

**PENGEMBANGAN MEDIA *APRON* HITUNG DALAM
PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
RAUDHATUL ATHFAL AL-MADANI KABUPATEN
KEPAHIANG**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister
Pendidikan (M.Pd) Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Oleh:
SARINAH
NIM: 1811750009**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020**

TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
HASIL PERBAIKAN TESIS**

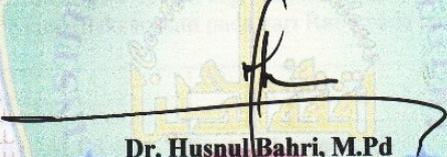
PEMBIMBING I,

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

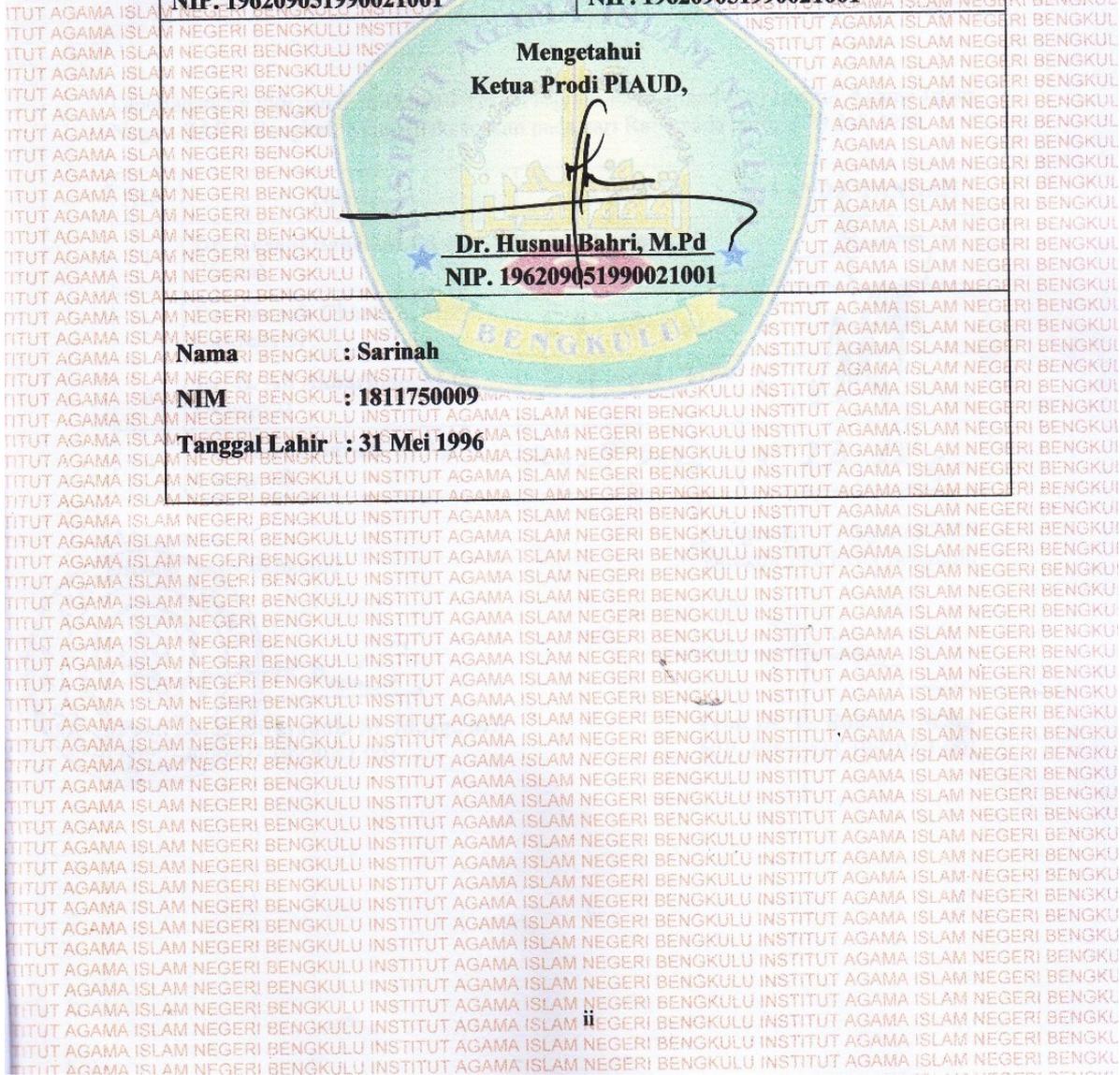
PEMBIMBING II,

Dr. Hj. Khairiah M.Pd
NIP. 196209051990021001

**Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD,**


Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Nama : Sarinah
NIM : 1811750009
Tanggal Lahir : 31 Mei 1996





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul :

“ Pengembangan Media *Apron Hitung* Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang “

Penulis

SARINAH

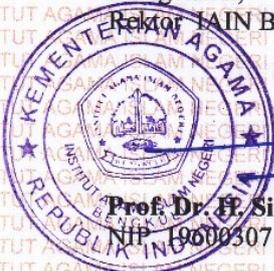
NIM. 1811750009

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Rabu pada tanggal 29 Juli 2020.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. Husnul Bahri, M.Pd (Ketua)	25/8 2020	1.
2	Dr. Pasmah Chandra, M.Pd. I (Sekretaris)	24-08-2020	2.
3	Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd (Anggota)	29-08-2020	3.
4	Dr. Ahmad Suradi, M.Ag (Anggota)	24-8-2020	4.

Mengetahui,
 Rektor IAIN Bengkulu

Bengkulu, Agustus 2020
 Direktur PPs IAIN Bengkulu



Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M.Ag., MH
 NIP. 19600307 199202 1 001

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
 NIP. 19640531 199103 1 001

PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia, kesehatan serta kemudahan dalam penyelesaian tesis ini.
2. Kedua orang tuaku yang tercinta ayahku Hasballah dan umiku Darma Stiawati yang tulus dan selalu memberikan nasehat dan semangat serta do'a yang tiada henti untuk setiap langkah perjuanganku ini. Love you ayah & umi.
3. Abangku tersayang Rahmat Hidayathullah, S.Kom dan Kakakku tercinta Azizah Maulida, S.Psi dan Kak Ely Ernawati sebagai kakak iparku yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepadaku sehingga aku mampu menyelesaikan perkuliahan ini sampai tuntas.
4. Lelaki terhebatku setelah ayah dan abang Okta Saputra, S.Sos yang selalu siap siaga mendengar keluh kesahku dari awal perkuliahan strata I hingga strata II saat ini.
5. Bunda Fatrica Syafri, M.Pd yang selalu memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Sahabatku Nora Nopita Sari, S.Pd yang selalu memberikan aku tempat penginapan gratis dari awal penyelesaian skripsi hingga sampai terselesainya tesis ini.
7. Partner travellingku Ovi Arieska Mefa, M.Pd, patner mengajarku Widya Sari, dan teman berantemku Rafika Gusti Rahayu yang telah menjadikan suasana pusingku menjadi bahagia.
8. Keluarga besar H. Syafi'i dan Hj. Nurjani tanpa terkecuali.
9. Seluruh teman seperjuanganku di PIAUD PASCASARJANA IAIN Bengkulu angkatan 2018 dan semua teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for you all I miss you forever.
10. Almamaterku IAIN Bengkulu.

MOTTO

**All our dreams can come true if we have the courage to pursue them. (Walt
Disney)**

“Semua impian kita bisa terwujud jika kita memiliki keberanian untuk
mengejanya”
(SARINAH)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan hasil etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Agustus - 2020



SARINAH

NIM. 1811750009

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *APRON* HITUNG DALAM PEMBELAJARAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL AL-MADANI KABUPATEN KEPAHANG

Penulis: Sarinah
1811750009

Pembimbing:

1. Dr. Husnul Bahri, M.Pd
2. Dr. Hj. Khairiah, M.Pd

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berhitung pada anak 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media *apron* hitung yang sesuai dengan karakteristik anak di kelompok B RA AL MADANI, (2) mengetahui desain media *apron* hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini di RA. AL MADANI. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode angket dan metode dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah panduan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek kognitif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa dari validasi ahli materi dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi “sangat valid”, penilaian yang dilakukan oleh ahli media “sangat valid”, dan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada dua orang siswa “sangat valid”, dan uji coba kelompok besar pada sepuluh orang siswa “sangat valid”. Dengan demikian, pengembangan media *apron* hitung di desain sesuai karakteristik anak sehingga layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA. AL MADANI Kabupaten Kepahang

Kata Kunci: Media *Apron* Hitung, Kemampuan Berhitung, Anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

DEVELOPING CALCULATED APRON MEDIA IN LEARNING NUMERACY ABILITY AGED 5-6 YEARS IN *RAUDHATUL ATHFAL AL- MADANI* KEPAHANG

Author: Sarinah
1811750009

Supervisors:

