

SKRIPSI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ORIGAMI ELEPHO UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM AL -GHIFAR PALEMBANG



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun oleh :
Olivia Edwin
NIM. 20104030030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

SKRIPSI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ORIGAMI ELEPHANT UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM AL-GHIFAR PALEMBANG



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh :

Olivia Edwin

NIM. 20104030030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2481/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ORIGAMI ELEPHO UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM AL-GHIFAR PALEMBANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : OLIVIA EDWIN
Nomor Induk Mahasiswa : 20104030030
Telah diujikan pada : Selasa, 16 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I

SIGNED

Valid ID: 66c69216451cd0



Pengaji I

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A

SIGNED

Valid ID: 66c6b1475cdaf



Pengaji II

Dra. Nadlifah, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 66c5af40cc4a



Yogyakarta, 16 Juli 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 66cec25604eca

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas
Akhir Lamp :-

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan bimbingan seperlunya maka, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama	:	Olivia Edwin
NIM	:	20104030030
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Judul Skripsi	:	Pengembangan APE Origami ElephO Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-ghifar Palembang

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini, kami mengharap agar skripsi saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2024

Pembimbing skripsi

Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19840519 200912 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Olivia Edwin
NIM : 20104030030
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu tarbiyah dan keguruan
Judul : Pengembangan APE Origami ElephO Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Ghifar Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Semua kutipan dan bahan rujukan yang digunakan dalam skripsi ini telah dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Penulis,



Olivia Edwin

NIM, 20104030030

Surat Pernyataan Memakai Jilbab

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Olivia Edwin
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 31 Januari 2002
NIM : 20104030030
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Komplek serasan damai 024/001, Kel. Kayuara, Kec. Sekayu, Kab. Musi Banyuasin

Menyatakan bahwa saya menerima resiko apapun yang berkaitan dengan pemakaian foto berjilbab pada ijazah dan tidak akan menuntut pihak Universitas Islam negri sunan kalijaga yogyakarta, jika dikemudian hari terdapat hal-hal yang tidak diinginkan berkaitan dengan hal tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Penulis,



Olivia Edwin

NIM. 20104030030

MOTTO

“Semakin sulit dan rumit kondisi yang kita hadapi, maka semakin banyak yang dapat kita pelajari”

- Dr. Imam Machali, S.Pd., M.Pd

“Tujuan Paling Prinsip Dari Pendidikan Adalah Menciptakan Manusia Yang Mampu Melakukan Hal-Hal Baru, Tidak Hanya Mengulang Apa Yang Dilakukan Generasi Sebelumnya: Manusia Yang Kreatif Memiliki Daya Cipta, Dan Penemu¹”

-Jean Piaget



¹ Piaget (1964) dalam William Crain. “*Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi.*” (Edisi III), Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2014).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Almamaterku Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

OLIVIA EDWIN: Pengembangan APE Origami ElephO Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-ghifar Palembang. **Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024**

Pengoptimalan fungsi suatu media yang sering digunakan di lembaga PAUD penting untuk dilakukan sebab tingginya intensitas penggunaan APE Origami dan *output stimulus* yang hanya berorientasi pada kemampuan motorik halus saja. Padahal bila dilakukan pengembangan media APE Origami ini dapat mengoptimalkan penggunaan media yang potensial bagi peningkatan aspek perkembangan lainnya. Pengembangan media origami secara lebih lanjut dan mendalam belum pernah dikaji sebelumnya, padahal kebutuhan zaman yang semakin maju memerlukan banyak kompetensi-kompetensi baru yang diperlukan anak di kemudian hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas APE Origami ElephO di TK Islam Al-ghifar Palembang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE dengan gambaran tahapan *Analisis-Design-Development-Implementation-Evaluacion*. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan dua cara dari validasi yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Dengan teknik analisis data menggunakan skala likert. Subjek penelitian ialah anak didik usia 5-6 tahun kelompok B TK Islam Al-ghifar Palembang sebanyak 18 orang anak. Data dikumpulkan melalui kegiatan asesmen awal (wawancara), Angket, dan Dokumentasi

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (A) Uji validitas media APE Origami ElephO melalui 5 tahapan pengembangan yaitu (1) Analisis karakteristik kegiatan pembelajaran, intensitas penggunaan origami, dan kebutuhan peserta didik, (2) Design produk dengan menetapkan standar rancangan *Origami Elepho* dan menetapkan indikator dan kriteria penilaian, (3) Mengembangkan produk dan Memodifikasi produk, (4) implementasi atau pelaksanaan uji coba produk, (5) evaluasi. Uji validitas media menghasilkan persentase 89,3% dengan kategori Sangat Layak oleh ahli materi dan 80% dengan kategori Layak oleh ahli media pembelajaran. (B) Uji kepraktisan terhadap pengguna media memperoleh persentase 93,3% dengan kategori Sangat Layak, (C) Efektivitas terhadap pengguna memperoleh statistik yang meningkat 38,5% dari 37,1% menjadi 75,6%. Novelty dari penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran APE Origami tidak hanya berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Tetapi juga, mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada aspek indikator belajar dan pemecahan masalah pada anak usia dini di TK Islam Al-ghifar Palembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Origami, PAUD, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

OLIVIA EDWIN: Development of Origami ElephO to Enhance Cognitive Abilities of 5-6 Year-Old Children at TK Islam Al-Ghifar Palembang. Skripsi. Yogyakarta: Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024

Optimizing the functionality of a frequently used media in early childhood education institutions is important because of the high intensity of Origami usage and the stimulus output that is solely oriented towards fine motor skills. However, further development of Origami can optimize its potential use for enhancing other developmental aspects. More thorough and in-depth development of origami has not been previously explored, despite the increasing demands of the modern era for numerous competencies that children will need in the future. This study aims to describe the validity, practicality, and effectiveness of Origami ElephO at TK Islam Al-Ghifar Palembang.

