

Pengembangan Media Pembelajaran *Rotary Smart Board* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Puja Aulia

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Email: Pujaaulia30@gmail.com

Maulidya Ulfah

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Email: ulfah.003@gmail.com

Syifauzakia

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Email: syifauzakia@gmail.com

*Article received: 08 August 2024, Review process: 25 Agustus 2024
Article Accepted: 01 September 2024, Article published: 30 September 2024*

ABSTRACT

It is very important to develop the cognitive development of early childhood because cognitive development is one of the triggers for other aspects of development. The related problems in the field are that children are not yet optimal in recognizing alphabet letters and geometric shapes, and teachers are still minimal in using learning media. This research aims to improve the cognitive development of children aged 5-6 years at PAUD KB Persil. This research uses the Research and Development method. With data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, documentation. The analysis technique uses qualitative descriptive. The results of this research are a Rotar Smart Board media which has been declared "Feasible" to be used to improve cognitive development with media validation results of 91.67%, material validation results of 91.17% and user responses I and II results of 100%. Apart from that, the media trial results had an average score of 20.5% with a percentage of 60.5% of the 20 children in the (BSH) category developing as expected. Shows that the Rotary Smart Board media is suitable for use in children's learning processes.

Keywords: *Rotay Smart Board Media, Cognitive Development, Early Childhood*

ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting di kembangkan karena perkembangan kognitif menjadi salah satu pemicu aspek perkembangan lainnya. Permasalahann yang terkait di lapangan yaitu anak dalam mengenal huruf alpabet dan bentuk geometri belum optimal, dan guru dalam pengguna media pembelajaran masih minim. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Persil. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Teknik analisis menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah media *Rotar Smart Board* yang telah di nyatakan "Layak" digunakan untuk meningkatkan

perkembangan kognitif dengan hasil validasi media 91,67%, validasi materi hasil 91,17% dan tanggapan pengguna I dan II hasil 100%. Selain itu hasil uji coba media skor rata-rata 20,5% dengan presentase 60,5% dari jumlah anak 20 masuk kedalam kategori (BSH) berkembang sesuai harapan. Menunjukkan media *Rotary Smart Board* layak digunakan untuk proses pembelajaran anak.

Kata Kunci: Media Rotay Smart Board, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa keemasan perkembangan anak disebut juga dengan pendidikan anak usia dini. Pada saat ini otak anak sedang mengalami perkembangan paling pesat dalam hidupnya pada perkembangan anak perlu diperhatikan (Iverson & Dervan, 2022). Oleh karena itu, banyak orang tua yang berlomba-lomba untuk menyekolahkan anaknya ke sekolah pilihannya dengan harapan agar anak-anaknya mendapatkan pendidikan yang unggul dan berkembang menjadi orang dewasa yang sehat, cerdas, baik hati, dan bermoral. Salah satu mensimulasi perkembangan anak yaitu dengan pendidikan. Pendidikan merupakan keberadaan manusia mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Dalam Undang-undangn Pasal 7 Ayat 4 Peraturan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Umum mengatur bahwa kebebasan dan komitmen orang tua bertanggung jawab atas hak pendidikan anaknya, orang tua ikut serta dalam pengambilan keputusan pendidikan dan memberikan data prestasi pendidikan, kepada anak mempunyai komitmen untuk diberikan pendidikan dasar (Mahda Rena, 2022).

Pentingnya pendidikan anak ini diterapkan sejak dini supaya aspek perkembangan anak berkembang dan meningkat sesuai dengan usianya, salah aspek perkembangan kognitif anak yang perlu di berstimulasi. meningkatkan kognitif, merupakan sudut pandang utama dalam kemajuan perkembangan anak. Maksudnya dari aspek kognitif yang baik dapat memicu aspek lainnya, misalnya saja pada anak fisik, motorik, mendalam sosial, kreatif, agama dan bermoral (Rahmaniar et al., 2021). Oleh karena itu, perkembangan kognitif menjadi salah satu kunci utaa dalam perkembangan lainnya, untuk mensiulasi perkembangan anak menggunakan media baik dalam pembelajaran atau diluar pembelajaran. Media dapat berdampak pada kapasitas pertumbuhan anak, kata "medium" mengacu pada bentuk jamaknya, "media" yang berfungsi sebagai saluran atau pengantar komunikasi antara pengirim dan penerima (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021). Oleh karena itu, Media pembelajaran itu sebagai perantara saja agar tercapainya proses pembelajaran dari guru kepada murid melalui media dan berkomunikasi dengan baik agar cepat terlaksana tujuan belajar.