1. Dr. Husnul Bahri, M.Pd 2. Dr. Hj. Khairiah, M.Pd

The problem of this study is the lack of variety of media in the learning process of children which is in line with the children's characteristics in cognitive development related to the numeracy ability in early childhood. This study aims to discuss about: (1) producing a calculated apron media matching the children's characteristics in group B of RA AL MADANI, (2) knowing the design of a calculated apron media to improve the numeracy ability for pupil in RA AL MADANI. This research is research and development (R&D) using ADDIE model which consists of five stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. It employed the observation, interview, questionnaire, and documentation method. The results showed that from the validation of material experts with the results of the assessment conducted by material experts have gained "very valid", the assessment conducted by media experts have obtained "very valid", and the results of small group trials conducted on two students were "very valid", and big group trials on ten students resulted "very valid". Thus, the development of the calculated apron media is designed according to the characteristics of the child so that it is appropriate to be used in improving numeracy skills in children aged 5-6 years in RA. AL MADANI Kepahiang Regency

Keywords: Calculated Apron Media, Numeracy Ability, Pupils

ملخص

تطوير وسائط آبرون المحسوبة لتحسين القدرة على حساب الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في منطقة روضة أثلال المدني كيبهانغ

الباحثة: ساريناخ

رقم التسجيل : ١٨١١٧٥٠٠٠٩

مشرف:

١حسن البحري ٢خيرية

تكمن المشكلة في هذه الدراسة في نقص وسائل التعلم الداعمة في عملية تعلم الأطفال وفقاً لخصائص الأطفال في التطور المعرفي المتعلقة بالقدرة على العد في مرحلة الطفولة المبكرة. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) إنتاج وسيط مئزر محسوب يتطابق مع خصائص الأطفال في المجموعة ب روضة أطفال المدني (٢) معرفة تصميم وسيط مئزر محسوب لتحسين القدرة على العد في مرحلة الطفولة المبكرة في روضة أطفال المدني. هذا البحث هو بحث تنموي باستخدام نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم الذي يتكون من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة الملاحظة وطريقة المقابلة وطريقة الاستبيان وطريقة التوثيق. كانت أداة البحث عبارة عن دليل للملاحظة ، ومقابلات ، واستبيانات ، ووثائق تتعلق بأهداف التعلم للجوانب المعرفية. تظهر نتائج بحث التطوير أنه من خلال التحقق من صحة خبراء المواد مع نتائج التقييم الذي أجراه خبراء المواد ، "صالحة جداً" ، ويحصل التقييم الذي أجراه خبراء الإعلام "صالحة جداً" ، ونتائج التجارب الفردية التي أجريت على شخصين يحصل طلاب روضة أطفال المدني "صالحة للغاية" ، بينما تحصل التجارب الجماعية الصغيرة على عشرة طلاب على "صالحة للغاية". وبالتالي ، فإن تطوير وسيط مئزر محسوب لتحسين مهارات الحساب لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ سنوات في روضة أطفال مناسب للاستخدام. الكلمات المفتاحية: عدّاد المربلة ، القدرة على العد ، الأطفال من سن ٦-٥ سنوات.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun sampaikan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul **“Pengembangan Media *Apron* Hitung Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang”**

Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat dan para sahabatnya serta semua orang yang mengikuti jalannya yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.M.Ag.,MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pasacsarjana IAIN Bengkulu, yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pascasarjana IAIN Bengkulu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat penyelesaian tesis ini.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Pascasarjana sekaligus pembimbing utama yang senantiasa sabar dan ikhlas memberikan berbagai wawasan ilmu dan pengalaman yang sangat berguna bagi penulis.

4. Ibu Dr. Hj. Khairiah, M.Pd selaku pembimbing pendamping yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga tesis ini selesai dengan baik.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen beserta staf tata usaha Program Pascasarjana IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tesis ini.
6. Umi Ida Erika, S. Pd selaku kepala sekolah di RA AL MADANI Kabupaten Kepahiang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis dibalas oleh Allah SWT serta dilipat gandakan dan dicatat sebagai amal baik, Amin Ya Rabbal'alamin. Di samping itu penyusun menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun penyusun harapkan demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi pada pengembangan media Pendidikan Anak Usia Dini dan semoga tesis ini dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Amin.

Bengkulu, 2020

Penulis,

Sarinah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kemampuan Berhitung	14
B. Media <i>Apron</i> Hitung.....	29
C. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan	34
D. Kerangka Berpikir	44
E. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Desain Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
C. Tempat dan Waktu penelitian	51

D. Subjek Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian.....	52
G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan	80
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	39
TABEL 3.2 Kisi-kisi Post Test dan Pre Test	53
TABEL 3.3 Kisi-kisi Instrumen Berdasarkan Penilaian	53
TABEL 3.4 Presentase Kevalidan	56
TABEL 3.5 Data Variabel Berdasarkan Indikator	56
TABEL 4.1 Rincian Waktu Dan Kegiatan Pengembangan	57
TABEL 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran ...	63
TABEL 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Isi.....	64
TABEL 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Desain Terhadap Aspek Tampilan	66
TABEL 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Desain Terhadap Aspek Penggunaan.....	69
TABEL 4.6 Hasil Tanggapan Uji Kelompok Kecil	72
TABEL 4.7 Hasil Tanggapan Uji Kelompok Besar	73
TABEL 4.11 Perbedaan Media Apron Hitung.....	83

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Media <i>Apron</i> Hitung	32
GAMBAR 2. Kerangka Berpikir	44
GAMBAR 3. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE	48
GAMBAR 4. Media Apron Hitung Yang Belum Dikembangkan	60
GAMBAR 4. Media Apron Hitung Yang Telah Dikembangkan.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah dengan memahami terlebih dahulu berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, sifat-sifat seorang anak yang unik, aktif, enerjik, penuh dengan hasrat keingintahuannya terhadap segala sesuatu yang disentuhkannya, memiliki jiwa petualang dan fantasi. Sehingga anak merupakan potensi yang kuat untuk belajar menerima semua respon pendidikan.²

Kemampuan berhitung sangat penting untuk diperkenalkan pada anak sejak dini. Maka penggunaan metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran berhitung harus sangat diperhatikan.³ Kemampuan berhitung juga kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak agar mampu dalam melakukan kegiatan berhitung yang dimulai dari lingkungan terdekat anak,

¹ UU Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14.

² Husnul Bahri, Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter, Bengkulu: CV.Zigie Utama, 2019, h. 1

³ Hamruni Yuliani, *Pengembangan Media Pohon Hitung Berbais Paikem Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Di Tk Education 21 Kulim Pekanbaru. Pekanbaru. Fkip Ur*, 2014.

sehingga kemampuan yang dimiliki anak tersebut mampu berlanjut ke tahap pengertian mengenai jumlah, terkait dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana yaitu bilangan 1-20.⁴ Kemampuan berhitung seyogyanya dilatih dan dikembangkan sejak anak usia dini melalui permainan dan menggunakan metode yang tepat.⁵

Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mengenal konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.⁶ Proses berhitung menyangkut dua kegiatan, yakni (1) anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan (2) anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda sementara. Tujuan berhitung pada anak usia dini adalah untuk membuat anak senang menghitung sejak dini, maka salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan konsep berhitung menggunakan benda-benda konkrit sebagai sumber belajar.

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AL-MADANI belum berkembang secara merata, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan. Permasalahan yang terjadi di RA AL-MADANI adalah kurangnya pengenalan konsep bilangan melalui metode pengajaran yang menarik bagi anak, misalnya melalui media yang dapat menstimulasi anak dalam peningkatan konsep bilangan.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 56

⁵ Hertika Yuliani, Dkk, *Pengaruh Media Pohon Hitung Berbasis Paikem Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6*, Fkip Ur

⁶ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan diterima oleh anak, sehingga interaktif antara anak dan guru berlangsung baik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini karena perkembangan pada anak Pendidikan Anak Usia Dini ini berada pada masa konkrit atau sesuatu yang nyata.⁷ Dengan demikian, melalui media apron hitung ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dan anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat kreatif dalam pembuatan media pembelajaran yang unik.

Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak perlu disiapkan sebaik mungkin agar anak senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena prinsip belajar di Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar seraya bermain. Maka wajib diperhatikan oleh guru penggunaan media pembelajaran berhitung yang semenarik mungkin sehingga anak terlibat aktif saat belajar dan tidak merasa jenuh dalam belajar berhitung. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun, pada konsep bilangan, lambang bilangan 1-10, yaitu menyebutkan bilangan, mengenal konsep berhitung, dan mengenal lambang bilangan.⁸ Dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang anak, pendekatan pembelajaran yang terpusat pada anak yaitu pembelajaran melalui bermain dimana pembelajaran melalui bermain ini yang memungkinkan anak akan

⁷ Badru Zaman, Dkk. 2010. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, h.