This research employs the research and development (R&D) method. The model used in this research is the ADDIE research and development model with the stages of Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation. Data in this study were obtained through two validation methods, namely qualitative and quantitative data, using Likert scale data analysis techniques. The research subjects were 18 children aged 5-6 years old from Group B of TK Islam Al-Ghifar Palembang. Data were collected through initial assessment activities (interviews), questionnaires, and documentation.

The results of this research are as follows. (A) Validation test of Origami ElephO learning media through 5 development stages: (1) Analysis of learning activity characteristics, origami usage intensity, and student needs, (2) Product design by setting Origami Elepho design standards and determining assessment indicators and criteria, (3) Developing and modifying products, (4) Implementation or product trial, (5) Evaluation. The media validity test resulted in a percentage of 89.3% with the category Very Feasible by subject matter experts and 80% with the category Feasible by instructional media experts. (B) Practicality test towards media users obtained a percentage of 93.3% with the category Very Feasible. (C) Effectiveness towards users obtained statistics increased by 38.5% from 37.1% to 75.6%. The novelty of this research lies in the use of Origami learning media not only to improve fine motor skills but also to enhance the cognitive abilities of early childhood children at TK Islam Al-Ghifar Palembang.

Keywords: Learning Media, Origami, Early Childhood Education, Preschool Children.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ

Puji syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan APE Origami ElephO Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Ghifar Palembang**”.

Sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada Nabiyullah Muhammad SAW., keluarga, sahabat, serta umatnya yang senantiasa mengikuti ajarannya sampai akhir hayat.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas interaksi penulis dengan berbagai pihak, oleh karna itu penulis sampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Phill. H. Al makin, S.Ag., M.A., selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Sri sumarni, M. Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Prof. Dr. Sigit purnama, M. Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
4. Dr. Lailatu rohmah S. Pd., M.S.I, dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan. Sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya.

5. Prof. Dr. Erni munastiwi, MM. Selaku dosen prodi PIAUD yang sudah menganggap penulis anak sendiri. Yang telah memberikan semangat dan arahan untuk penulis.
6. Segenap dosen dan karyawan pada program studi PIAUD UIN Sunan kalijaga yogyakarta.
7. Dra. Nadlifah, M.Pd, selaku ahli materi yang memberikan validasi terhadap APE Origami ElephO serta memberikan saran perbaikan untuk penyempurnaan media
8. Eko suhendro, M.Pd., selaku ahli media APE Origami ElephO yang memberikan validasi terhadap APE Origami ElephO serta memberikan saran perbaikan untuk penyempurnaan media
9. Eka amrina S.Pd., selaku kepala sekolah tk islam al-ghifar palembang yang sudah mengizinkan saya untuk mengkaji produk dan melakukan penelitian di tk islam al-ghifar palembang, semoga kebaikan, kesehatan, dan kelancaran selalu menyertai.
10. Kedua orangtua hebatku, ayahanda Mahipal Edwin, SH. dan ibu Mustika, serta kakak adikku Septian Hadi Winata Edwin, S. Hut dan Ocha Karamub Edwin. Semoga kebahagiaan dan keberkahan selalu menyertai kalian dimanapun kalian berada. Terimakasih atas semangat, dukungan moral dan materil, serta kasih sayang yang tak terkira hingga penulis dapat menyelesaikan bangku perkuliahan dengan lancar dan tak kurang sesuatu apapun.
11. Sahabat seperjuangan, Irwansyah, ria agustianda, leo faylani, nessa mutia, uhutta unggul sabila, mirna rahayu, rona defiza, azzahra dikla, rizka, kurnia marsyanda, scinta novita, yang selalu menemani penulis baik senang maupun susah. Semoga kemudahan dan kesuksesan mengiringi langkah kalian.

12. Teman ikpm sumatra selatan, ipkm muba, linggau, oki, oku. Madon, dkk. Wanda-alfa,dkk. Dan sultan-yoga, dkk. Keluarga tanah rantau yang turut serta bersamaai perjuangan.

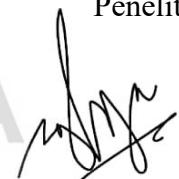
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terimakasih atas cerita hebat yang mengiringi perjalanan yang singkat ini. Semoga kebahagiaan dan kemudahan selalu menyertai kalian.

14. Last but not least, i wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for no days off. I wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for always being a giver and tryna give more than i receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong, i wanna thank me for just being me at all times.

Semoga karya penulis ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini, dan dapat memberikan inovasi bagi penelitian bidang ilmu pendidikan anak usia dini di kemudian hari.

Yogyakarta, 8 Juli 2024

Peneliti,



Olivia Edwin

NIM. 20104030030

DAFTAR ISI

COVER	i
COVER	ii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Spesifikasi Produk	11
C. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan	13
E. Manfaat	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Literatur Review	15
B. Kajian Teori	19
1. Alat Permainan Edukatif (APE)	19
2. Origami	31
3. Perkembangan Kognitif	33
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	42
D. Jenis Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Angket	46
2. Wawancara	48
3. Dokumentasi	50
F. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Kelayakan media APE Origami ElephO di kelompok B TK Islam Al Ghifar Palembang	56
1. Tahap-Tahap Pengembangan	56
2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	80
B. Kepraktisan APE Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang	88
C. Efektivitas APE Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang	92
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101

