

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi perbuatan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan berlaku.

Serang, 20 Oktober 2022



SANTI KARNIAWATI
NIM 181260051

ABSTRAK

Santi Karniawati. NIM 181260051. 2022. Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muqorobbin Cilegon.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media permainan AYPI (ayam pintar) dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, mengetahui kelayakan permainan AYPI (ayam pintar) sebagai media bahan ajar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, mengetahui efektivitas media permainan AYPI (Ayam Pintar). Jenis penelitian menggunakan (R&D) *Research and Development* / Penelitian dan Pengembangan berdasarkan modifikasi yang dikembangkan oleh Addie. Dilakukan 5 tahapan diantaranya; (1) *Analysis* (Analisa), (2) *Design* (rancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implemetation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (umpan balik). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data angket / kuesioner, analisis hasil validasi, lembar penilaian kognitif anak usia 5-6 tahun dan dokumentasi. Hasil Penelitian dan pengembangan menunjukkan : *Pertama*, Menghasilkan sebuah produk berupa media permainan AYPI (Ayam Pintar); *Kedua*, Kelayakan media permainan AYPI (Ayam Pintar) dapat dilihat dari hasil validasi oleh validator. Rata-rata penilaian validator 1 mendapatkan presentase kelayakan sebesar 93% kategori “sangat layak” dan rata-rata penilaian validator ke 2 mendapatkan presentase kelayakan 96% kategori “sangat layak” selanjutnya dari praktisi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori “sangat layak” ; *Ketiga*, Dari hasil uji coba efektifitas produk media permainan AYPI (Ayam Pintar) pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 23 orang telah memperoleh data total nilai rata-rata pada posttest sebesar 86, 59%. Sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media permainan AYPI (Ayam Pintar) mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest pada anak usia 5-6 tahun lebih baik dari pada nilai pretest. Dengan demikian media permainan AYPI (Ayam Pintar) layak dan efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif kepada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar), , Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : **Ujian Munaqosah**
a.n Santi Karniawati
NIM: 181260051

Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN SMH Banten
Di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Santi Karniawati, NIM:181260051 yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muqorobbin Cilegon ”** sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak. Kami ucapkan terimakasih
Wassalamualaikum Wr Wb.

Serang, 28 Agustus 2022

Pembimbing I



Drs. H. Juhri, M.Pd.I
NIP. 19580912 198903 1 001

Pembimbing II



Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I., M.Pd.
NIP. 2014077902

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN AYPI (AYAM PINTAR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-
6 TAHUN
(R&D DI TK AL-MUQOROBIN CILEGON)**

Oleh:

SANTI KARNIAWATI

NIM: 181260051

Mengetahui,

Pembimbing I



Drs. H. Juhri, M.Pd.I
NIP. 19580912 198903 1 001

Pembimbing II



Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I., M.Pd.
NIP. 2014077902

Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Nana Jumhana, M.Ag
NIP. 19711029 199903 1 002

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 200003 2 008

PENGESAHAN

Skripsi a.n Santi Karniawati, NIM: 181260051 yang berjudul *Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Muqorobbin Cilegon* telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Univesitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada Kamis tanggal 20 Oktober 2022.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 22 Oktober 2022

Sidang Munaqasah,

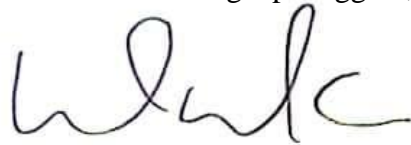
Ketua Merangkap Anggota,



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 200003 2 008

CS Dipindai dengan CamScanner

Sekretaris Merangkap Anggota,



Wulan Fauziah, M.Pd.
NIP. 19880625 201903 2 007

Anggota,

Penguji I



Dr. Moch. Subekhan, M.Ag.
NIP. 19730124 200501 1 002

CS Dipindai dengan CamScanner

Penguji II



Birru Muqdamien, M. Kom.
NIP. 19810320 200912 2 003

Pembimbing I



Drs. H. Juhri, M.Pd.I.
NIP. 19580912 198903 1 001

Pembimbing II



Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I., M.Pd.
NIP. 2014077902

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tercinta terutama untuk Ayahanda tercinta Bapak Karna (Alm) dan Ibunda tercinta Ema Kamsah yang telah mendidik, mengasuh, membimbing, mengarahkan, mendoakan, mendukung, memberikan kasih sayang melimpah, dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Teruntuk Kakakku: Mamah Atik Yuliati (Alm), Kak Riza Rinjani (Alm), Kak Ence (Alm) dan Ponakanku Teh Vise yang selalu memberikan dorongan, semangat dan dukungan baik moril maupun materil. Dan tak lupa pula kepada keluarga besar yang tanpa sepengetahuan penulis selalu memberikan doa dan dukungannya terimakasih banyak untuk semuanya.

Teruntuk Ka Basit, Nuy, Cip-cop, Evi, Teh Anti, dan Mahasiswa PIAUD Kelas B terimakasih banyak karena telah ikut andil dalam perjuanganku selama kuliah ini.