Guru selain mengunakn media pembelajaran guru juga harus menggunakan strategi dalam belajar supaya anak tidak mudah bosan. Strategi pembelajaran adalah suatu cara atau rencana yang memanfaatkan potensi fasilitas yang telah ada. Strategi yang dapat digunakan guru dalam mengajar berdasarkan kebutuhan anak dan lingkungan. Pertimbangkan keadaan dan situasinya strategi mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjadikan pengajaran lebih efisien dan efektif (Oktani, 2022).

Berdasarkan observasi di lapangan hasil pengamatan di PAUD KB Persil kota Cirebon di kleas B2 yaitu ditemukan hasil pembelajaran anak dalam huruf alphabet dan bentuk geometri anak belum optimal. Dalam huruf alphabet anak masih

banyak yang tertukar ketika membaca seperti huruf M, W, P, Q, Y, R, dan masih banyak bahkan ada anak ketika membaca itu asal menyebutkan saja anak tidak belum memahami huruf alphabet, lalu dalam bentuk geometri anak hanya mengenal dasarnya saja seperti lingkaran, segi tiga, persegi anak hanya mengenal tiga bentuk geometri. Guru masih minim pengguna media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media dalam belajar anak. Media APE membantu waktu belajar anak menjadi efektif, dan efisien, sedangkan manfaat bagi guru itu untuk memperjelas menyampaikan materi pada anak, waktu yang cukup efektif, membantu guru untuk menyampaikan strategi atau metode yang menarik pada anak permainan edukatif ini dapat disesuaikan dengan tema yang disesuaikan dengan sekolah untuk itulah APE diciptakan harus sesuai dengan subjek atau materi akan disampaikan (Erine, 2023).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu kurangnya media pembelajaran yang interaktif menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa beberapa anak masih kesulitan berhitung dan tidak yakin bagaimana mengasosiasikan angka dengan simbol. Adanya jawaban yang benar pada angka 1 sampai 20 menunjukkan bahwa anak masih ragu untuk bersuara. Namun partisipasi anak masih sangat rendah karena bosan karena keterbatasan media pembelajaran yang sederhana (Febiola, 2020). Dalam penelitian terdahulu terdapat permasalahan yaitu belum ada yang mengembangkan media pembelajaran sehingga anak masih kesulitan ketika menghitung oleh karena itu, permasalahan penelitian terdahulu dengan penelitian saya pentingnya media pembelajaran, seperti *Rotary Smart Board*

Berikut sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu implementasi kurikulum pendidikan anak usia dini (PAUD) 2013 yang masih belum maksimal dan guru masih belum memahami pendekatan apa yang dilakukan, salah satu kendala dalam penyusunan buku yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak (TK) Kelas B1 Mawar. Akibatnya, perkembangan kognitif anak tidak terdukung secara maksimal (Anida & Eliza, 2020). Dalam penelitian terdahulu terdapat permasalahan yaitu belum ada yang mengembangkan media dalam pembelajaran sehingga perkembangan kognitif anak belum optimal sehingga penerapan buku pada taman kanak-kanak belum optimal. Oleh karena itu, pentingnya menerapkan media pembelajaran seperti media *Rotary Smart Board* untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Rnd metode penelitian, pengembangan produk, dan penciptakan media tertentu dengan menilai efektivitas media pembelajaran (Haryati, 2012). Penelitian ini menggunakan 5 tahapan perkembangan ADDIE yaitu 1) analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Penerapan 5) evaluasi. Sehingga produk yang di layak digunakan dilapangan dalam proses pembelajaran. Media di uji cobakan dengan secara terbatas dengan dua kali pertemuan dengan jumlah anak 20.