⁸ *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009*.

aktif untuk berinteraksi. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir.⁹

Pada kegiatan belajar dan mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini guru harus mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disebut tema dan subtema. Penyampaian isi tema dan subtema tersebut memerlukan media pembelajaran sebab proses pembelajaran anak Pendidikan Anak Usia Dini sedang dalam masa kongkrit. Artinya media menjadi hal utama yang harus disiapkan oleh guru. Terkadang anak mengalami kesulitan dalam belajar berhitung. Kesulitan anak dalam berhitung seperti halnya menyebutkan angka 1 sampai 10, mengurutkan angka 1 sampai 10, mengenal konsep berhitung 1 sampai 10, dan menjumlahkan dapat disebabkan oleh berbagai hal antara lain kejenuhan karena keterbatasan media pembelajaran. Berhitung termasuk kegiatan yang menuntut latihan terus menerus, konsentrasi, dan ketekunan sehingga kerap terkesan membosankan bagi anak karena biasanya yang dilatih hanya melalui lembar kerja anak dan guru menjelaskan di papan tulis dan majalah saja. Selain itu, tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang kuat sehingga berhitung akan terasa sebagai beban yang berat bagi anak. Maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun diperlukan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Karena proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini tidak akan berjalan efektif tanpa adanya media yang menarik dan menyenangkan.

⁹ Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 42

Anak usia 5-6 tahun berada pada fase pra operasional, yaitu tahap yang dilakukan anak untuk persiapan ke arah mengorganisasikan sesuatu yang lebih kongkret dan mulai dapat memikirkan pengalaman-pengalaman yang dialaminya.¹⁰ Bentuk pembelajaran berhitung anak usia pra operasional harus tetap disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang berhubungan dengan media dan kegiatan bermain. Pendekatan ini dilaksanakan melalui bermain dan melibatkan anak dalam berbagai kegiatan. Selain itu, motivasi dan minat yang sesuai dengan anak perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat diterima anak dengan baik. Anak-anak berkembang dengan cara bermain.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain berkembang. Bermain merupakan hal yang sangat berbeda dengan belajar dan bekerja.¹¹

Dalam prakteknya belajar matematika pada Pendidikan Anak Usia Dini diperlukan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar berhitung. Banyak metode yang dapat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya metode penelitian dan pengembangan. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan

¹⁰ Lisnawaty Simanjutak, *Metode Mengajar Matematika*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001, h.56.

¹¹ Dian Mutiah, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Pt. Kencana, 2010, h. 5

berbagai cara termasuk melalui media *apron* hitung. Media *apron* hitung di Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak, oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan. Namun faktanya orang tua anak didik menuntut agar anaknya dapat menguasai menghitung secara langsung.¹²

Berdasarkan usia 5-6 tahun ini dapat dikenali karakteristik fisik, sosial, emosi dan kognitifnya. Secara fisik anak usia ini biasanya sangat aktif banyak melakukan kegiatan, koordinasi tangan kaki dan mata belum sempurna dan tubuh mudah bergerak. Anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar berhitung. Belajar berhitung merupakan hak anak-anak, maka pembelajaran berhitung harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan untuk menjadikan anak termotivasi dan antusias untuk belajar berhitung.¹³

Pembelajaran baca tulis hitung (CALISTUNG) dapat disampaikan sejak anak usia dini untuk dapat menanamkan konsep kemampuan membaca, menulis, dan berhitung karena pembelajaran ini membaaur dengan kegiatan lainnya yang dirancang dalam kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini tanpa

¹² Syamsul Alam Ramli, Hafidz Manaf Muhajir, *Jurnal Pendidikan Anak*, Palopo: Awlady, 2019

¹³ Fuad, Hasan, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 16

harus membuat anak terbebani.¹⁴ Pada umumnya pembelajaran calistung di Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan secara tidak langsung, tetapi dengan beberapa pertimbangan, diantaranya adalah pengkondisian, pendekatan, metode dan model yang tepat bagi anak usia dini. Adapun pendekatan yang digunakan oleh sebagian pengajar di Pendidikan Anak Usia Dini menggunakan pendekatan tematik, dimana kegiatan membaca menulis menghitung diterapkan dengan tema-tema yang berbeda. Sedangkan metode yang diterapkan oleh pengajar di Pendidikan Anak Usia Dini harusnya menggunakan metode bermain dan metode melalui bercerita.¹⁵ Pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini itu adalah tempat menumbuhkan keberanian anak, memenuhi rasa ingin tahunya serta tempat bermain.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan dunianya, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif. Dengan menerapkan konsep belajar seraya bermain, tanya jawab kepada anak ditunjukkan untuk mengembangkan secara lebih optimal seluruh aspek kemampuan perilaku dan kemampuan dasar anak. Tanya jawab itu harus jelas dan dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok, Tanya jawab harus jelas dan dapat dipahami oleh anak. Kejelasan penentuan batas bertanya jawab yang harus diselesaikan anak akan memperkecil kemungkinan anak membuang waktu dan tenaga dalam bentuk kegiatan yang

¹⁴ Hertika Yuliani, Dkk, *Pengaruh Media Pohon Hitung Berbasis Paikem Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6*, Fkip Ur

¹⁵ Dwi, Istiyani, *Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung) Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Pekalongan*, 2013, h. 9

bermakna bagi anak.¹⁶

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang Kelompok B menunjukkan bahwa peserta didik di Raudhatul Athfal AL-MADANI ini berjumlah 36 anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 14 anak perempuan dan 22 anak laki-laki. Adapun kelompok B1 berjumlah 18 anak dan B2 berjumlah 18 anak dan guru berjumlah 5 orang.¹⁷ Pada observasi ini peneliti mengamati tentang kemampuan berhitung anak dimana pada kelompok B ini ada beberapa anak yang sudah mampu mengurutkan angka dan menyebutkan angka 1-10 akan tetapi ada juga anak yang masih kesulitan dalam menyebutkan serta mengurutkan angka 1-10, menunjukkan konsep angka yang disebut dan masih ada anak yang kurang mampu menjumlahkan benda.

Kondisi seperti ini dikarenakan proses pembelajaran disekolah ini guru menerangkan secara abstrak atau melalui media gambar kemudian menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan majalah, anak diberi latihan dengan diberikan contoh terlebih dahulu oleh guru di papan tulis, lalu anak menirukan dibuku tulis sehingga anak sulit untuk memahami dan menulis konsep angka. Anak mampu menyebutkan dan mengurtukan angka dengan cara menghafal. Sehingga proses kegiatan pembelajaran berhitung di dalam kelas dikatakan kurang efektif sehingga anak sering merasa bosan. Selain itu kurangnya pemanfaatan media kongkrit dengan baik hal ini menyebabkan

¹⁶Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Bantul, 2015, h. 42

¹⁷ Rika, *Kepala Sekolah RA. Al-Madani Kabupaten Kepahiang*. Hasil Wawancara Pada Tanggal 10 Februari 2020.

anak menjadi kurang fokus karena media yang digunakan kurang menarik bagi anak sehingga anak keseringan sibuk dengan kesibukannya sendiri.¹⁸ Oleh sebab itu, perlu adanya media yang menarik terkait kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media yang berbeda, agar anak mampu menyebutkan serta mengurutkan angka 1-10, memahami konsep angka dan anak mampu menjumlahkan benda konkrit. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung diperlukan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan itu adalah media *apron* hitung.¹⁹

Media *Apron* hitung adalah permainan edukasi untuk melatih kemampuan berhitung anak melalui media permainan edukatif. Media *apron* hitung ini pada pembelajaran berhitung anak usia dini dapat lebih mudah untuk anak memahami konsep-konsep angka, anak lebih termotivasi untuk belajar berhitung, mengenal warna dan menyenangkan bagi anak serta dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar berhitung.²⁰ Penggunaan media *apron* hitung adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, sehingga memudahkan anak dalam belajar berhitung serta anak dapat menjumlahkan benda secara langsung.²¹ Kelebihan media *apron* hitung ini adalah bersifat praktis dalam pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena

¹⁸ Observasi Pada Tanggal 10 Februari 2020.

¹⁹ Dede Wahyuni, Dkk, *Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Riau: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

²⁰ Nuryani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikasi*. Purwakarta: Upi

²¹ Dede Wahyuni, Dkk, *Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Riau: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

mediannya berwarna sehingga menarik perhatian anak dan menyenangkan bagi anak tentunya.²²

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti mencoba mengembangkan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung, dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak. Dimana media *Apron* hitung ini dapat digunakan untuk mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak melalui proses pengenalan angka dengan bentuk buah apel dan buah jeruk. Pada awalnya anak diajak untuk memperhatikan media *apron* hitung secara bersama-sama kemudian anak mencoba menyebutkan angka 1 sampai 10, lalu mengurutkan angka 1 sampai 10, secara bergantian setelah anak mampu menyebutkan dan mengurutkan bilangan kemudian guru mengenalkan pola angka dengan menggunakan media kongkrit kepada anak. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak merasa jenuh.