Semoga sebuah karya yang tidak sempurna ini dapat memberikan motivasi untuk yang membacanya dan menjadikan kebanggaan untuk keluarga tercinta.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Kamu hanya perlu mempercepat larimu saat kamu mulai berfikir ingin berhenti”

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Santi Karniawati lahir di Lebak, pada tanggal 23 Agustus 1999. Putri terakhir, dari pasangan Bapak Karna (Alm) dan Ibu Kamsah. Penulis mempunyai Kakak tiri satu Ibu berbeda Bapak sebanyak tiga orang yaitu Odah, Marsad, Lilis. Dan Kakak tiri dari satu Bapak berbeda Ibu sebanyak enam orang yang bernama Atik Yuliati, Suherlan, Riza Rinjani, Cef Nurillahi, Eful Nurfalpulman, dan Hilmat Aliansyah. Tempat tinggal penulis bertempat di Kampung Bayah 2, Desa Bayah Barat, Kecamatan Bayah, Lebak-Banten. Pendidikan dasar yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri 2 Bayah Barat (2012), dilanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lebak (2015), dan Madrasah Aliyah Negeri 2 Lebak (2018). Dan pada tahun 2018 penulis masuk perguruan tinggi dan saat ini penulis seorang mahasiswi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Serang, 28 Agustus 2022

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang telah memberikan kepada makhluknya, shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri tauladan dan pemimpin umat serta pembawa petunjuk kearah yang lebih baik dari jalan sebelumnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa terselesainya penulisan skripsi ini tidaklah lepas dari peranan atau bantuan baik berupa dorongan dan do'a dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Muqorobbin Cilegon”**.

Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin M.Pd. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Hasanuddin Banten yang telah memberikan kesempatan belajar dilingkungan Universitas Islam Negeri Sultan Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana M.Ag. Dekan Faklutas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk menyusun skripsi.

3. Ibu Umayah. S.Psi., M.M.Pd. Ketua jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik serta memberi motivasi kepada penulis.
4. Bapak Teguh Fachmi, M.Si Sekertaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang telah memberikan arahan dan persetujuannya kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Juhri, M.Pd.I. Sebagai pembimbing I dan Bu Muhiyatul Huliyah, S.Sos.I., M.Pd. Sebagai pembimbing II yang telah memberikan saran-saran, nasihat dan meluangkan waktunya kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten khususnya dosen PIAUD yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN SMH Banten yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
7. Kepala sekolah dan beserta guru-guru di RA Al-Muqorobin yang telah memberikan ijin serta membantu memberikan informasi dan data terkait dengan skripsi yang disusun oleh penulis.
8. Kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Bapak Karna (Alm) dan Ibunda tersayang Ema Kamsah yang selalu menjaga saya dalam doa-doanya dan tidak pernah lelah memberikan perhatian, dan semangat.
9. Kakak-Kakakku tercinta Mamah Atik, kak Riza Rijani, Kak Ence, Kak Eful, dan Ponakanku Teh Vise Merlia yang selalu memberikan dorongan,

semangat dan dukungan baik moril maupun materil untuk menyelesaikan program sarjana.

10. Para sahabatku: Anti, Teteh Santri Pondok Pesantren Salafi Miftahussolawat Andamui, Ka basit, Nuy, Cip-cop, Evi, Yola. Rekan-rekan PIAUD terutama kawan-kawan seperjuangan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini kelas B angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa bangga dan bahagia memiliki sahabat seperti kalian, terimakasih atas kenangan dalam suka maupun duka dan juga doa serta dukungannya dalam penyusunan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Dengan itu kritik dan saran pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Dengan mengharapkan ridho dan rahmat dari Allah SWT semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Aamiin.

Serang, 28 Agustus 2022



Santi Karniawati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	1
ABSTRAK	2
PERSETUJUAN.....	4
PENGESAHAN.....	5
PERSEMBAHAN.....	5i
MOTTO	8
RIWAYAT HIDUP	7ii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	12i
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Tujuan dan Manfaat Produk.....	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Pengembangan Media Permainan AYPI	11
1. Teori Pengembangan Media	11
2. Jenis-Jenis Model Pengembangan Media	15
3. Permainan AYPI (Ayam Pintar	18
4. Langkah-Langkah Pemilihan Media.....	22
5. Langkah Bermain Media Permainan AYPI24	
6. Manfaat Media Permainan AYPI.....	25
7. Kekurangan Media Permainan AYPI (Ayam Pintar)	26
B. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	26
1. Hakikat Kemampuan Kognitif	26
2. Tahapan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	31
3. Kemampuan Kognitif Yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah	35
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif.....	37
5. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	40

C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tahap Penelitian.....	44
C. Tempat Penelitian	47
D. Waktu Penelitian	47
E. Subjek dan Objek Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data.....	48
G. Instrumen Penelitian	49
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan Penelitian.....	96
BAB V PENUTUP.....	99
A. SIMPULAN	99
B. SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media AYPI (Ayam Pintar) Sebelum Dikembangkan	63
Gambar 4.2 Media AYPI (Ayam Pintar) Sebelum Dilakukan Validasi	68
Gambar 4.3 Pedoman Media Permainan AYPI (Ayam Pintar)	69
Gambar 4.4 Media Permainan AYPI (Ayam Pintar) Hasil Revisi Tahap 1	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Validator	50
Tabel 3.3 Instrumen Peningkatan Kemampuan Kognitif	52
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli	54
Table 3.5 Kategori Keberhasilan Anak Usia 5-6 Tahun.....	55
Tabel 4.1 Pembuatan Media Permainan Ayam Pintar	64
Tabel 4.2 Langkah Membuat Media Permainan Ayam Pintar.....	65
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	71
Table 4.4 Hasil Vaalidasi Tahap 1 Oleh Validator 1	72
Table 4.5 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Validator 2.....	74
Table 4.6 Hasil Validasi Tagap 1 Oleh Vaidator 3	76
Table 4.7 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Validator 1	80
Tabel 4.8 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Validator 2.....	82
Tabel 4.9 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Validator 3.....	84
Tabel 4.10 Hasil Pretest Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	87
Tabel 4.11 Hasil Postest Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	89
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Pengembangan Media Permaianan AYPI	91