Sumber data yang di gunakan yaitu primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian yaitu guru dikelas B dan kepala sekolah di KB Persil Kota Cirebon. Dalam pencarian data primer melakukan di lapangan wawancara langsung untuk mengumpulkan data primer tersebut (Haryati, 2012). Data primer penelitian ini mendapat informasi terkait perkembangan kognitif anak dan mengenai media

pembelajaran. Data primer tambahan adalah bukti, catatan atau catatan sah yang dikumpulkan menjadi data atau dokumentasi persisten (Argita Endraswara, 2013). Pada data sekunder dalam penelitian ini memperoleh Informasi opsional merupakan sumber data eksplorasi yang diperoleh peneliti melalui saran-sarannya melalui media perantara (didapat atau dicatat oleh orang lain).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang di validasi langsung oleh pakarnya yaitu ahli media dan materi dan angket untuk tanggapan guru I dan II untuk mengetahui kelayakan media apakah media ini layak digunakan untuk pembelajaran anak, baik ketahanan, kemamanan, bentuk, warna, dan materi disesuaikan dengan kebutuhan anak. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan rumus *skala likert* (presentase)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah diawali dengan (menganalisis) permasalahan yang ada di lapangan mencari solusi terkait permasalahan setelah itu menentukan (desain) sekaligus menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan media. (pengembangan) yaitu memodifikasi media, validasi media dan materi secara langsung oleh pakarnya untuk mengetahui media ini sudah layak digunakan di lapangan atau belum (penerapan) media ini di uji cobakan secara terbatas dan media ini mempunyai pengaruh dalam perkembangan kognitif anak, (evaluasi) media *Rotary Smart Board* ini sudah direvisi sesuai dengan catatan-catatan ahli materi, ahli media dan tanggapan guru, dan media ini sudah layak gunakan di lapangan. Berikut ini penjabaran pengembangan media *Rotary Smart Board*.

Hasil Pengembangan Media *Rotary Smart Board*

1. Menganalisis Perkembangan Kognitif anak

Hasil observasi di lapangan secara langsung oleh peneliti terkait perkembangan kognitif sudah berkembang akan tetapi anak dalam mengenal huruf alpabet dan bentuk geometri itu belum optimal anak masih tertukar dalam membacanya seperti huruf M, W, P, Q, Y, R, S, Z, dan lainnya masih banyak tertukar bahkan ada anak yang asal menyebutkan huruf alpabet saja tidak sesuai dengan benar ketika membaca dalam bentuk geometri anak hanya mampu menyebutkan dasarnya saja seperti lingkaran persegi dan segi tiga anak hanya menyebutkan itu saja. Kemampuan memahami huruf bermanfaat bagi semua anak. Salah satunya adalah memperluas pemahaman bacaan dan kosa kata pada anak. Ketika seorang anak mencapai kedua hasil tersebut, mereka siap untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan dapat berkolaborasi dengan orang lain (Suardi et al., 2019). Oleh karena itu, mengenal huruf pada anak itu harus diterapkan sejak dini supaya anak mampu memperluas kosa kata dan anak sudah siap melanjutkan kejangkang berikutnya.

Berikut data yang diatas selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas B2 secara langsung terkait perkembangan kognitif anak yaitu anak itu sudah hafal dalam huruf alpabet tapi ketika membaca dibuku anak masih belum memahamin ya anak masih tertukar ketika membaca, bahkan anak asal menyebutkan huruf saja tidak sesuai dengan benar, selanjutnya anak dalam menghitung anak hanya

mampu menghitung 1-10 saja ada beberapa anak yang sudah ampu menghitung 1-20. Diperkirakan anak menghitung 1-20 itu hanya 50% anak selain itu anak masih dibantu guru ketika mnghitung 1-20, dalam mengenal pancaindra, nama buah-buahan, masih dibantu guru dalam alat trasportasi anak sudah mampu menyebutkan serta trmpat pemberentianya secara bersamaan meski ada sedikit antuan oleh gurunya. Perkembangan otak dan perkembangan kognitif anak mempunyai kaitan erat. Hal ini karena sudut pandang kognitif merupakan indikasi dari sudut pandang anak dan sepenuhnya merupakan bagian dari kemampuan otak manusia (Hidayanah et al., 2022). Oleh karena itu, perkembangan kognitif perlu adanya stimulasi supaya perkembangan kognitif anak meningkat

Berikut hasil penilaian anak ini menunjukkan dalam perkembangan kognitif dikelas B2 PAUD KB Persil Kota Cirebon dapat memperoleh skor rata-rata 20,5% dengan presentase 60,5% berikut hasil dari penilaian pra media *Rotary Smatr Bourd* anak yang berjumlah 20 dalam penilain itu anak termasuk dalam kategori MB dan BSH. Dengan catatan dalam perkembangan kognitif anak ini dibutuhkan stimulasi supaya anak dalam perkembangan kognitif dapat meningkat sesuai dengan usianya. Berikut tabel perkembangan kognitif anak sebelum menggunakan media *Rotary Smart Board* sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perkembangan Kognitif Anak sebelum Menggunakan Media

