



## Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini

Ni Luh Ayu Intan Wahyuni<sup>1\*</sup> 

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received January 08, 2022

Revised January 10, 2022

Accepted March 23, 2022

Available online April 25, 2022

#### Kata Kunci:

Papan Pintar Angka (PARKA),  
Animasi, Kognitif

#### Keywords:

Number Smart Board, Animation,  
Cognitive



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas  
Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Sebagian anak mengalami kesulitan dalam memahami materi saat pembelajaran daring, sehingga siswa membutuhkan media untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji kelayakan media papan pintar angka berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak usia dini. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran pada uji kelayakan, 9 orang anak pada uji kelompok kecil dan 3 orang anak untuk uji perorangan. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner. Dengan instrument penelitian berupa instrument review ahli isi, instrumen review ahli desain pembelajaran, instrumen review ahli media pembelajaran, dan instrumen uji coba perorangan, kelompok kecil. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa kualitas: ahli isi pembelajaran dinilai layak sebesar 90,3% dengan kualifikasi sangat baik. ahli desain pembelajaran dinilai layak sebesar 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. ahli media pembelajaran dinilai layak sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik. uji coba perorangan dinilai layak sebesar 83% dengan kualifikasi baik. uji coba kelompok kecil dinilai layak sebesar 86,7% dengan kualifikasi baik. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media papan pintar angka berbasis animasi ini layak digunakan untuk stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Media papan pintar yang dikembangkan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

### ABSTRACT

Some children have difficulty in understanding the material during online learning, so students need media to improve their cognitive abilities. The purpose of this study is to describe the design and test the feasibility of animation-based number smart board media for early childhood cognitive stimulation. This research is classified as development research which was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were learning content experts, instructional design experts, and learning media experts in the feasibility test, 9 children in the small group test and 3 children for the individual test. Data were collected using a questionnaire method. With research instruments in the form of content expert review instruments, learning design expert review instruments, learning media expert review instruments, and individual trial instruments, small groups. The data was processed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of the feasibility test show that the quality of learning content experts is considered feasible at 90.3% with very good qualifications. learning design experts were assessed as worthy of 90.6% with very good qualifications. learning media experts are considered eligible at 90% with very good qualifications. individual trials are considered feasible by 83% with good qualifications. the small group trial was considered feasible at 86.7% with good qualifications. So based on these results it can be concluded that this animation-based number smart board media product is feasible to use for stimulating early childhood cognitive abilities. Smart board media developed can make learning more innovative and varied, so that it can help teachers deliver material.

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [ayuintanwahyuni9@gmail.com](mailto:ayuintanwahyuni9@gmail.com) (Ni Luh Ayu Intan Wahyuni)

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi pendidikan pertama yang wajib di tempuh oleh seorang anak adalah pendidikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) (Devianti et al., 2020; Hewi & Saleh, 2020; Latief, 2020). Anak usia dini adalah anak yang berusia dibawah 6 tahun, dimana rentang usia ini sangatlah menentukan pertumbuhan dan pembentukan karakter dan kepribadian anak, serta pada usia ini anak mulai mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga usia ini disebut sebagai usia emas (*golden age*) (Miranti & Putri, 2021; Trenggonowati & Kulsum, 2018). Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan suatu proses bimbingan yang dilakukan oleh guru secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak menuju terbentuknya kepribadian yang utama, sehingga anak memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan ialah seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dan perilaku-perilaku manusia (Fikri & Hidayah, 2021; Solfiah et al., 2021; Tubaus, 2020). Pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, tetapi memiliki makna yang paling tinggi dari satuan-satuan pendidikan lainnya karena PAUD akan melandasi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Suryana & Hijriani, 2021; Windayana, 2018; Wulandari & Ambara, 2021). Sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa keberhasilan seseorang dalam menempuh pendidikan dasar, menengah dan tinggi sangat ditentukan oleh apa yang diperoleh dan dialaminya di PAUD karena PAUD merupakan salah satu jenjang paling strategis, serta menentukan perjalanan dan masa depan anak secara keseluruhan, menjadi fondasi bagi penyiapan anak memasuki pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi bahkan akan mewarnai seluruh kehidupannya kelak di masyarakat.