Kegiatan pembelajaran dengan media *apron* hitung yang menarik dapat memberikan stimulasi pada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Penelitian mengenai pengembangan media *apron* hitung ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini sangat penting untuk dikaji agar guru mendapatkan pengetahuan baru dalam menggunakan media pembelajaran berhitung yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media**

²² Devita, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

***Apron* Hitung Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang”.**

B. Identifikasi Masalah

Setelah dilihat dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang adalah:

1. Kurangnya variasi media *apron* hitung dalam proses pembelajaran berhitung.
2. Media *apron* hitung yang digunakan untuk mengenalkan angka kurang menarik untuk anak sehingga anak kurang fokus dalam pembelajaran berhitung.
3. Kurangnya penggunaan benda kongkret untuk mengenalkan angka pada anak sehingga pembelajaran kurang efektif.
4. Kurangnya keterlibatan anak secara langsung dalam pembelajaran berhitung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *apron* hitung sebagai media dalam pembelajaran berhitung bagi anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu: Bagaimana desain pengembangan media

apron hitung dalam pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai peneliti yaitu:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang.
2. Menghasilkan media *apron* hitung yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan konsep media pembelajaran khususnya untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.
 - b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuat media pembelajaran menggunakan metode bermain dalam peningkatan kemampuan berhitung anak.
 - c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode bermain.

b. Bagi Anak Didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui metode bermain dan anak dapat tertarik mempelajari berhitung sehingga perkembangan kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

c. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung anak, khususnya dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berhitung

Berhitung pada anak adalah kemampuan yang dapat dikuasai oleh anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan bilangan, konsep, ukuran dan menggunakan media-media kongkrit. Kemampuan klasikal tersebut bertujuan agar anak dapat lebih mengenal lambang bilangan 1-10 yang diberikan dikelas.²³ Kemampuan berhitung permulaan anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal suatu jumlah benda, penjumlahan dan pengurangan.²⁴ Sedangkan berhitung anak usia dini adalah anak dapat menyelesaikan masalah dengan kemampuan berhitung permulaan, misalnya anak berbaris sambil menghitung 1,2,3 dan seterusnya.²⁵

Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.²⁶ Kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya sejalan dengan perkembangan

²³ Wargo Catur Setio, *Belajar Matematika Untuk Anak Usia Dini*, 2010.

²⁴ Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2011, h. 98

²⁵ Dhelphie, Bandi, *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*, Klaten : Pt. Intan Sejati, 2011, h. 9.

²⁶ Ariyanti, Zidni Immawan Muslimin, "Efektifitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di Sdn Bulutirto Temanggung", *Jurnal Psikologi*, Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga, 2015.

yang dapat meningkat ketahap pengertian tentang jumlah yakni tentang penjumlahan dan pengurangan.²⁷

Didalam Al-Quran Allah SWT telah menjelaskan juga perintah agar manusia belajar tentang kemampuan berhitung yakni pada surah Yunus ayat 5 yang artinya:

*“Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui” (Q.S Yunus:10:5).*²⁸

Dari ayat di atas diketahui bahwa kemampuan berhitung sangat penting dipelajari oleh manusia agar manusia dapat mengetahui perhitungan tahun dan waktu dengan perjalanan matahari dan bulan. Selain perhitungan tentang waktu, di dalam Al-Quran juga terdapat hal-hal yang menggunakan kemampuan berhitung dalam menyelesaikan hal-hal tersebut, diantaranya tentang zakat dan pembagian hak waris. Oleh karena itu kemampuan berhitung ini sangat diperlukan dan bermanfaat dalam kehidupan seorang manusia.

Kemampuan berhitung juga merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Adapun proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama

²⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011, h. 98.

²⁸ Al-Quran Terjemahan, *Departemen Agama Ri*, Bandung: Cv Darus Sunnah, 2015.

ditujukan kepada yang memiliki ide-ide dan belajar.²⁹ Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.³⁰ Kognitif dapat diartikan sebagai kreatifitas atau daya cipta serta kemampuan berbahasa dan daya ingat. Setiap anak akan melewati tahap-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal”.³¹

²⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 47

³⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Ikapi, 2016, h. 32

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Ikapi, 2016, h. 66

- a) Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera (*sensory*) mereka seperti melihat dan mendengar dengan gerakan otot (*motor*) mereka menggapai dan menyentuh. Pada awal tahap ini, bayi memperlihatkan tak lebih dari pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia, menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotor yang lebih kompleks.
- b) Tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap ini berlangsung kurang lebih mulai dari usia dua tahun sampai tujuh tahun. Tahap ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis ketimbang pada tahap sensorimotor tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, namun tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.³²
- c) Tahap operasional konkrit (7-12 tahun), pada tahapan ini mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai, proses-proses penting selama tahapan ini. Adapun tahapannya yaitu: pengurutan, klasifikasi, *decentering*, *reversibility*, *konservasi*, dan penghilangan sifat *egosentrisme*.³³
- d) Tahap operasional formal (12 tahun ke atas), dalam tahap ini kemampuan berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Berdasarkan kemampuan kognitif diatas peneliti menyimpulkan perkembangan kognitif adalah proses berfikir berupa kemampuan untuk

³² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Ikapi, 2016, h. 69

³³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Ikapi, 2016, h. 76

menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mencakup tahap sensorimotor, tahap prasoperasional dan tahap konkret operasional.

Berdasarkan hal tersebut tampak bahwa perkembangan anak bersifat kontinyu dari tahap ke tahap dan tidak terputus. Pada tiap anak berbeda-beda dalam mencapai suatu tahapan, terkadang batas antara tahap satu dengan tahap lainnya tidak begitu terlihat. Perkembangan kognitif anak merupakan hasil proses dari asimilasi (*assimilation*), akomodasi (*accommodation*) dan ekuilibrium (*equilibrium*). Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru, akomodasi merupakan proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada sehingga perpaduan antara informasi tersebut dapat memperluas skemata anak sedangkan ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah.³⁴

Aktivitas didalam proses belajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia anak. Setiap periode perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang

³⁴ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, h. 39

harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak.³⁵ Tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku pada setiap aspek perkembangan.

Perkembangan anak usia 5-6 Tahun meliputi :

- 1) Menyebut dan membilang 1 sampai dengan 10,
- 2) Mengenal lambang bilangan,
- 3) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan,
- 4) Membuat urutan bilangan dengan benda-benda,
- 5) Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak,
- 6) Menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.³⁶

Adapun karakteristik anak usia 5-6 tahun antara lain:

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

³⁵ Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005, h. 17

³⁶ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*

- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individe, bukan permainan sosial.

Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Dengan demikian berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dicapai anak usia 5-6 tahun sudah mampu untuk mengkomunikasikan hubungan matematis secara sederhana terutama penambahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda konkret ataupun gambar. Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.³⁷

Berhitung secara bertahap dimulai dari menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar, meliputi:³⁸

- a) Pembelajaran berhitung secara bertahap menurut tingkatannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- b) Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- c) Berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media

³⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 98

³⁸ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*.

yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan serta tidak membahayakan.

- d) Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung sebaiknya bahasa yang sederhana saja dan berikanlah contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

Berhitung di Raudhatul Athfal seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah penguasaan pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Sedangkan masa transisi merupakan sebuah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit inilah akan dikenalkan bentuk lambangnya Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.³⁹

Dalam pembelajaran matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan. Matematika pada hakekatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya.⁴⁰ Salah satu cabang dari

³⁹ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 98

matematika ialah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurang serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka.⁴¹ Berhitung bagian dari matematika, yang sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.⁴²

Tujuan dari pembelajaran berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu secara umum berhitung permulaan di Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak nanti lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan sehari-hari yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam

⁴¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005, h. 73

⁴² Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*.

menciptakan sesuatu secara spontan.⁴³

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.⁴⁴

Prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.⁴⁵ Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Kemudian bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

⁴³ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*.

⁴⁴ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005, h. 161

⁴⁵ Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Uu Ri No. 20 Tahun 2003*.

Prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari dan tidak memaksakan kehendak guru di mana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung.⁴⁶

Bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.⁴⁷

Manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis.⁴⁸ Manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis,

⁴⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 103

⁴⁷ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005, h. 160

⁴⁸ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 57

dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kemampuan berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matemati-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika–logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak.⁴⁹ Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan memberi penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Raudhatul Athfal bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.⁵⁰

Konsep berhitung anak usia dini merupakan *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir *logis* dan *matematis* dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.⁵¹ Pada anak usia prasekolah, matematika

⁴⁹ Siswanto. I, Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif, Yogyakarta: Andi Offset, 2008, h. 44

⁵⁰ Sujiono Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, h. 11

⁵¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005, h. 125

hanya pengalaman dan bukan penguasaan. Adapun penjabaran dari konsep berhitung adalah keharusan memperkenalkan kepada anak mulai dari:⁵²

- 1) Korespondensi satu satu yaitu pertama dimulai dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana.
- 2) Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan.
- 3) Memilah/menyortir/klasifikasi yaitu anak belajar klasifikasi materi, pengelompokkan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna, dan lain-lain.
- 4) Membilang kegiatan menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka contoh: 1 2 3 4 5 6 7 8 dan seterusnya.
- 5) Makna angka dan pengenalannya yaitu setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol.
- 6) Bentuk, anak dikenalkan pada bentuk-bentuk yang sama/tidak sama, besar-kecil, panjang-pendek.
- 7) Ukuran, anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah obyek.
- 8) Waktu dan uang, dua hal ini merupakan bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

⁵² A.K, Mudjito, *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007, h. 9

- 9) Penambahan dan pengurangan, dua hal ini dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda.