B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104



DAFTAR TABEL

- Tabel 3 1 Lingkup Perkembangan Kognitif 5-6 tahun**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 2 Kisi kisi angket ahli materi**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 5 Skala Penilaian Validasi**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 6 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3 2 Kriteria Penilaian Kemampuan Anak**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3 3 Skala Nilai Rata-Rata Kelas**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 7 Pembagian Kategori N Gain Skor**Error! Bookmark not defined.**
Table 3. 8 Kategori Tafsiran Efektivitas N Gain Skor**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Origami Berbahan Dasar Karton 150 gsm**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 2 Masukan Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Pengembangan Produk**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Media**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 4 Isi Lembar Pedoman Penggunaan APE Origami ElephO**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N Gain Score**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 6 Data Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 7 Data Validasi Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Pengguna**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Produk Sebelum Menggunakan APE Origami ElephO**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Produk Sesudah Menggunakan APE Origami ElephO**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Ilustrasi Perbandingan Ukuran..... 11
Gambar 2 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (2018)**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE Untuk Mengembangkan Produk Media
Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 1 Dokumentasi Kegiatan Wawancara Asesmen Awal**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 2 Uji Origami Berbahan Dasar Karton 150 gsm**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 3 Design Logo, Pallet Warna, dan Prototype Produk APE Origami
ElephO.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 4 Design awal APE Origami ElephO.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 5 Design Fox.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 6 Design Orange Cat.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 7 Design Black Cat.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 8 Design Tiger.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 9 Tahap Awal Design Produk.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 12 Tampilan depan lembar pedoman penggunaan**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 13 Tampilan dalam lembar pedoman penggunaan**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 14 Dokumentasi Kegiatan pre-test.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 15 Dokumentasi Hasil Karya Uji Coba Pretest**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 16 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Post Test Produk Origami ElephO
yang dilakuakn secara berkelompok.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 17 Dokumentasi Hasil Karya.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Wawancara Asesmen Awal	108
Lampiran 2 : Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	113
Lampiran 3 : Angket Ahli Materi	114
Lampiran 4 : Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 6 : Surat Permohonan Validasi	121
Lampiran 7 : Angket Ahli Media	122
Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Media	126
Lampiran 9 : Surat Pernyataan Validasi Ahli Media	127
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph)	128
Lampiran 11: Lembar Angket Respon Guru	129
Lampiran 12 : Hasil Pretest	134
Lampiram 13 : Hasil Post-Test	135
Lampiran 14 : Lembar STPPA Kognitif 4-6 Tahun.....	138
Lampiran 15 : Riwayat Hidup.....	140



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan komponen penting dalam peningkatan kemampuan anak. Anak usia dini berada pada Periode II tahap *Prasosial* yaitu usia 2 - 7 tahun, dimana anak sudah mulai belajar berfikir menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasi lingkungannya². Pada tahap ini anak mendapatkan pembelajaran terbaik melalui kehadiran benda-benda³. Anak akan berfikir berdasarkan pada pengalaman benda-benda konkret. Dalam ilmu pendidikan anak usia dini benda-benda yang dapat menjadi faktor pendukung pembelajaran di kelas disebut sebagai media pembelajaran atau alat permainan edukatif (APE).

Permasalahan kognitif pada anak usia dini menjadi perhatian utama dalam penelitian ini karena dampaknya yang signifikan terhadap perkembangan belajar dan kemampuan sosial anak. Fenomena yang menunjukkan bahwa anak-anak pada usia dini banyak mengalami permasalahan kognitif dengan persentase 37% yang dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan⁴. Banyak anak usia dini menghadapi kesulitan dalam aspek-aspek kognitif seperti kemampuan transformasi, reversibility, klasifikasi, dan hubungan asimetris. Permasalahan ini sering kali disebabkan oleh faktor-faktor lingkungan seperti kurangnya stimulasi kognitif di rumah,

² Piaget, 1972. Guslinda, & Rita Kurnia. (2018). "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia: Katalog Dalam Terbitan (Kdt)*.

³ Suyanto Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Kependidikan

⁴ Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan "Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.

serta keterbatasan dalam interaksi sosial dan pendidikan yang memadai di lingkungan sekolah.



Gambar 1 Diagram Permasalahan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Diagram di atas menyebutkan bahwa sebagian besar yakni 39% anak usia 4-6 tahun banyak yang bermasalah pada perkembangan kognitifnya. Selanjutnya, 37% anak berada pada kriteria banyak sekali, dan hanya ada 17% anak yang memiliki sedikit sekali permasalahan kognitif. Sedangkan, 7% anak lainnya tidak memiliki permasalahan dalam perkembangan kognitif.

Terdapat 4 sub indikator permasalahan kognitif pada anak, yaitu kemampuan transformasi, reversibility, klasifikasi, dan hubungan asimetris. Kemampuan ini mencakup kemampuan pengenalan perubahan bentuk (transformasi), kemampuan berfikir alternatif (reversibility), kemampuan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran, dsb (klasifikasi), kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan.

1) kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain. 2) kemampuan reversibility; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak-balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah

jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil, 3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak. Tunggal misalnya hanya berdasarkan satu aspek misalnya warna saja. Ganda sudah dua aspek, misalnya warna dan bentuk, sedangkan jamak sudah dengan banyak aspek, misalnya warna, bentuk dan bahan dasarnya. Hal penting dari latihan ini adalah pada kemampuan berfikir logis. 4) kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan. Misalnya besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik⁵. Alat permainan edukatif menjadi komponen penting di dunia pendidikan anak usia dini sebab bermain merupakan dunia bagi anak sehingga daya tangkap anak dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran ialah media pendukung yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas serta menjadi sumber belajar bagi peserta didiknya. Akantetapi lain halnya dalam lembaga pendidikan anak usia dini media yang tepat untuk media pembelajaran anak usia dini ialah Alat Permainan Edukatif(APE). Sebab, dengan bermain sambil belajar tentu anak-anak dapat memahami materi pembelajaran dengan cara lebih mudah. Oleh sebab itu, pendidik dapat menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