Anak usia dini adalah anak yang cenderung memiliki karakter senang bermain dengan teman-temannya, sehingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model belajar sambil bermain. Anak memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain, karena kebutuhan sebagai makhluk sosial ini telah aktif dikembangkan anak sejak lahir (Fitriana & Novitawati, 2021; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Kegiatan belajar sambil bermain dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Miskawati, 2019; Rahmadiani, 2020). Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti (Aryani & Ambara, 2021; Yono et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Kegiatan belajar menjadi salah satu yang sangat penting dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup seseorang. Dengan belajar anak akan dapat meningkatkan berbagai kemampuan khususnya kemampuan pada bidang kognitif (Oktaria & Putra, 2020).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa, di masa pandemic covid seperti saat ini proses belajar anak usia dini tidak dapat berjalan dengan maksimal. Kebijakan pembelajaran secara daring mengubah proses interaksi antar anak dan guru, anak dan teman-temannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B TK Dharma Santi II sebagian anak merasa kesulitan dalam memahami materi pada saat pembelajaran daring. Selain itu anak merasa jenuh saat pembelajaran daring karena tidak dapat berinteraksi dengan teman-temannya, anak juga kurang bersemangat dan kurang percaya diri saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang terkesan kurang efektif kemudian berdampak pada penurunan kemampuan kognitif siswa. Sebagai contoh dalam memahami konsep bilangan, anak-anak biasanya bisa menyebutkan angka namun masih keliru dengan lambangan bilangannya ketika guru menanyakan secara acak. Guru sudah berupaya menggunakan metode bervariasi pada saat pengenalan bilangan namun belum juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Jika dibiarkan secara terus menerus hal ini tentunya akan berdampak pada penurunan kemampuan belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Ariani & Ujianti, 2021; Purnamasari & Wuryandani, 2019; Utami et al., 2021). Selain itu media juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran (Rosalina & Nugrahani, 2019). Dalam proses pembelajaran daring media sangatlah dibutuhkan untuk menunjang proses belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring yakni media papan pintar angka atau dikenal dengan PARKA. Papan pintar angka merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan memudahkan anak usia dini dalam memahami serta menstimulasi perkembangan berhitung permulaan. Animasi adalah

gambar yang memuat objek seolah-olah hidup serta disusun secara bersusun, ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Angraini, 2021; Jazariyah, 2019; Miranda, 2019). Media yang dirancang di aplikasikan di handphone karena berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelompok B di TK Dharma Santi II orang tua anak semua memiliki handphone. Anak-anak kelompok B biasanya mengirimkan tugas-tugas melalui Whatsapp Group selama pembelajaran daring ini.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media papan pintar sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Chentiya & Zulminiati, 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media dengan menggunakan papan bervariasi efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak (Widayati et al., 2021). Penelitian selanjutnya membuktikan bahwa media papan angka dapat menambah kemampuan mengenal bilangan anak usia dini (Familiani & Suyadi, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media papan pintar sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media papan pintar angka berbasis animasi untuk stimulus kognitif anak usia dini, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji kelayakan media papan pintar angka berbasis animasi untuk stimulasi kognitif anak usia dini.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Santi II. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 9 anak kelompok B TK Dharma Santi II. Data yang diperoleh dari subjek penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan angket atau kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Isi Pembelajaran*

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Soal
1	Kurikulum	1. Kesesuaian antara kompetensi dasar serta indikator 2. Tujuan pembelajaran	1 2	2
2	Materi	1. Kesesuaian materi dengan karakteristik anak 2. Kebenaran materi 3. Ketepatan materi 4. Materi mudah dipahami 5. Kemenarikan materi 6. Materi didukung dengan media pembelajaran yang tepat 7. Kemampuan untuk mengingat materi sebelumnya	3 4 5 6 7 8 11	7
3	Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak 2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami anak 3. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten	9 10 11	3
4	Evaluasi	1. Kejelasan target hasil belajar anak	12	1
<b>Jumlah</b>				<b>13</b>

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Desain Pembelajaran*

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Soal
1	Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	1
2	Strategi	1. Penyampaian materi yang menarik 2. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis 3. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak 4. Memberikan petunjuk belajar 5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri	2 3 4 5 6	5
3	Evaluasi	1. Kejelasan tujuan pembelajaran 2. Berikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	7 8	2
<b>Jumlah</b>				<b>8</b>

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Desain pesan	Desain Tampilan	1	6
		Keterbacaan teks	2	
		Penggunaan animasi yang tepat	3	
		Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	
		Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran	5	
		Penggunaan ukuran, dan spasi yang tepat	6	
2	Pengoprasian	Kemudahan penggunaan media	7	1
3	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi anak	8	3
		Penggunaan media dapat membantu anak memahami materi	9	
		Konsistensi dengan tema	10	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Desain Pesan	a. Kemenarikan desain produk	1	4
		b. Kejelasan suara	2	
		c. Keterbacaan teks	3	
		d. Kejelasan gambar	4	
2	Materi	a. Kejelasan uraian materi	5	2
		b. Kemudahan pemahaman materi	6	
3	Pengoprasian	a. Kemudahan pengoprasian	7	1
4	Motivasi	a. Media memberikan semangat	8	1
<b>Jumlah</b>				<b>8</b>

Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis kualitatif bertujuan untuk mengolah hasil uji coba para ahli, guru dan anak. Analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data seperti tanggapan, kritik maupun saran yang tercantum dalam wawancara dan angket. Sehingga produk yang telah dikembangkan akan direvisi sesuai dengan hasil yang diperoleh dari analisis data. Pada analisis kualitatif proses pengolahan data diperoleh dari angket ke dalam bentuk skor dengan menggunakan skala *likert*. Dalam penelitian ini menggunakan penilaian skala 4 (skala *likert*) dan dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert (skala 4)

No	Skor	Respon
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media PARKA berbasis animasi. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu guru dan anak dalam proses kegiatan pembelajaran. Media PARKA berbasis animasi merupakan suatu media yang didalamnya terdapat beberapa komponen seperti gambar, audio serta teks. Produk yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap uji coba dan tahap revisi produk berdasarkan komentar dan saran yang diberikan. Berikut akan dibahas mengenai hasil penelitian pengembangan media PARKA yang dimulai dari proses pengembangan produk dan uji kelayakan produk oleh para ahli dan anak. Media PARKA dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu yang terdiri dari: Tahap analisis (*Analyze*), Tahap perancangan (*Design*), Tahap pengembangan (*Development*), Tahap implementasi (*Implementation*), Tahap evaluasi (*Evaluation*).

Adapun hasil dari tiap-tiap tahapan penelitian adalah sebagai berikut: pada tahap pertama, yakni tahap analisis (*analyze*) kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan guru dan anak. Tahap analisis dilakukan dengan melaksanakan wawancara dengan guru kelompok B di TK Dharma Santi II. Tujuan melaksanakan analisis yaitu untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan guru dan anak. Dari hasil wawancara di ketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan yaitu media cetak sehingga anak lebih cepat merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut upaya yang dilakukan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media PARKA berbasis animasi. Disamping itu pada tahap ini juga dilakukan perancangan rancang bangun, *flowchart*, instrument, dan pemilihan KD dan indikator. Adapun KD dan indikator yang digunakan yaitu disajikan pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6.** KD dan Indikator

No	Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Kognitif	2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3.5 mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Anak aktif bertanya dan mencoba tugas yang diberikan oleh guru. Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi

Tahap pengembangan kedua yakni tahap perancangan (*design*), yang dilaksanakan dengan melakukan proses perancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan informasi yang dikumpulkan pada tahap analisis. Sebelum mengembangkan produk peneliti harus merancang materi yang akan digunakan sesuai dengan tema. Yang pertama yaitu menentukan hardware dan software yang akan digunakan, yang kedua perancangan flowchart, yang ketiga perancangan storyboard, yang keempat perancangan RPPH yang akan digunakan agar langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis, kemudian yang terakhir dilakukan perancangan instrumen penilaian produk berupa kuesioner yang akan dibagikan kepada para ahli dan subjek uji coba yaitu anak dalam uji perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun hasil perancangan produk media disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Hasil Tahap Desain

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan (*development*), yang dilaksanakan dengan membuat produk berdasarkan hasil rancangan pada tahap sebelumnya. Pengembangan media PARKA dimulai proses desain gambar dan penyusunan materi sesuai dengan tema, perekaman dubbing, pembuatan produk sesuai dengan rancangan flowchart dan storyboard, penyimpanan drive yang bertujuan agar produk dapat digunakan menggunakan handphone. Tahap pengembangan produk media PARKA menggunakan aplikasi

*adobe premier pro*. Gambar yang digunakan dalam media ini sesuai dengan tema yang akan dipelajari oleh anak dan dapat menarik perhatian anak. Hasil uji kelayakan media PARKA yang dikembangkan dapat diketahui melalui uji coba produk. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Selanjutnya pada tahap pengembangan keempat atau tahap implementasi (*implementation*), kegiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan uji coba terhadap produk yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui pengaruh produk yang dikembangkan terhadap kualitas pembelajaran. Pada penelitian ini berlangsung pada masa pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung dikelas dengan jumlah anak yang banyak, sehingga pada tahap implementasi pada penelitian ini tidak dapat dilaksanakan. Produk hanya dapat diuji pada uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang anak dan uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan dengan kegiatan daring yang melibatkan 9 orang anak di TK Dharma Santi II.