NO	Nama Anak	Total Skor	Prese ntase	Kategori
1	BS	20	58,3%	BSH
2	DI	21	61,1%	BSH
3	ZH	20	58,3%	BSH
4	RN	21	61,1%	BSH
5	HA	20	63,8%	BSH
6	NA	20	58,3%	BSH
7	RA	21	63,8%	BSH
8	SF	21	61,1%	BSH
9	PI	21	63,8%	BSH
10	KA	21	66,6%	BSH
11	AA	21	69,4%	BSH
12	NA	21	61,1%	BSH
13	GN	20	61,1%	BSH
14	AA	20	66,6%	BSH
15	FZ	20	72,2%	BSH
16	FN	20	66,6%	BSH
17	RF	20	66,6%	BSH
18	RI	21	69,4%	BSH
19	AO	20	72,2%	BSH
20	AR	21	75%	BSH
JUMLAH		410	1,210%	
RATA- RATA		20,5%	60,5%	BSH

2. Desain Pengembangan Produk

Dalam Tahap desain menganalisis pembuatan desain media dan bentuk media. Berikut media yang menggunakan bahan yang aman ketika media itu diterapkan pada anak, pada media *Rotary Smart Board* ini menggunakan papan kayu yang berukuran sedang, lapisan media menggunakan kain flanel, warna pada bentuk media sudah tentu sesuai dengan kebutuhan anak, media ini menggunakan stiker yang diedit dari aplikasi Canva oleh peneliti jadi media ini sesuai dengan ketentuan media, stiker ini di *print out* dengan kertas yang tidak udah robek supaya media ini bertahan jangka panjang dan dapat dipakai berulang kali dalam proses pembelajaran, hanya model pembelajaran saja yang berbeda supaya anak tidak mudah bosan dalam belajar.

Materi dalam media *Rotary Smart board* itu disesuaikan tema pembelajaran anak dan media ini berisi materi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Adapun materi yang ada pada media *rotary smart board* yaitu mengenal huruf alpabet kecil dan besar, bentuk geometri menggunakan bentuk makanan, alat transportasi, nama buah- buahan, panca indra manusia, menghitung angka 1-20. Dalam permainan media anak diajarkan menmpel, gambar dan kosa kata sesuai dengan benar, menghitung angka dan melengkapi angka dan anak mampu menulis sesuai dengan benar pada bentuk geometri, cara bermainnya media bervariasi media ini bermanfaat bagi proses pembelajaran anak. Permainan edukatif mengacu pada semua bentuk permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan anak-anak (Veronica, 2018).



Gambar 1.1 media Rotary Smart Board tahap II

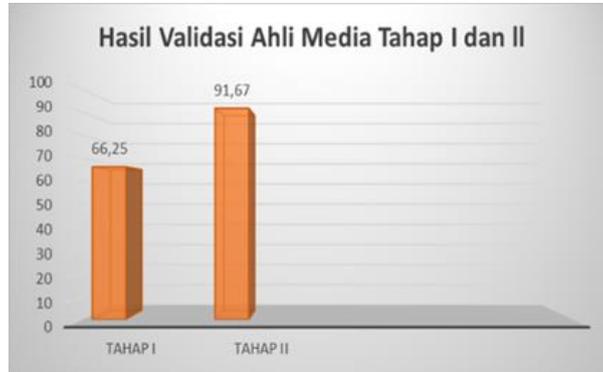
3. Pengembangan Media

a. Validasi Media dan Validasi Materi

Validasi ini dilakukan validator sesuai dengan bidangnya. Terdapat 3 penilaian dalam media *Rotary Smart Board* yaitu validasi media, validasi materi, dan tanggapan pengguna guru I dan II. Pada validasi ini menggunakan angket yang telah dibuat peneliti. Metode pengumpulan data yang disebut dengan angket adalah metode dimana responden diminta untuk menjawab pertanyaan atau dokumen tertulis (Amril Isman Pasaribu, 2021). Hasil penilaian angket tersebut menjadi tolak ukur dalam perbaikan media. Berikut ini penjabaran valisadi media, validasi materi, dan tanggapan pengguna guru.