⁵ Panduan APE aman bagi anak usia dini (2021)

Alat permainan edukatif memiliki keterkaitan yang erat antara guru dan siswa. Pengembangan alat permainan edukatif dapat menjadi kegiatan yang fundamental bagi guru untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam mengajar. Dengan alat permainan edukatif guru akan menciptakan pembelajaran yang menarik banyak minat dan perhatian siswanya. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini hal semacam ini penting untuk dilakukan sebab guru dapat mengedepankan kesenangan dan minat belajar anak dengan bermain⁶. Alat permainan edukatif berperan sebagai media perantara di dalam proses penyampaian materi kepada anak usia dini. Pembuatan APE dapat menjadi solusi peningkatan kualitas belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri⁷.

Situasi zaman yang penuh kemajuan teknologi seperti sekarang ini menciptakan adanya kebutuhan suatu media pembelajaran yang edukatif dan variatif⁸. Pengoptimalan fungsi suatu media sering disebut sebagai *upgrading* dan *updating*. *Upgrading* dan *Updating* berasal dari kata bahasa inggris kata *upgrade* dan *update* yang memiliki arti “peningkatan dan perbaharui”. Penambahan imbuhan kata -ing pada kedua kata kerja ini dapat diterjemahkan menjadi “meningkatkan dan memperbaharui” dan tanpa kita sadari kedua kata kerja ini sering kita temui pada sistem baik smartphone maupun gadget terbaru lainnya. Kegiatan *upgrading* dan *updating* bertujuan untuk memperbaharui baik kualitas maupun optimalisasi potensi yang dapat dikembangkan pada software. Sama halnya didalam ranah pendidikan, kegiatan *upgrading* dan *updating* sering dilakukan dengan perbedaan pada penyebutan kata kerjanya saja. Jika di dunia IT (Informasi dan

⁶ *Ibid*, 9-9

⁷ Halim, F. (2018). Pelatihan pembuatan ape (alat permainan edukatif) untuk meningkatkan kompetensi profesional guru paud di kecamatan peusangan kabupaten bireuen. Variasi : *Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*; Vol.10 No.3, Juni 2018 ; 2656-2979 ; 2085-6172. <http://jurnal.umuslim.ac.id/index.php/VRS/article/view/1112>

⁸ Afifah Fatihakun (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Rakasa Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta*. Masterts thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Teknologi) menggunakan kata *upgrade-update* sedangkan dalam bidang pendidikan kegiatan meningkatkan dan memperbarui disebut sebagai Kegiatan Pengembangan.

Sekarang ini di sekolah sudah banyak pembelajaran yang berbasis HOTS. HOTS merupakan singkatan dari *Higher order thinking skill* yang berarti kemampuan berfikir tingkat tinggi. Program ini dikembangkan KEMENDIKBUD sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Dalam ilmu pendidikan anak usia dini keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun. Dalam STPPA anak usia 5-6 tahun memiliki standar capaian perkembangan mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, dan mampu menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah sederhana. Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif biasanya hanya berkaitan dengan kemampuan numerasi atau simbolik seperti pengenalan angka 1-10 dengan media pembelajaran ular tangga raksasa⁹, dan kemampuan berhitung dengan media pembelajaran PAHIBU (Papan Hitung Buah)¹⁰. Padahal dalam urgensinya kemampuan yang penting untuk ditingkatkan dan relevan dengan kebutuhan zaman pada saat ini bukan hanya kemampuan numerasi dan simbolik tetapi juga kemampuan pemecahan masalah dengan pengoptimalan media pembelajaran.

Peningkatan dan pengembangan diartikan sebagai bentuk perubahan kearah kemajuan menjadi lebih baik. Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan seacara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya

⁹ *Ibid*

¹⁰ Rahmawati, T., Nurhasanah, Habibi, M. A. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*; Vol. 5 No. 1 (2023): Februari; 163-170 ; 2656-2340 ; 2656-3460 ; 10.29303/Jcar.V5i1.

menciptakan mutu yang lebih baik¹¹. Pengembangan media pembelajaran selalu berkaitan dengan tujuan peningkatan kemampuan anak usia dini. Pengembangan media ini didasari oleh kebutuhan peningkatan kualitas baik kualitas metode pembelajaran, kualitas kemampuan peserta didik, maupun kualitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan itu, seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran juga menuntut perkembangan ke arah kemajuan. Pengembangan media pembelajaran disekolah dapat memberikan manfaat yang baik bagi komponen pembelajaran di sekolah seperti Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Metode belajar akan lebih bervariasi sesuai perkembangan zaman yang selalu menuntut perubahan, sehingga siswa tidak bosan dan bagi guru lebih terbantu dengan sedikit tenaga yang dikeluarkan, dan Bahan atau materi pengajaran yang sudah pernah disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan bagi materi yang baru akan memungkinkan siswa untuk bisa mengetahui tujuan dan manfaat pengajaran yang hendak dicapai menuju ke arah yang lebih baik¹².