Adapun konsep matematika yang perlu diberikan pada anak adalah berupa bilangan dan berhitung, pola, fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, garis, estimasi, probabilitas dan pemecahan masalah. Konsep ini perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak. Tingkat penguasaan tahapan yang dimaksud adalah tahap pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan. Ketiga tingkat penguasaan tahapan ini dimulai dari memahami konsep matematika, kemudian menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan dan akhirnya anak akan memahami lambang bilangan.

Pemahaman konsep bilangan diajarkan pada anak dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya di rumah dan di lingkungan sekolah. Anak akan mampu untuk menghitung benda, namun mereka hanya menghafal tanpa mengetahui berapa banyak benda tersebut. Pengalaman-pengalaman tersebut banyak membantu usaha dalam menerangkan pengertian atau konsep serta hubungan konsep bilangan dengan lambang bilangan yang dipelajari anak.⁵³

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di PAUD harus tanggap untuk segera memberikan

⁵³Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Bantul, 2015, h. 40

layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia PAUD adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia PAUD sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya: ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel dan satu buah jeruk), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.⁵⁴

Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinyu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan anak menyenangi matematika tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui metode bermain yang menyenangkan bagi anak serta guru memberi kebebasan kepada anak untuk dapat terlibat langsung dalam

⁵⁴ Yulvia Sari, *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, Semarang: Ikip Veteran Press, 2001, h. 70

menyelesaikan masalah-masalahnya. Karena dunia anak-anak itu adalah dunia bermain dan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum yaitu melalui metode bermain. Bertujuan agar anak mampu berpikir logis dan sistematis sejak dini. Adapun kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun adalah persepsi dan perilaku anak yang ditunjukkan oleh siswa siswi Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang dengan indikator sebagai berikut:⁵⁵ (1) mengenal pola angka 1-10, (2) mengurutkan bilangan 1-10, (3) mengenal konsep berhitung 1-10, (4) menjumlahkan buah apel dan jeruk.⁵⁶

B. Media *Apron* Hitung

Media *Apron* hitung adalah alat peraga pembelajaran yang berbentuk seperti celemek dengan angka yang dibentuk seperti buah-buahan. Permainan *apron* hitung yang dilakukan dengan cara melepas dan memasang benda yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga pada akhirnya mampu menyebutkan bilangan 1-10 secara urut dan benar, terampil dalam membilang dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan.⁵⁷ Media *Apron* hitung juga merupakan mainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi untuk kelompok B pendidikan anak usia dini (PAUD) seperti Raudhatul Athfal, Kelompok Bermain. Permainan *apron* hitung dirancang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menarik dan

⁵⁵ Nuryani, 2015, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*.

⁵⁶ Delphie, Bandi, 2011, *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*, Klaten: Pt. Intan Sejati, h. 9

⁵⁷ Devita Philia Prawastiningtyas, 2015, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Bantul, h. 33

menyenangkan sehingga mampu membantu anak memahami konsep berhitung dengan lebih baik.

Media *apron* hitung pada pembelajaran matematika anak usia dini dapat lebih mudah untuk memahami konsep-konsep berhitung, lebih termotivasi untuk belajar menghitung, memberikan warna dan cara menarik untuk belajar matematika, dan dapat menumbuhkan minat untuk belajar matematika.⁵⁸ Penggunaan media *apron* hitung adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun, sehingga memudahkan anak dalam belajar matematika karena anak dapat menjumlahkan benda secara langsung/nyata.⁵⁹

Media *apron* hitung ini dapat digunakan untuk melatih anak mengenal angka, menyebut angka, dan memahami penjumlahan sekaligus menarik bagi anak.⁶⁰ Dari penggunaan media *apron* hitung dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar anak baik secara kognitif maupun fisik. Media pembelajaran yang sangat menyenangkan karena terdapat unsur mengarahkan dan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Media *apron* hitung juga sebagai alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk menyerupai celemek yang dipakai anak yang di gantung dengan buah-buahan. Dengan alat ini anak betul-betul akan memahami tentang konsep bilangan dengan lambang bilangan. Selanjutnya mereka akan menghitung

⁵⁸ Nuryani, 2015, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*.

⁵⁹ Dede Wahyuni, Dkk, *Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Riau: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

⁶⁰ Devita Philia Prawastiningtyas, 2015, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Bantul, h. 44

benda-benda tersebut dan guru menunjuk anak untuk menyebutkan dan mencari lambang bilangan yang disuruh guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menanamkan konsep tertentu kepada peserta didik, dan bermanfaat bagi anak untuk memudahkan memahami konsep dari materi pelajaran yang dipelajari.⁶¹ Dengan adanya media *apron* hitung ini anak akan lebih mudah untuk memahami konsep-konsep berhitung 1-10, anak lebih termotivasi untuk belajar berhitung, anak dapat menumbuhkan minat untuk belajar berhitung, dan anak mampu berhitung melalui media permainan edukatif sehingga berhitung menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Apron hitung yang berisikan angka-angka dalam bentuk buah yang ditempelkan pada *apron* yang dibuat dengan menggunakan kain *apron*. *Apron* hitung ini dapat digunakan untuk mengenalkan angka-angka pada anak melalui proses pengenalan pola angka. Menggunakan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Bermain sambil belajar itulah cara yang paling efektif agar si anak bisa belajar dengan mudah tanpa disadari oleh si anak itu sendiri. Kegiatan bermain atau permainan adalah kebutuhan yang sangat vital bagi anak, secara sadar atau tidak sadar akan belajar banyak hal yang pada akhirnya dapat tercapai apa yang pernah diajarkannya.

Kemampuan ini dapat diajarkan melalui metode tanya jawab. Dengan metode tanya jawab guru memberikan waktu kepada anak untuk

⁶¹ Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung....*h. 34

mengurutkan angka yang telah disiapkan oleh guru. Melalui penerapan metode tanya jawab dengan berbantuan media *apron* hitung anak akan mampu berhitung dengan mengenal pola angka 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, mengenal konsep angka 1-10, dan mampu menjumlahkan media kongkrit buah apel dan jeruk.

Dari pendapat diatas bahwa media *apron* hitung ini sebagai media untuk membantu memperjelas penyampaian materi yang diberikan guru kepada anak dengan bentuk berupa celemek yang dipakai di dada anak dengan angka berbentuk buah-buahan. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menanamkan konsep tertentu kepada peserta didik dan bermanfaat bagi anak serta memudahkan anak dalam memahami konsep dari materi pelajaran yang dipelajari.



Media *Apron* Hitung Yang Sudah Dikembangkan



Media *Apron* Hitung Yang Sudah Dikembangkan

Berikut bahan dan langkah-langkah membuat media *apron* hitung yang telah dikembangkan. Bahan dan alat yang dibutuhkan yaitu: Gunting, Lem , Kain apron, Dakron, Kain panel, Pisau / cutter, benang jahit, dan jarum jahit. Adapun Proses pembuatannya yaitu: (a) Sediakan kain apron seukuran anak, (b) Lalu buatlah buah-buahan menggunakan kain panel berisikan dakron, (c) Setelah itu buatlah angka 1-10 lalu tempelkan pada buah-buahan yang sudah dibuat, (d) Kemudian tempelkan perekat pada kain *apron* dan buah angka agar dapat di lepas dan pasang. Cara Menggunakannya adalah:

- 1) Anak diminta memperhatikan media *apron* hitung dan dengarkan arahan guru terlebih dahulu,
- 2) Anak diminta menyebutkan angka 1-10,
- 3) Anak diminta menghitung buah apel dan jeruk,
- 4) Anak diminta mengamati lambang bilangan yang ada pada media *apron* hitung,
- 5) Setelah itu minta untuk mencoba melepaskan buah angka lalu pasang kembali sesuai perintah,
- 6) Kemudian lakukanlah secara bergantian.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa, media *apron* hitung yang telah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan menggunakan media *apron* hitung ini anak mampu mengenal konsep berhitung, anak lebih mudah memahami berhitung, lebih termotivasi anak dalam berhitung, anak dapat mengenal warna serta

dapat menumbuhkan minat anak dalam berhitung, sehingga melalui media *apron* hitung kemampuan berhitung anak dapat meningkat. Adapun beberapa yang menjadi kelebihan dari media *apron* hitung yaitu:⁶² (1) unik, (2) menarik, (3) praktis, (4) mudah, (5) menyenangkan.

C. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam hasil Penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian yang terkait dengan judul tersebut adalah:

1. Azona Melfi tahun 2014, Tesis, Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Bengkulu. Yang berjudul kecerdasan logika matematika dalam pembelajaran anak usia dini berbantuan media *Compact Disc* (CD) interaktif untuk meningkatkan kemampuan berhitung di PAUD Muslifa Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini mengemukakan bahwa mengembangkan kecerdasan logika matematika dalam pembelajaran anak usia dini menggunakan media *Compact Disc* (CD) penelitian ini dilakukan tindakan dalam hal untuk mengenal angka pada anak PAUD Muslifa dalam pembelajaran ini masih terdapat anak yang belum mampu mengenal angka 1-10 mereka hanya mampu menghafal angka 1-10 namun tidak mengetahui bentuk konsep bilangannya, setelah diberi tindakan

⁶² Yulvia, Sari, *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, Semarang: Ikip Veteran Press, 2001, h. 70

menggunakan media *Compact Disc (CD)* Interaktif maka anak dapat mengenal angka 1-10 dan dapat dilihat peningkatannya.

2. Fajar Karuniawati tahun 2018, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 TK Muslimat Wonocolo Surabaya. Dalam penelitian ini mengemukakan untuk mengetahui penggunaan media corong berhitung dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 pada siswa TK Muslimat Wonocolo Surabaya, serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung 1-20 dengan menggunakan media corong terkait penjumlahan dan pengurangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B1 TK Muslimat Wonocolo Surabaya yang terdiri 20 siswa. Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: wawancara, dokumentasi, dan tes pengayaan. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan media corong berhitung berjalan dengan baik pada siklus I. Hal ini dilihat pada aktivitas siswa yang antusias dalam penggunaan media corong berhitung, selain itu juga pada hasil observasi guru dan siswa yang mendapat skor dengan persentase 63,09%. Selain itu dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa

yang meningkat dengan perolehan skor 79,76%, dengan kenaikan 6,65. 2) Adanya peningkatan kemampuan berhitung 1-20 yang dibuktikan dengan peningkatan nilai setelah menggunakan media corong berhitung pada siklus I sebesar 63,74% dan pada siklus 2 sebesar 76,87% dengan kenaikan perolehan persentase sebesar 13,13.

3. Sartika Nur Alwy, dkk tahun 2019. Jurnal Ceria. Penerapan Metode Bermain Jari Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok B. Dalam penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* yang dilaksanakan di RA Alkaromah Cimahi. Penelitian ini didasari oleh temuan di lapangan pada pembelajaran bermain berhitung pada anak usia dini yang kurang tepat, bermain jari angka adalah metode baru yang digunakan untuk memudahkan anak dalam mengikuti berhitung, dengan menggunakan jari anak anak cenderung lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran berhitung, permainan ini dilakukan dengan sangat sederhana dimulai dengan mengenalkan jari tangan, simbol angka, dan kegiatan motorik halus dan motorik kasar pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah sesuai hasil temuan di lapangan bahwa cara belajar berhitung anak di RA Alkaromah kurang efektif sehingga peneliti mencoba memberikan metode baru yaitu metode bermain jari angka untuk lebih memudahkan jari angka untuk lebih memudahkan anak dalam proses pembelajaran bermain berhitung. Kemampuan anak di RA Alkaromah dalam berhitung setelah mengenal metode bermain jari angka ini menjadi meningkat lebih baik dari sebelum

menggunakan metode bermain jari angka tersebut hal ini terlihat dari hasil penelitian sebelum diberikan treatment diperoleh hasil 31.7500 sedangkan setelah pemberian treatment oleh peneliti diperoleh hasil 32.0625.

4. Ani Rahayu tahun 2017. Tesis Program Studi Magister Manajemen Yogyakarta yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman Kanak-Kanak Kelamal Bhayangkari 83 Purworejo. Dalam penelitian ini bertujuan mengetahui upaya meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dengan metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo. Desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses dimana pelaku proses ini guru dan peserta didik menginginkan terjadinya perbaikan, peningkatan dan perubahan pembelajaran yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hasilnya metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan kemampuan kognitif berhitung terbukti dari nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik, dengan nilai rata-rata pra siklus 48,9 % naik pada siklus I menjadi 66,3% dan akhirnya pada siklus II juga naik menjadi 83,0 %. Pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung karena proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan anak lebih memahami pelajaran.

Kelebihan metode demonstrasi adalah membuat pelajaran menjadi lebih jelas, memudahkan peserta didik memahami bahan pelajaran sehingga lebih aktif mengamati dan mencobanya sendiri. Metode demonstrasi diharapkan menjadi metode baru yang lebih dapat dipahami anak dan anak dapat bergerak lebih aktif, anak ikut terlibat dalam pembelajaran berhitung. Anak tidak hanya duduk, mendengar, menghafal konsep akan tetapi anak aktif dalam mengikuti kegiatan.

5. Nur Fauziah tahun 2014. Tesis Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa TK B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis: 1) pengaruh metode pembelajaran dengan permainan balok dan permainan dakon terhadap kemampuan berhitung permulaan; 2) pengaruh kesiapan sekolah terhadap kemampuan berhitung permulaan; dan 3) Interaksi antara metode pembelajaran dengan permainan balok dan permainan dakon dan kesiapan sekolah terhadap kemampuan berhitung permulaan pada siswa TK B di PAUD Insan Fathonah Bejen Karanganyar. penelitian menyimpulkan bahwa: 1) Metode permainan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji F statistik dengan $\alpha = 0.048$. Rerata kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok kontrol < kelompok eksperimen, yaitu $23.78 < 28.11$; 2) Kesiapan sekolah

berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji F statistik dengan $\alpha = 0.001$. Rerata kemampuan berhitung permulaan pada anak yang belum siap sekolah < anak yang sudah siap sekolah, yaitu $21.55 < 27.88$; dan 3) Tidak ada interaksi pengaruh antara metode permainan dengan kesiapan sekolah terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di PAUD Islam Insan Fathonah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji F statistik dengan $\alpha = 0.378$. Rerata kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok kontrol sedikit lebih rendah dibandingkan dengan rerata total anak kelompok eksperimen.

Dari penjelasan diatas peneliti menguraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Azona, Melfi / 2014 ⁶³	Kecerdasan Logika Matematika Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Berbantuan Media Compact Disc (Cd) Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung	Tesis	Kecerdasan logika matematika dalam pembelajaran anak usia dini berbantuan Compact Disc (CD) dilakukan tindakan dalam hal mengenal angka anak PAUD Muslifa dalam	Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	Media Compact Disc (Cd) Interaktif

⁶³ Azona, Dkk, 2014, *Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Berbantuan Media Compact Disc (Cd) Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Di Paud Muslifa Kota Bengkulu*. Tesis, Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Bengkulu.

		Di PAUD Muslifa Kota Bengkulu		pembelajaran mengenal angka 1-10 masih belum memuaskan mereka hanya hafal angka 1-10 namun tidak mengetahui bentuk bilangan tersebut, setelah diberi tindakan menggunakan Compact Disc (CD) Interaktif mengenal angka maka dapat dilihat peningkatannya.		
2	Fajar Karuniawati / 2018 ⁶⁴	Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B1 TK Muslimat Wonocolo Surabaya.	Skripsi	Penggunaan media corong berhitung berjalan dengan baik pada siklus I. Hal ini dilihat pada aktivitas siswa yang antusias dalam penggunaan media corong berhitung.	Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	Media Corong Berhitung
3	Sartika Nur Alwy, Iis Jubaedah, Fifiet Dwi	Penerapan metode bermain jari angka untuk meningkat	Jurnal Ceria	metode bermain jari angka untuk lebih memudahkan jari angka	Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	Metode bermain jari angka

⁶⁴ Fajar Karuniawati, 2018, *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

	Tresna / 2019 ⁶⁵	kan kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B		untuk lebih memudahkan anak dalam proses pembelajaran bermain berhitung. Kemampuan anak dalam berhitung setelah mengenal metode bermain jari angka ini menjadi meningkat lebih baik dari sebelum menggunakan metode bermain jari angka tersebut hal ini terlihat dari hasil penelitian sebelum diberikan treatment diperoleh hasil 31.7500 sedangkan setelah pemberian treatment oleh peneliti diperoleh hasil 32.0625.		
4	Ani Rahayu, / 2017 ⁶⁶	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung	Tesis	Peningkatan kemampuan kognitif berhitung terbukti dari nilai rata-	Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	Menggunakan metode demonstrasi

⁶⁵ Sartika Nur Alwy, Iis Jubaedah, Fifiet Dwi Tresna, 2019, *Penerapan Metode Bermain Jari Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok B*, Jurnal Ceria.

