 2, pp. 101–111, Dec. 2018, doi: 10.21009/JIV.1302.4.
- [2] N. Nurdin and L. O. Anhusadar, "Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 982, Mar. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.485.
- [3] S. Afrianti, M. I. Daulay, and P. Asilestari, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo," *Aulad J. Early Child.*, vol. 1, no. 1, pp. 52–59, Dec. 2018, doi: 10.31004/aulad.v1i1.6.
- [4] H. Zaini and K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, Oct. 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [5] M. R. Yamin and K. Karmila, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cartoon dalam Pembelajaran IPA pada Materi Lingkungan Kelas III SD," *Biol. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 2, Sep. 2020, doi: 10.35580/btl.v2i2.12307.
- [6] D. Kore, R. Wondal, and R. Samad, "Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 2, no. 1, pp. 106–116, Nov. 2020, doi: 10.33387/cp.v2i1.2068.
- [7] L. O. Anhusadar and H. Wulandari, "Pengembangan Model Pembelajaran Seni Berbasis Agama Pada Anak Usia Dini," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 58–68, Sep. 2019, doi: 10.24042/ajipaud.v2i1.4622.
- [8] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [9] R. Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II," *SPEKTRUM J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 1, no. 1, p. 250, May 2013, doi: 10.24036/spektrumpls.v1i1.1537.
- [10] M. A. S. Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, 1st ed. Yogyakarta: literasi medis publishing, 2015.
- [11] K. Sadiyah, D. Diana, and D. Setiawan, "Efektivitas Metode Tabarak di Outdoor dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surah Pendek pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, pp. 38–47, Dec. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i2.49.
- [12] R. Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Feb. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.65.
- [13] E. Khaeriyah, A. Saripudin, and R. Kartiyawati, "Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, p. 102, Sep. 2018, doi: 10.24235/awlad.v4i2.3155.
- [14] Renti Oktaria, "Summary for Policymakers," in *Climate Change 2013 – The Physical Science Basis*, vol. 53, no. 9, Cambridge University Press, 2014, pp. 1–30.
- [15] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.

- [16] F. U. Ritonga *et al.*, "Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Guna Memenuhi Kebutuhan Pengembangan Diri Anak," *J. Pengabd. Masy. Bid. Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–35, 2022, doi: 10.55123/abdisoshum.
- [17] T. Nur Aizatun Muna and others, "Fraction Dominoes as Teaching Tools Using Sets in Mathematics Teaching," *Elem. Sch. Teach.*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.15294/est.v2i2.16800.
- [18] N. Melawati and T. Tresnawulan, "Meningkatkan Kemampuan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Permainan Domino Stik pada Kelompok B di TK Trialingga Kinderschool Kota Cimahi," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 1, no. 2, p. 58, Jul. 2018, doi: 10.22460/ceria.v1i2.p58-64.
- [19] E. Yuli and I. Ruswandy, "Modification of Domino Card Game As an Alternative to The Introduction of Letters For Early Age Children," *Empower. J. Ilm. Progr. Stud. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 8, no. 2, pp. 135–142, 2019.