Peran alat permainan edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak dengan memberikan metode pembelajaran bervariatif, sehingga dapat mempermudah guru dalam penyampaian informasi dapat dicontohkan dengan kegiatan permainan ular tangga yang dimodifikasi hingga dapat menjadi media di dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif ular tangga raksasa (re: diperbesar ukurannya) teruji dapat

¹¹ Ponco Tri Wahyono. (2021). *Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli*. Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan,

¹² Uyu Mu'awwanah, Umayah, & Dirga ayu lestari. (2021). Pengembangan media buku pintar bahasa Jawa banten sebagai sarana literasi anak usia dini. In *Pemikiran dan praktik Pendidikan Islam Anak Usia dini* (pp. 121–122). essay, Perkumpulan pendidikan Islam anak usia dini.

meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun¹³. Dengan penjabaran APE Ular tangga raksasa sebagai media pembelajaran bertujuan meningkatkan kemampuan dasar berhitung anak usia dini penggunaan metode pembelajaran bervariatif terlaksana dengan baik sesuai tujuan kegiatan. Biasanya pembelajaran berhitung dilakukan dengan cara mengenali tulisan dan menuliskannya bisa dengan cara menyambungkan titik maupun menyebutkan angka yang ditujukan pengajar dikelas. Akan tetapi, dengan pengembangan media permainan ular tangga raksasa anak dapat belajar mengenali angka secara langsung dengan kegiatan aktiv, variatif, dan inovatif.

Pengembangan media ke arah kemajuan turut dilatarbelakangi oleh peningkatan dalam bidang ilmu pendidikan yang menyebabkan banyak sekali munculnya ilmu pengetahuan baru atau peningkatan kemampuan manusia yang disebabkan oleh tuntutan kebutuhan zaman. Pembaharuan ukuran, warna, corak, dan metode penggunaan pada APE Origami ElephO dapat menstimulasi aspek kognitif anak pada aspek kemampuan belajar dan pemecahan masalah bai anak usia 5-6 tahun.

Pola perkembangan manusia dimulai dari pengembangan kemampuan dasar anak. Seperti yang kita tahu anak berada pada masa *golden age* sehingga penanaman potensi yang baik pada anak akan menumbuhkan hasil yang baik pula di kemudian hari. Maka dari itu, pola perkembangan manusia dihasilkan dari keterkaitan beberapa proses yaitu, proses biologis, proses sosial emosional, dan proses kognitif¹⁴. Proses biologis mempengaruhi perubahan pada tubuh seseorang seperti gen, tinggi perubahan berat badan, warna rambut, perkembangan otak, dan perubahan hormon yang diwariskan orang tua kepada anaknya. Proses sosial-emosional dihasilkan oleh interaksi individu dengan orang lain. Sedangkan, Proses kognitif menggambarkan perkembangan pikiran,

¹³ Afifah Fatihakun (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta*.

¹⁴ Santrock JW. 2007. *Perkembangan anak*, 11th ed. Kuswanti W, editor. Jakarta: Erlangga

inteligensi, dan bahasa seseorang yang dihasilkan dari stimulus-stimulus yang didapat dari lingkungan disekitarnya.

Pemilihan origami sebagai objek pengembangan didasari oleh intensitas penggunaan media origami di lembaga PAUD. Namun implikasinya pada aspek peningkatan kemampuan kognitif masih belum tersedia karna belum ada penelitian lebih lanjut tentang hubungan atau implikasi origami terhadap anak dengan aspek perkembangan ini (kognitif). Origami merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam lingkungan PAUD terdapat 1,060 hasil pencarian yang menunjukkan artikel/jurnal dengan tema judul “Origami di TK/PAUD/RA”¹⁵ hasil ini didominasi penggunaan media origami sebagai media peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Adanya hasil ini menunjukkan bahwa origami sudah menjadi media atau APE yang lumrah digunakan disemua kalangan atau lembaga PAUD.

Apabila dilihat dari istilah atau definisi media pembelajaran, Origami masuk kedalam kualifikasi jenis alat permainan edukatif karna origami sering digunakan di dalam pembelajaran. Intensitas penggunaan origami dikelas sering dimultifungsikan menjadi media stimulus pengembangan kemampuan anak usia dini. Seperti, peningkatan kemampuan motorik halus dan peningkatan aspek kreativitas anak usia dini¹⁶ . Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lain. Peningkatan kemampuan motorik halus dan kreativitas dalam penggunaan origami digunakan dalam kegiatan seperti menganyam, menggunting, menempel, melipat, dan mozaik. Pengguna origami dalam pembelajaran sudah mulai dikenalkan sejak anak berusia 3-4 tahun atau berada di kelas TK A. Pada tahap ini anak masih mengerjakan instruksi sederhana guna menstimulus koordinasi tangan dan mata (motorik halusnya). Untuk anak usia 5-6 tahun kegiatan origami sudah ditingkatkan dalam kegiatan yang lebih terstruktur dan berpola

¹⁵ https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=origami+di+tk+paud+ra&oq=ori

¹⁶ Sukma. (2022). Pengembangan kreativitas anak melalui keterampilan melipat kertas origami di ra al-muslimat. *Tarbiyatul Aulad*; Vol. 8 No. 2 (2022): Tarbiyatul Aulad

seperti kegiatan menganyam. Dari banyaknya penggunaan media origami di lembaga PAUD penulis belum menemukan bentuk penelitian pengembangan media origami apa lagi dengan tujuan untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam STPPA No.137 tahun 2014, terdapat 3 lingkup perkembangan kognitif anak salah satunya ialah kemampuan belajar dan pemecahan masalah. Kemampuan ini mencakup kemampuan pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru¹⁷. Penggunaan origami dengan diferensiasi bentuk ukuran yang berbeda pada umumnya dapat menstimulus kemampuan belajar dan pemecahan masalah pada anak. Anak akan berfikir bagaimana cara mengikuti bentuk instruksi apabila dilakukan dengan menggunakan media yang berbeda. APE Origami ElephO dapat digunakan baik perorangan ataupun berkelompok kecil. Kedua metodenya dapat merangsang kemampuan baik kognitif Belajar dan Pemecahan Masalahnya ataupun juga Kemampuan Kolaborasinya bersama anggota Tim.