1.) Validasi Media

Validasi media dilakukan dua tahap ahli media langsung. Pada tahap I dan II dilaksanakan pada tanggal 19 januari 2024 dan 18 maret 2024. Hasil validasi media di tuangkan kedalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1.2 Diagram Validasi Media Tahap I dan II

Hasil penilaian validasi media tahap I pada media *Rotary Smart Board* memperoleh skor 53 dari 20 pernyataan. Hasil persentase yang didapat pada tahap I menunjukkan kategori cukup layak. 66,25% dengan catatan media diganti dengan bahan papan kayu, dilapisi kain flanel dan bentuk geometri diganti dengan bentuk benda. Pada tahap II validasi media mendapat presentase 91,67% dengan kategori layak digunakan dilapangan tanpa revisi.

2.)Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dua tahap langsung oleh ahli materi. Validasi materi tahap I dan II dilakukan pada tanggal 6 Februari 2024 pada tahap II dilakukan pada tanggal 13 Februari 2024 hasil validasi materi di tuangkan kedalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1.3 Diagram Validasi Materi Tahap I dan II

validasi tahap I ini mendapat skor 52 dengan presentase 82,69%. Berikut menunjukkan bahwa dia ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi . Untuk catatan revisi tahap I yaitu huruf alphabet kecil, nama buah-buahan, alat transportasi, panca indramanusia, menghitung angka dari 1-20, kata yang bisa di lepas tempel sesuai dengan gambar, mengenal bentuk geometri dengan cara menulis di bagian bentuk geometrinya. Berikut validasi tahap ke II dilakukan pada tanggal 13 Febuari 2024. Pada

tahap II media mendapat skor 68 dengan persentase 91,17% media ini dinyatakan layak di gunakan tanpa revisi.

3.)Tanggapan Pengguna Guru I dan II

Untuk mengetahui kelayakan media pada proses pembelajaran anak menggunakan penilaian tanggapan pengguna guru I dan II penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Rotary Smart Board* pada penilaian media ini menggunakan angket yang dibuat oleh peneliti langsung, media ini diberi penilaian oleh tanggapan guru pada tanggal 29 April 2024 tanggapan oleh pengguna I lalu tanggal 30 April 2024 tanggapan pengguna II adapun hasil penilaian kelayakan media dituangkan kedalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1.3 Diagram Tanggapan Pengguna I dan II

Hasil media *royart smart board* mendapat skor 64 dengan presentase kelayakan media 100 %. Masuk dalam kategori “layak” berikut dapat disimpulkan bahwa media *Rotary Smart Board* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dan membantu dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak ini mudah dipahami sehingga belajar anak ini tidak mudah bosan dalam belajar.

4.) Revisi Produk

Berdasarkan hasil media *Rotary Smart Board* yang telah di revisi oleh peneliti dengan hasil catatan oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan pengguna I dan II yang kita lihat hasil presentase terakhir meningkat. Dapat disimpulkan media *Rotary Smart Board* dapat dinyatakan layak digunakan di lapangan dengan di uji cobakan secara terbatas.

4. Penerapan Produk

Pada Uji Coba di lapangan dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 29-20 April 2024. Pada uji coba lapangan ini dilakukan dengan skala besar dengan jumlah 20 anak. Ada 9 butir yang disesuaikan dengan media *Rotary Smart Board* yaitu:

1. Anak mampu menyebutkan huruf alpabet
2. Anak mampu menyebutkan angka 1-20
3. Anak mampu menyebutkan nama buah- buahan
4. Anak mampu menyebutkan bentuk geometri

5. Anak mampu menyebutkan alat transportasi
6. Anak mampu menyebutkan panca indra manusia
7. Anak mampu membedakan huruf alpabet kecil dan besar
8. Anak mampu menempel gambar sesuai dengan benar
9. Anak mamapu melengkapi kantong angka.

Tabel 1.2 Penilaian Tingkat Pencapaian perkembangan Kognitif anak

NO	Nama Anak	Total Skor	Presentase	Kategori
1	BS	21	58,3%	BSH
2	DI	22	61,1%	BSH
3	ZH	21	58,3%	BSH
4	RN	22	61,1%	BSH
5	HA	23	63,8%	BSH
6	NA	21	58,3%	BSH
7	RA	23	63,8%	BSH
8	SF	22	61,1%	BSH
9	PI	22	63,8%	BSH
10	KA	24	66,6%	BSH
11	AA	24	69,4%	BSH
12	NA	22	61,1%	BSH
13	GN	21	61,1%	BSH
14	AA	24	66,6%	BSH
15	FZ	26	72,2%	BSH
16	FN	26	66,6%	BSH
17	RF	24	66,6%	BSH
18	RI	25	69,4%	BSH
19	AO	26	72,2%	BSH
20	AR	27	75%	BSH
JUMLAH		487	1,363%	
RATA-RATA		24,35%	68,15%	BSH