Tahap akhir penelitian yakni tahap evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan secara formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner uji kelayakan produk oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, anak melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tujuan dari pelaksanaan evaluasi yaitu untuk mengetahui kekuarangan dari produk sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Pada tahap analisis yaitu mengevaluasi kebutuhan guru dan anak dengan menggunakan metode wawancara tak terstruktur, pada tahap desain mengevaluasi komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan produk seperti *hardware* dan *software*, *flowchart*, *storyboard*, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan instrumen berupa kuesioner. Pada tahap pengembangan evaluasi dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan anak melalui uji coba perorangan serta uji kelompok kecil. Komentar dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk sehingga mendapatkan hasil akhir berupa produk yang layak digunakan.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan produk dan hasil review yang dilakukan oleh para ahli, maka didapatkan beberapa temuan utama dalam penelitian. Temuan pertama berkaitan dengan hasil review ahli isi pembelajaran, yang menunjukkan bahwa produk media PARKA berbasis animasi yang dikembangkan memperoleh persentase skor 90,38% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek yang dinilai pada media PARKA yaitu aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek evaluasi. Penilaian dalam aspek kurikulum meliputi kesesuaian materi dan indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar, serta kesesuaian tujuan pembelajaran. Pada aspek materi meliputi kesesuaian materi dengan karakteristik anak, kebenaran materi, ketepatan materi, materi mudah dipahami, kemenarikan materi, materi didukung dengan media yang tepat, materi mampu mengingat pengetahuan sebelumnya. Pada aspek kebahasaan meliputi kesesuaian Bahasa yang digunakan dengan karakteristik anak, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten. Sedangkan pada aspek evaluasi meliputi kejelasan target hasil belajar. Dari hasil penilaian ahli isi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media PARKA yang dikembangkan dikatakan layak sehingga dapat digunakan oleh anak dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada pengenalan angka. Namun terdapat komentar dan saran dari ahli isi pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk dikembangkan. Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik jika isi dari media tersebut sesuai dengan kebutuhan kita sebagai seorang guru (Humaida & Suyadi, 2021; Pratiwi et al., 2018). Media pembelajaran yang baik adalah media yang isinya sesuai antara isi dan media yang bersangkutan.

Temuan kedua berkaitan dengan hasil review yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, produk media PARKA berbasis animasi yang dikembangkan memperoleh persentase skor 90,62% dengan kualifikasi sangat baik. Aspek yang dinilai pada media PARKA yaitu aspek tujuan, aspek strategi, dan aspek evaluasi. Penilaian dalam aspek tujuan meliputi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan media. Pada aspek strategi meliputi materi pembelajaran menarik, materi memberikan langkah-langkah yang logis, memberikan motivasi anak pada saat kegiatan pembelajaran, petunjuk belajar yang jelas, memberikan anak kesempatan untuk belajar mandiri (Hariyani, 2020; Mukhlis Safitri et al., 2020). Sedangkan pada aspek evaluasi meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, mengukur kemampuan atau pemahaman anak. Dari hasil penilaian ahli desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media PARKA yang dikembangkan dikatakan layak sehingga dapat digunakan oleh anak dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya pada materi bilangan. Namun terdapat komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk dikembangkan.

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil review yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, produk media PARKA berbasis animasi yang dikembangkan memperoleh persentase 90% dengan