Menurut tahapan perkembangannya, terdapat beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Karakteristik APE yang cocok untuk usia 5-6 tahun berdasarkan tahapan perkembangan ialah terjamin keamanan dan terjaga kebersihannya, dapat melibatkan koordinasi tangan dan mata serta menstimulus anak untuk berkarya, dapat melibatkan proses seriasi atau mengurutkan dan klasifikasi berdasarkan karakteristik serta melatih logika, dan dapat menstimulasi kemampuan mengenal angka dan huruf¹⁸.

Jika ditelusuri dari uraian di atas, APE Origami ElephO sudah sesuai dengan karakteristik APE tahap usia 5-6 tahun. Penggunaan kertas pada media tentu aman

¹⁷ PERMENDIKBUD RI 137 (2014), hal. 5

¹⁸ R Afandi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan’, Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1 (2015), 77–89

digunakan dan terjaga kebersihannya sebab anak tidak beresiko tertelan benda kecil dan tidak bersifat cair atau lengket sehingga aman digunakan. Kegiatan melipat origami tentu dapat melibatkan koordinasi mata dan tangan dan dapat turut menstimulasi anak untuk dapat membuat karya. Dengan ukuran APE Origami ElephO yang lebih besar daripada biasanya tentu akan menjadi tantang baru tersendiri bagi anak saat menggunakannya dengan perbedaan ukurannya pula anak dapat menstimulasi logikanya bagaimana menuangkan demonstrasi guru pada media origami apabila terdapat perbedaan ukuran daripada APE Origami pada biasanya.

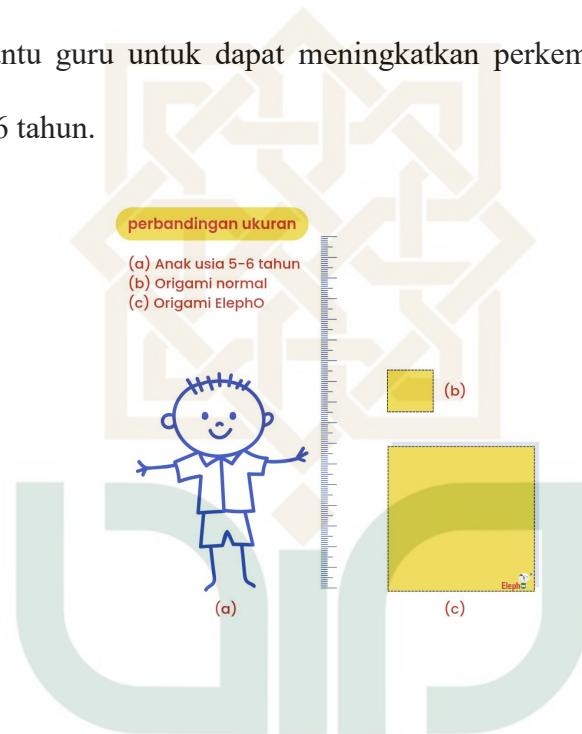
Hasil observasi pada tahapan asessmen atau analisis kebutuhan awal (ADDIE) yang dilakukan pada tanggal 15 januari 2024 di TK Islam Al-ghifar Palembang, Peneliti menemukan intensitas penggunaan APE Origami yang tinggi di kelas atau bisa disebut APE Origami sering digunakan dalam pembelajaran. Namun dalam aktivitasnya, siswa sering kali berkegiatan yang menonjol pada stimulasi kemampuan motorik halusnya. Seperti kegiatan menggunting, menempel, dan melipat bentuk. Kemampuan kognitif pemecahan masalah sederhana melalui metode pembelajaran berkelompok belum pernah dilakukan. Maka dari itu, Optimasiliasi fungsional penggunaan media menjadi tujuan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang pengembangan media origami yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Oleh karna itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN APE ORIGAMI ELEPHO (ELEPHANT ORIGAMI) UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM AL-GHIFAR PALEMBANG ”**

B. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk APE Origami ElephO yang diharapkan peneliti guna meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Islam Al Ghifar Palembang, ialah sebagai berikut:

1. Produk Alat Permainan Edukatif Origami ElephO dikembangkan sebagai media pembelajaran guna mengoptimalkan penggunaan media serta membantu guru untuk dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.



Gambar 2 Ilustrasi Perbandingan Ukuran

2. Perbedaan Produk Alat Permainan Edukatif Origami ElephO dari origami pada umumnya ialah dari segi ukuran. Normalnya ukuran origami mulai dari 12 cm² hingga 20 cm². Origami ElephO memiliki rencana ukuran khusus 60 cm² ukuran ini ditentukan setelah menganalisis standar tinggi badan anak usia 5-6 tahun (101 - 102 cm) dengan perbandingan 60% dari tinggi badannya diharapkan dapat memberi keleluasaan dan efisiensi kepada anak dalam menggunakan produk APE ini.

3. Produk Alat Permainan Edukatif Origami ElephO dapat digunakan perkelompok maupun per individu. Pelaksanaan dan penggunaan APE ini disesuaikan dengan kebutuhan metode pembelajaran. Poin utamanya ialah melatih kemampuan anak untuk berfikir kritis dan komparasi ukuran atau perbandingan pengolahan media.
4. Produk Alat Permainan Edukatif Origami ElephO dapat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dengan tinggi badan 102,0 cm - 101,1 cm di usia 5 tahun dan 107,7 cm-106,6 cm di usia 6 tahun, karna sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang telah mampu membedakan ukuran besar-kecil, memiliki kemampuan sosial-emosional yang baik dengan teman sebaya, dapat berkerja sama, serta memiliki kemampuan kognitif seperti kemampuan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik¹⁹
5. Pemberian nama Produk Alat Permainan Edukatif Origami ElephO diambil dari perpanjangan kata *Elephant Origami* atau Origami Gajah.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kelayakan media APE Origami ElephO di kelompok B TK Islam Al Ghifar Palembang?
2. Bagaimana Kepraktisan terhadap pengguna APE Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang?
3. Bagaimana Efektivitas penggunaan Alat Permainan Edukatif Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang terhadap peningkatan kognitif kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun?