Hasil dari Penilaian media memperoleh skor rata-rata 24,35% dengan presentase 68,15% dari jumlah siswa yang 20 dan dapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Ada beberapa peningkatan yang sebelum menggunakan media ada beberapa yang masih mulai berkembang (MB) sekarang anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) dan anak yang tadinya sudah berkembang sesuai harapan sekarang anak menjadi meningkat dalam perkembangan kognitif nya melalui media *Rotary Smart Board*, selain perkembangan kognitif anak meningkat media ini dapat membantu membangun suasana hati anak senang dalam proses pembelajaran secara langsung.



Gambar 1.4 uji Coba Tahap I dan II media *Rotary Smart Board*

Pada uji coba media dipaparkan oleh peneliti sendiri dan di bantu oleh guru kelas B2 PAUD KB Persil Kota Cirebon. Pada tanggapan pengguna I oleh kepala sekolah mendapat presentase 100% dan tanggapan pengguna II oleh guru kelas B2 mendapat presentase 100% disimpulkan media *Rotary Smart Board* "layak" di gunakan dilapangan pada proses pembelajaran anak.

5. Evaluasi

Evaluasi setelah melalui tahapan-tahapan pengembangan media seperti validasi media, validasi materi dan tanggapan pengguna I dan II, media ini sudah di revisi sesuai dengan catatan-catatan dari ahli materi, media, dan tanggapan pengguna media *Rotary Smart Board* ini layak di gunakan media yang menggunakan bahan papan kayu yang bisa berputar dengan tinggi media 80 cm lebar media 8 cm tinggi papan 35 cm. Yang dilapisi dengan kain flanel, warna media disesuaikan dengan kebutuhan anak, dan gambar media yang diedit langsung oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, model bentuk yang unik membuat anak tertarik pada media *Rotary Smart Board* dan materi yang di sesuaikan dengan tingkat usia anak yaitu 5-6 tahun. Berikut gambar media *Rotary Smart Board* yang sudah di revisi sesuai dengan catatan ahli media, materi, dan catatan pengguna sebagai berikut:



Gambar 1.5 Media *Rotary Smart Board*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pengembangan media *Rotary Smart Board* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Persil Kota Cirebon. Pada pengembangan media ini menggunakan model ADDIE ada lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi. Setelah dilakukanya lima tahap ini media di uji cobakan dengan skala besar dengan jumlah 20 anak, perkembangan kognitif anak sebelum menggunakan media *Rotary Smart Board*. Hasil penilaian Pra media anak ini menunjukkan dalam perkembangan kognitif dapat memperoleh skor rata-rata 20,5% dengan presentase 60,5% media *Rotary Smart Board* anak yang berjumlah 20 dalam penilain itu anak termasuk dalam kategori MB dan BSH.

Berikut kognitif anak sesudah menggunakan media Hasil dari Penilaian media memperoleh skor rata-rata 24,35 % dengan presentase 68, 15% dari jumlah siswa yang 20 dan dapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Berkembang sesuai harapan. Dilihat juga dari kelayakan media tanggapan pengguna I dan II mendapat presentase 100% menunjukkan bahwa media *Rotary Smart Board* "Layak" digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD KB Persil Kota Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril Isman Pasaribu, M. N. R. dan R. L. (2021). Analisis Hasil Pembelajaran Matematika Secara Online selama Masa Pandemi COVID-19 Bagi Siswa SMA Kecamatan Sosorgadong. *Mathematic Education Journal (MathEdu)*, 4(1), 126–132. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>
- Argita Endraswara. (2013). Metode penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Erine, A. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. 1(1), 1–9.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i2.28263>
- Haloho, O. (2022). Strategi Guru dalam Pengembangan Logika Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1429. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1063>
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & ... (2022). Permainan Menara Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini*, 2(2), 76–85. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/215%0Ahttps://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/download/215/275>
- Iverson, B. L., & Dervan, P. B. (n.d.). *Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. 7823–7830.
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mahda Rena, M. (2022). Hak Pendidikan Anak Usia Dini pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam Perspektif Islam. *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah*, 4(1), 45–52. <https://jurnalstitmaa.org/alasma/article/view/84>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>

Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>