kualifikasi sangat baik. Aspek penilaian media pembelajaran media PARKA yaitu aspek desain pesan, aspek pengoprasian, aspek ketepatan, Teknik, kejelasan. Hasil review ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik karena produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di TK Dharma Santi II. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan teknologi sangat besar pengaruhnya terhadap bidang Pendidikan sehingga memerlukan strategi yang tepat yang mendukung kegiatan pembelajaran seperti materi, metode, sarana dan prasarana yang mendukung. Strategi belajar mengajar sangat penting dipelajari agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, karena strategi yang baik dapat membantu guru dan juga anak dalam memahami materi pelajaran (Irawan et al., 2022; Nirwana, 2021; Tubagus Rahman et al., 2021). guru hendaknya selalu meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta pengalaman untuk proses belajar mengajar dengan menerapkan metode serta media yang kreatif untuk menarik perhatian anak sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar. Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran media PARKA yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan keempat berkaitan dengan hasil uji coba perorangan dengan melibatkan tiga orang anak dengan katagori prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah. Perolehan rata-rata persentase skor uji perorangan yaitu 83% dengan kualifikasi baik. Pada saat uji coba perorangan di TK Dharma Santi II anak media PARKA dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran karena dalam media PARKA terdapat gambar-gambar alat transportasi sehingga anak tidak mudah bosan. Penggunaan media PARKA sebagai media pembelajaran dapat membantu anak dalam kegiatan pembelajaran. Media PARKA bertujuan untuk membawa anak-anak ke dunia dikarenakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka masih terbatas maka dengan adanya media PARKA dapat membantu anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada bilangan awal (Ananda, 2017; Koderi et al., 2021; Sumarseh & Suryana, 2021). Hasil uji coba perorangan dikatakan bahwa media PARKA yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan kelima berkaitan dengan hasil uji kelompok kecil dengan melibatkan 9 orang anak dengan katagori prestasi tinggi, sedang, dan rendah. 3 orang anak dengan katagori prestasi tinggi, 3 orang anak dengan katagori prestasi sedang dan 3 orang anak dengan katagori prestasi rendah. Kegiatan pembelajaran di TK Dharma Santi II dilaksanakan daring karena covid-19 dan tidak memungkinkan untuk mendatangkan anak ke sekolah sehingga uji coba kelompok kecil dilakukan dengan daring menggunakan Zoom. Perolehan rata-rata persentase skor uji kelompok kecil yaitu 86,7% dengan kualifikasi baik. Pada saat uji coba kelompok kecil di TK Dharma Santi II anak media PARKA dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran karena dalam media PARKA terdapat gambar-gambar alat transportasi sehingga anak tidak mudah bosan. Penggunaan media PARKA sebagai media pembelajaran dapat membantu anak dalam mengenal bilangan awal. Hasil uji coba kelompok kecil dikatakan bahwa media PARKA yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media yang bervariasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Widhiah & Yunita, 2021). Hal tersebut perlu diperhatikan karena media adalah komponen penting dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dimana hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media papan pintar sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Chentiya & Zulminiati, 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media dengan menggunakan papan bervariasi efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak (Widayati et al., 2021). Penelitian selanjutnya membuktikan bahwa media papan angka dapat menambah kemampuan mengenal bilangan anak usia dini (Familiari & Suyadi, 2021). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media papan pintar sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Media papan pintar yang dikembangkan ini memiliki peran yang cukup penting dalam membuat pembelajaran lebih inovatif dan juga lebih bervariasi. Dengan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat susunan belajar lebih menyenangkan dan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media papan pintar angka berbasis animasi ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas media yang berada pada kategori sangat valid.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan

- Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>.
- Anggraini, V. (2021). Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kota Bukit Tinggi. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 106. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.7258>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Chentiya, C., & Zulminiati, Z. (2021). Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 105–111. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(02), 67–78. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>.
- Familiani, N., & Suyadi, S. (2021). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1 Sampai 10 melalui APE Papan Angka pada Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 5(1), 114–126. <https://doi.org/10.21274/martabat.2021.5.1.114-126>.
- Fikri, M. T., & Hidayah. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis Cooperative Learning Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 66–81. <https://doi.org/10.32665/abata.v1i1.233>.
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>.
- Hariyani, I. (2020). Pengembangan Media Taloka (Tali Lompat Angka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(01), 49–59. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.384>.
- Hewi, L., & Saleh, M. (2020). Penguatan Peran Lembaga Paud Untuk The Programme For International Student Assesment (PISA). *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2). <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p63-70.2081>.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Irawan, Y., Wulansari, & Edriyansyah. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus Di Paud Parahyangan). *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(1), 30–34. <https://doi.org/10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.251>.
- Jazariyah, J. (2019). Papan Huruf Flanel: Media Pembelajaran Keaksaran Awal Untuk Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i2.5196>.
- Koderi, K., Kuswanto, C. W., & Nuryati, S. (2021). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Cube Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1834–1845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1824>.
- Latief, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter. *Jurnal Literasiologi*, 3(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i2.92>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.
- Mukhlis Safitri, Intan Prastihastari Wijaya, & Dema Yulianto. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Melalui Media Telur Angka Pada Anak Usia 3 – 4 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 26–32. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2513>.



- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811-1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). Pendidikan Anak Dalam Keluarga Sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.24036/108806>.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138-147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>.
- Rosalina, C. D., & Nugrahani, R. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 54-63. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.362>.
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146-2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>.
- Sumarseh, S., & Suryana, D. (2021). Fun Cooking untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2061-2066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1936>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1). <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>.
- Tubagus Rahman, Nia Kurniasih, & Iis Aisyah. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Tabung Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 2(2), 85-96. <https://doi.org/10.54438/joee.v2i2.253>.
- Tubaus, R. (2020). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan kemampuan Kognitif (Berhitung) Pada Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.54438/joee.v1i1.116>.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Yono, Y. S., M, S. Y., & Nurhayati, N. (2021). Pemanfaatan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(1), 55. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i1.17865>.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593-3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.