¹⁹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini(2014)

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan Kelayakan APE Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang
2. Untuk mendiskripsikan Kepraktisan APE Origami ElpehO di TK Islam Al Ghifar Palembang
3. Untuk mendiskripsikan Efektivitas peningkatan kognitif kemampuan belajar dan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun terhadap penggunaan Alat Permainan Edukatif Origami ElephO di TK Islam Al Ghifar Palembang

E. Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan ilmu dan pengetahuan serta refrensi tambahan bagi pembaca mengenai Pengembangan APE Origami ElephO untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Ghifar Palembang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

- 1) Bagi Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu menambah aset keilmuan bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan serta menambah refrensi bagi bidang ilmu pendidikan anak usia

2) Bagi Tenaga Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, pemahaman, dan juga informasi bagi tenaga pendidik pendidikan anak usia dini khususnya TK Islam Al Ghifar Palembang dalam Pengembangan Media dan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di sekolah

3) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti diharapkan dapat menjadi syarat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan serta diharapkan dapat menciptakan produk yang dapat bermanfaat di kemudian hari.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan yang dapat dihasilkan dari penelitian Pengembangan APE Origami ElehpO untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 Tahun, yaitu:

1. Validitas Kelayakan media APE Origami ElehpO melalui 5 tahapan pengembangan yaitu (1) *Analysis*, karakteristik kegiatan pembelajaran, intensitas penggunaan origami, dan kebutuhan peserta didik, (2) *Design* produk dengan menetapkan standar rancangan *Origami Elepho* dan menetapkan indikator dan kriteria penilaian, (3) *Development*, Mengembangkan produk dan Memodifikasi produk, Uji validitas media menghasilkan persentase **89,3%** dengan kategori **Sangat Layak** oleh ahli materi dan mendapatkan persentase **80%** dengan kategori **Layak** oleh ahli media pembelajaran, (4) *Implementation*, atau pelaksanaan uji coba produk, peneliti menggunakan design uji coba eksperimen dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Pada perhitungan ini APE Origami ElehpO menghasilkan persentase **N-gain** sebesar **0,66%** dengan kategori **sedang**, berdasarkan hasil ini dapat ditafsirkan APE Origami ElehpO mendapatkan persentase efektivitas **66,5%** dengan kategori **cukup efektif** (5) Evaluasi. Dengan demikian, keseluruhan proses pengembangan ini tidak hanya menjamin kelayakan dan validitas produk APE Origami ElehpO secara teoritis, tetapi juga melalui

pengujian praktis yang melibatkan berbagai aspek dan perspektif ahli dalam bidangnya.

2. Kepraktisan produk ini terhadap pengguna media menunjukkan persentase sebesar **93,3%**, yang mengindikasikan kategori penilaian 'Sangat Layak'. Hal ini sesuai dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menekankan pentingnya uji kepraktisan sebagai salah satu tahap evaluasi yang krusial untuk memastikan bahwa produk dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh pengguna di lapangan.
3. Pada usia 5-6 tahun anak berada dalam tahap *Pre-Operational* atau tahapan pemikiran periode II (2-7 tahun) dengan menggambarkan kemampuan anak yang sudah mulai mampu merepresentasikan dunia melalui kata-kata dan gambar, yang memberikan hubungan antara informasi sensorik dan tindakan fisik pada anak. Maka itu, Efektivitas terhadap pengguna memperoleh statistik yang meningkat **38,5%** dari **37,1%** menjadi **75,6%**. APE Origami ElephO dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan kognitif anak inidikator belajar dan pemecahan masalah sebesar **66,5%** dengan kategori Cukup Efektif.

Novelty dari penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran APE Origami tidak hanya berguna untuk meningkatkan kemampuan Motorik halus. Tetapi juga, mampu meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-ghifar Palembang.

B. Saran

Sesuai dengan hasil kesimpulan pada penelitian ini ada beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Ada banyak sekali design yang dapat dikembangkan dengan menggunakan Produk APE Origami ElephO, Harapannya semoga penelitian ini dapat berguna tidak hanya bagi bidang ilmu pendidikan anak usia dini. Tetapi juga, Bidang studi lainnya seperti Design komunikasi Visual, ataupun Bidang studi *Eduprenuership*.
2. Bagi Peneliti selanjutnya, hendaknya pengembangan ini dapat terus berlanjut untuk dapat dikaji aspek-aspek perkembangan anak lainnya. Seperti, Sosial-Emosional dan Seni ataupun Kajian metode pembelajaran anak usia dini di kelas.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Fatihakun Ni'Mah Wahidah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta." *Masters Thesis*, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. (2021)
- Guslinda, Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya. (2018) h. 3-4.
- Halim, F. "Pelatihan Pembuatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Paud Di Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen". *Variasi : Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*; Vol.10 No.3, Juni 2018 ; 2656-2979 ; 2085-6172. (2018).
- Hayati, Z. Evaluasi Alat Permainan Edukatif (Ape) "Mini Drum" Ditinjau Dari Syarat Pembuatan Ape Pada Mata Kuliah Pengembangan. Bunayya : *Jurnal Pendidikan Anak*; Vol 7, No 1 (2021): Januari 2021; 137-151 ; Bunayya; Vol 7, No 1 (2021).
- Inmaryanto, I., Nikmah, N., & Muetiawati, D. "Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Alat Peraga Edukatif Melalui Media Stik Es Krim Dan Kertas Origami Di Tk Bina Edukasi Pekanbaru." Ar-Raihanah: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*; Vol. 2 No. 2 (2022); 9-20 ; 2830-5868 ; 2614-7831 ; 10.53398/Arraihanah.V2i2. (2023).
- Kemendikbudristek, *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri* (2022) h.12.
- Latifah, T. U., Hafidah, R., & Dewi, N. K. "Profil Kemampuan Perbandingan Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Gugus Melati Karanganyar". *Kumara Cendekia*; Vol 10, No 1 (2022): *Kumara Cendekia*; 25-32 ; 2716-084X ; 2338-008X ; 10.20961/Kc.V10i1. (2022).
- Lukman, A. V., Sahrani, R., & Patmonodewo, S. "Intervensi Origami Berbasis Experiential Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Spasial Anak Usia Dini.". *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*; Vol. 3 No. 1 ; 169-178 ; 2579-6356 ; 2579-6348. (2019).
- Maharani, A. A. P., Swandewi, N. L. P. D., Daud, M. A., & Dwitayani, L. A. "Implementasi Game Based Learning Berbantuan Media Origami Untuk Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini Di Kelurahan Sempidi." *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat (Jadma)*; Vol. 1 No. 1 (2020): April 2020 ; 2774-7824. (2020).
- Muh Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (2017) 61-62
- Mulyatiningsih E. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. (2013).

- Muslim, A. "Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *AL-Muta'aliyah : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*; Vol 2 No 1 (2017): Pendidikan Dan Sosial; 179-193 ; Jurnal Al-Muta'aliyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah; Vol. 2 No. 1 (2017): Pendidikan Dan Sosial; 179-193 ; 2614-1612 ; 2502-2474. (2017).
- Muthmainnah, M., Maryatun, I. B., & Hayati, N. "Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1). (2016).
- Nieveen, N. *Prototyping To Reach Product Quality*. Jan Van Den Akker, Robert Maribe Braneh, Kent Gustafson, And Tjeerd Plomp (Ed), London: Kluwer Academic Publisher. (1999).
- Panduan Ape Aman Bagi Anak Usia Dini. (2021).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014).
- Permendikbud No.11 Tahun 2020 Tentang "Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan." (2020).
- Permendikbud RI 137 (2014), Hal. 5
- Piaget (1964) dalam William Crain. "*Teori Perkembangan: Konsep dan Aplikasi.*" (Edisi III), Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2014). h.182
- Piaget (1972) dalam Guslinda, & Rita Kurnia. "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*", Perpustakaan Nasional Republik Indonesia: Katalog Dalam Terbitan (Kdt). (2018).
- Ponco Tri Wahyono. "*Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli. Skripsi.*" Pacitan: Stkip Pgri Pacitan, (2021).
- R Afandi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan', *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (2015), 77-89
- Rahmawati, T., Nurhasanah, Habibi, M. A. M., & Suarta, I. N. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pahibu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Journal Of Classroom Action Research*; Vol. 5 No. 1 (2023): Februari; 163-170 ; 2656-2340 ; 2656-3460 ; 10.29303/Jcar.V5i1. (2023).
- Raihana, R., Alucyana, A., & Hidayat, B. "Meningkatkan Kreatifitas Guru Tk Dan Ra Dalam Pembuatan Seni Kertas Origami Se-Provinsi Riau". *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*; Vol 1, No 1: November 2019; 41-46 ; 2714-5778. (2019).

Respitawulan, R. Origami Sebagai Media Pengenalan Matematika Permulaan. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*; Vol 5, No 2. (2021)

Rosita. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Origami Pada Tk Karya". *Institute*; Vol 8 No 5 (Agustus- Desember) (2022): 37 - 40 ; 2685-8215 ; 2087-9512. (2022).

Santrock Jw. *Perkembangan Anak*, 11th Ed. Kuswanti W, Editor. Jakarta: Erlangga. (2007).

Siti Rohmah Sa'Adah, "Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Dan Sosial Emosional Siswa Raudlatul Athfal An-Nur Desa Balerejo Kebonsari Madiun". *Masters Thesis*, Uin Sunan Kalijaga. (2019).

Sukma. "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami Di Ra Al-Muslimat". *Tarbiyatul Aulad*; Vol. 8 No. 2 (2022): Tarbiyatul Aulad. (2022).

Suyanto Slamet. "Pembelajaran Untuk Anak Tk." Jakarta: Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Kependidikan. (2005).

Trisniawati, T., Rahayu, A., & Rhosyida, N. "Implementasi Pembelajaran Origamasains Untuk Menumbuhkan Kecintaan Terhadap Matematika Dan Sains Sejak Dini." *Jurnal Ilmiah Visi*; Vol 13 No 2 (2018): Visi : Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal; 91 - 99 ; 2620-5254 ; 1907- 9176 ; 10.21009/Jiv.1302. (2018).

Uyu Mu'Awwanah, Umayah, & Dirga Ayu Lestari. "Pengembangan Media Buku Pintar Bahasa Jawa Banten Sebagai Sarana Literasi Anak Usia Dini'. *Pemikiran Dan Praktik Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Pp. 121–122). Essay, Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. (2021).

Widyasari, N. M., Suyanta, I. W., & Sindu Putra, I. B. K. "Penerapan Media Pembelajaran Origami Dalam Mengoptimalkan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Tk Saraswati 1 Denpasar Utara". *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*; Vol 4, No 1 (2023); 21-30 ; 2746-0819 ; 2721-5075. (2023).