⁶⁶ Ani Rahayu, 2017, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman kanak-kanak Kelamal Bhayangkari 83 Purworejo*, Tesis, Program Studi Magister Manajemen Stie Widya Wiwaha Yogyakarta

		Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman Kanak-Kanak Kelamal Bhayangkari 83 Purworejo.		rata sebelum tindakan dan setelah tindakan, dimana masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup baik, dengan nilai rata-rata pra siklus 48,9 % naik pada siklus I menjadi 66,3% dan akhirnya pada siklus II juga naik menjadi 83,0 %.		
5	Nur Fauziyah / 2014 ⁶⁷	Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa Tk B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar	Tesis	Metode permainan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji F statistik dengan = 0.048.; 2) Kesiapan sekolah berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dengan hasil	Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini	Permainan Balok Dan Permainan Dakon

⁶⁷ Nur Fauziyah, 2015, *Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa Tk B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar*, Tesis, Program Pascasarjana Magister Manajemen Pendidikan.

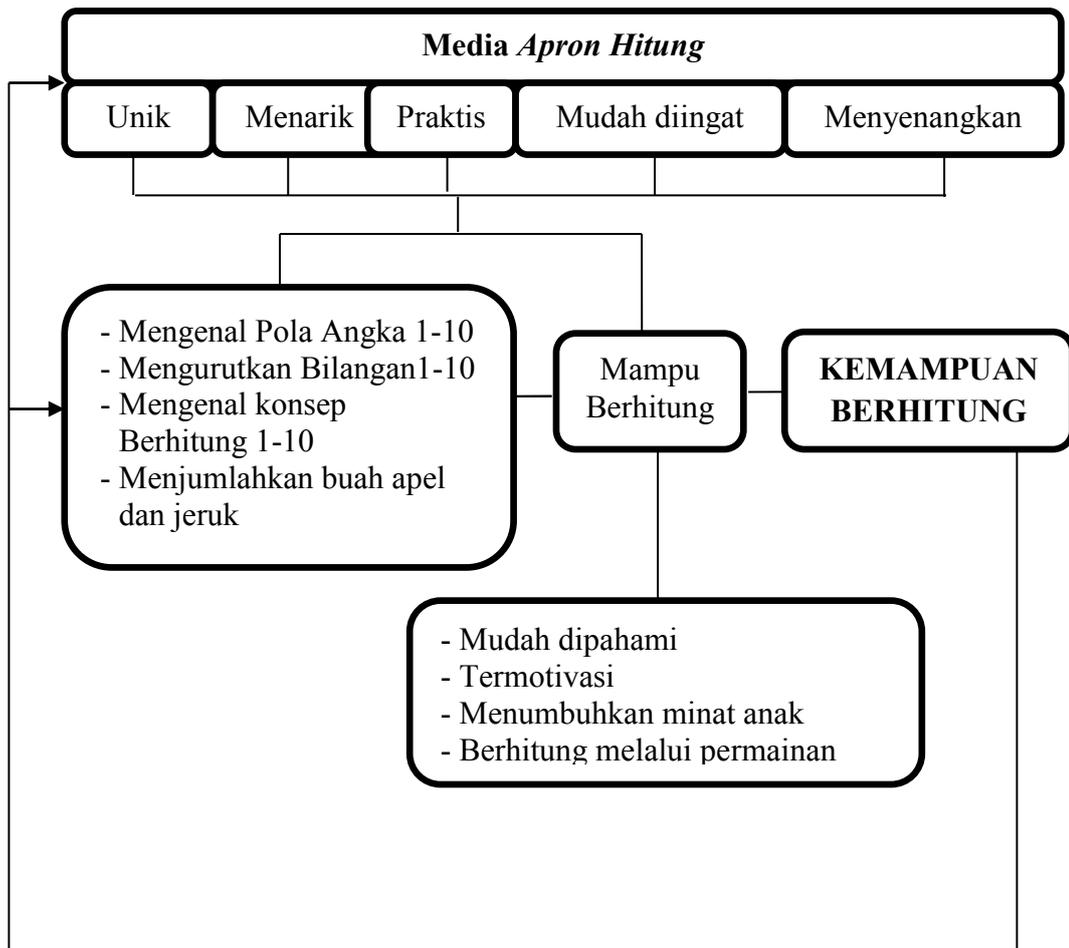
				uji F statistik dengan = 0.001; dan 3) Tidak ada interaksi pengaruh antara metode permainan dengan kesiapan sekolah terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di PAUD Islam Insan Fathonah.		
--	--	--	--	--	--	--

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dari beberapa kajian penelitian terdahulu banyak penelitian yang membahas mengenai kemampuan berhitung pada anak usia dini yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya peneliti terdahulu ini penulis terdorong untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung anak usia dini di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang, dimana pada hasil penelitian ini peneliti akan menghasilkan sebuah produk media *apron* hitung dan menunjukkan bahwa media *apron* hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang. Adapun setelah peneliti amati hasil kajian penelitian relevan ini ternyata belum ada yang meneliti tentang pengembangan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung di sebuah lembaga Raudhatul Athfal khususnya di Kabupaten Kepahiang.

D. Kerangka berpikir

Dari penjelasan di atas maka peneliti menguraikan kerangka berpikir melalui bagan berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka berpikir

Dari bagan kerangka berpikir di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan media *apron* hitung yang unik, menarik, praktis, dan mudah sehingga menyenangkan bagi anak sehingga anak mampu mengenal pola angka 1-10, anak dapat mengurutkan bilangan 1-10, anak dapat mengenal konsep berhitung 1-10, anak dapat menjumlah buah apel dan jeruk. Dengan adanya media *apron* hitung ini anak lebih mudah memahami konsep

berhitung, timbulnya motivasi anak untuk berhitung, menumbuhkan minat berhitung anak, dan anak akan lebih memahami berhitung melalui permainan edukatif sehingga anak mampu berhitung 1-10.

E. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini diduga dengan menggunakan media *apron* hitung yang sudah dikembangkan anak mampu berhitung 1-10 di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten Kepahiang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Pengembangan

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.⁶⁸ Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁹

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa media *apron* hitung pada pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media,

⁶⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, h. 164.

⁶⁹ Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 752.

peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.⁷⁰

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media *apron* hitung sebagai media pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA AL-MADANI Kabupaten Kepahiang. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).⁷¹ Dimana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media *apron* hitung yang dibuat untuk pembelajaran dalam pengenalan angka

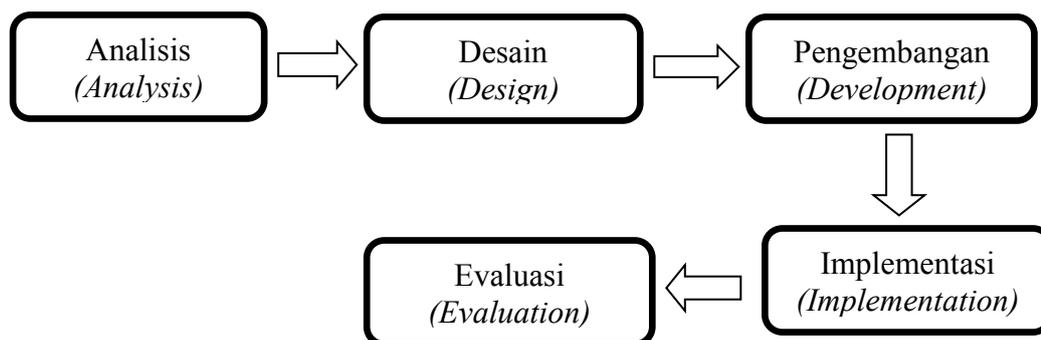
⁷⁰ Endang Mulyatingsih, 2013, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 161.

⁷¹ Dick and Carry 1996, 2009, dalam buku Sugiyono *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 765

1 sampai 10 bagi anak usia 5-6 tahun yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:⁷²



Gambar 3. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Sesuai dengan model pengembangan media *apron* hitung yang digunakan, prosedur pengembangan media *apron* hitung terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*) pada tahap ini, dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam media

⁷² Sugiyono, 2019, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, h. 766

apron hitung sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan semua anak menjadi lebih aktif. Pada analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar ini menggunakan kurikulum 2013 yang memuat tentang keterampilan pengetahuan sehingga mendukung penggunaan media *apron* hitung dalam pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Deisgn*) pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lainnya.
3. Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

- a. Pembuatan media *apron* hitung

Pada tahap pembuatan media, peneliti memilih background *apron* yang sesuai dengan media yang telah dibuat sebelumnya, proses pembuatan media meliputi pembuatan buah, pembuatan angka pada buah, uji produk dan uji ahli.

- 1) Pembuatan buah

Bentuk buah dibuat seperti buah jeruk dan buah apel dengan warna oren dan kuning untuk buah jeruk dan warna merah hijau dan merah untuk buah apel dengan media yang berwarna sehingga anak lebih menyukai.

- 2) Pembuatan angka

Bentuk angka 1-10 dibuat dengan jelas lalu ditempelkan pada bentuk buah jeruk dan apel yang telah dibuat.

3) Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah media *apron* hitung ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

4) Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjtnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba media *apron* hitung terhadap pengguna.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*) pada tahap ini dilakukan uji coba produk media *apron* hitung yang akan diujicobakan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AL-MADANI Kabupaten

Kepahiang. Komentar dan saran dari pengguna atau guru melalui respon pengguna saat menggunakan media *apron* hitung pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*) yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal AL-MADANI Desa Nanti Agung, Kecamatan Tebat Karai, Kabupaten Kepahiang. Mulai Tanggal 13 April sampai dengan 29 Mei 2020.

D. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk revisi I.
- b. Hasil revisi I divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media sehingga memperoleh hasil yang layak untuk diujicobakan kepada pengguna yaitu anak kelompok B RA AL-MADANI Kabupaten Kepahiang sebagai media pembelajaran dalam berhitung.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Sedangkan subjek uji coba adalah peserta didik kelompok B yang terdiri

dari 10 peserta didik untuk melaksanakan dua tahap uji coba yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Mengingat anak yang digunakan sebagai subjek, maka peneliti menggunakan guru pendamping untuk membantu anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut:⁷³

2. Wawancara, teknik wawancara digunakan sebagai pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.
3. Angket, digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.⁷⁴

Pengumpulan data dengan wawancara diperlukan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dari data yang diperoleh dari post tes dan pre tes serta penyebaran angket. selain itu dengan wawancara ini peneliti

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 308

⁷⁴ Anes Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persa, 2005, h. 85

mengetahui kondisi awal lapangan. Wawancara ini dilaksanakan antara peneliti dengan guru kelas B di RA AL-MADANI Kabupaten Kepahiang.

Adapun kisi-kisi post test dan pre test adalah sebagai berikut:

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ALAT UKUR
1	Aspek Pengguna	Mudah dipahami anak	<i>post test</i>
		Menumbuhkembangkan minat belajar berhitung anak	<i>pre test</i>
		Membuat anak termotivasi	
		Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	
		Meningkatkan kemampuan berhitung anak	

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Post Test dan Pre Test Berdasarkan Indikator

2. Angket atau Kuesioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁷⁵ Angket dalam pengembangan R&D ini digunakan peneliti untuk mendapatkan jawaban kelayakan dan kevalidan produk dari para ahli dan calon pengguna untuk digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti.

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Alat ukur
1	Ahli	Aspek	Kesesuaian media tingkat	Angket

⁷⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 128

2	materi	pembelajaran	pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum	
			Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan materi dan indikator di kurikulum	
			Kejelasan petunjuk penggunaan belajar	
			Ketepatan dalam penjelasan materi	
			Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	
			Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri	
			Kejelasan isi materi	
	Keluasan dan kedalaman isi materi			
	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan			
	Kejelasan pemberian informasi pada <i>apron</i> hitung			
	Ahli media	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada <i>apron</i>	Angket
			Kesesuaian proporsi warna buah	
			Kemenaarikan bentuk buah	
			Kesesuain pemilihan jenis angka	
Kesesuaian pemilihan ukuran angka				
Kemenaarikan sajian media <i>apron</i> hitung				
Aspek pengguna		Kejelasan petunjuk penggunaan media	Angket	
	Kemudahan dalam kegiatan berhitung			
	Pemberian contoh cara menggunakan media <i>apron</i> hitung			
	Kemudahan dalam menggunakan media <i>apron</i> hitung			

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Berdasarkan Indikator

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:⁷⁶

1. Analisis data kuantitatif, yang digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian. Adapun analisis kevalidan media disini menguji kelayakan media *apron* hitung yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi, yang divalidasi ahli materi dan ahli media dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$: Jawaban responden dalam satu item

N : Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : Konstansta

Sedangkan analisis penilaian uji coba kelompok kecil dan kelompok besar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor jawaban responden dalam satu item

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007, h. 72

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan nilai idel dalam satu item

100% : Konstansta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikonversikan menjadi data, kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut:⁷⁷

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	80-100%	4	Sangat valid
2	60-79%	3	Valid
3	20-59%	2	Cukup Valid
4	<20%	1	Kurang Valid

Tabel 3.4 Presentase Kevalidan

- Analisis Data Deskriptif Kualitatif, digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli media dan ahli materi.

Proses pengolahan data, baik data deskriptif kuantitatif maupun deskriptif kualitatif tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *apron* hitung. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data secara deskriptif dengan dua variabel yaitu variabel “x” media *apron* hitung dan variabel “y” kemampuan berhitung menggunakan media *apron* hitung yang telah disusun berdasarkan aspek materi, media, dan desain pembelajaran.

No	Penilaian	Indikator	Sub Indikator	Alat ukur
1	“X” Media <i>apron</i> hitung	- Unik - Menarik - Praktis	Anak mampu mengenal pola angka 1-10,	<i>Post Test</i> <i>Pre Test</i>

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2007, h. 80

		<ul style="list-style-type: none"> - Mudah - Menyenangkan 	mengurutkan bilangan 1-10, mengenal konsep berhitung 1-10, menjumlahkan benda kongkrit	
2	“Y” kemampuan berhitung	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dipahami - Termotivasi - Menumbuhkan minat anak - Berhitung melalui permainan 	Anak mampu berhitung	<i>Post Test</i> <i>Pre Test</i>

Tabel 3.5 Data Variabel Berdasarkan Indikator

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Waktu Pengembangan Media *Apron* Hitung

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi media *apron* hitung. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Setiap tahapan model ADDIE, ada kegiatan yang harus dilakukan. Rincian waktu dan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media *apron* hitung ini dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

No	Prosedur Pengembangan		Waktu Pelaksanaan
1	<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	Januari 2020
		Analisis kerja	Januari 2020
2	<i>Design</i>	Penyusunan desain media <i>apron</i>	Februari 2020
		Penyusunan materi sesuai aspek pembelajaran dan isi	Februari-Maret 2020
		Pemilihan background <i>apron</i>	Februari-Maret 2020
		Penyusunan instrumen	Maret 2020
3	<i>Development</i>	Pembuatan media <i>apron</i> hitung	Februari-Maret 2020
4	<i>Implementation</i>	Uji coba produk	Mei 2020
5	<i>Evaluation</i>	Revisi produk tahap <i>development</i>	April 2020
		Revisi produk tahap <i>Implementation</i>	Mei 2020

Tabel 4.1 Rincian Waktu Dan Kegiatan Pengembangan Media *Apron* Hitung

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media berupa *apron* hitung yang telah divalidasi, diuji cobakan dan dilakukan perbaikan. Produk final dai media *apron* hitung ini terdiri dari dengan warna apron biru dan pink, buah angka yang berwarna hijau, kuning, merah, dan oren, yang berukuran 45 cm x 45 cm.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan spesifik yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah media *apron* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun data kelayakan media tersebut diperoleh dari perhitungan angket saat validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket untuk mengetahui respon anak.

2. Tahapan-tahapan Pengembangan Media *Apron* Hitung

Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) media *apron* hitung, (2) penilaian desain pengembangan media *apron* hitung oleh ahli media dan ahli materi melalui pengisian angket yang telah disediakan, dan (3) penilaian tanggapan anak terhadap penggunaan media *apron* hitung yang telah dikembangkan.

Pengembangan media *apron* hitung pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.⁷⁸ Oleh karena itu peneliti akan menjelaskan hasil pengembangan media *apron* sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE

⁷⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 752

berikut ini:

a. Tahap *Analysis*

Analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan karena pada tahap ini permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran berhitung dikaji kemudian dirumuskan cara pemecahan masalahnya. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket guna untuk memperoleh informasi kebutuhan media *apron* hitung yang akan dikembangkan, tujuan dari analisis kebutuhan ini yaitu untuk menghindari penyimpangan dari tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti mengamati pembelajaran berhitung di RA AL-MADANI Kabupaten Kepahiang dan penyebaran angket kebutuhan ke guru kelas, untuk memperoleh informasi bahwasanya masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung. Dikarenakan media yang digunakan kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi anak sehingga anak-anak sering merasa bosan saat belajar berhitung. Selanjutnya untuk menentukan, materi dan isi peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum 2013 RA. Berdasarkan analisis kurikulum 2013 RA terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi dengan indikator yang ingin dicapai berupa meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.⁷⁹ Muatan pembelajaran

⁷⁹ Hasil Penelitian, pada tanggal 12 Mei 2020

berupa materi yang berisi konsep-konsep tentang berhitung yang akan dikenalkan pada anak untuk mencapai pemenuhan kompetensi yang diharapkan. Muatan pembelajaran ini merujuk pada kompetensi dasar dan dikembangkan dalam satuan PAUD.⁸⁰

b. Tahap *Design*

Tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan warna media *apron* hitung sehingga media *apron* hitung menjadi unik dan menyenangkan. Media *apron* hitung yang belum dikembangkan dibuat menggunakan daur ulang plastik dan dilapisi kain bergambar dengan ukuran 45 cm x 50 cm dengan buah angka hanya berwarna hijau sehingga kurang menarik perhatian anak saat belajar berhitung khususnya.⁸¹



Gambar 1. Media Apron Hitung Yang Belum Dikembangkan

⁸⁰ Hasil Penelitian, pada tanggal 12 Mei 2020

⁸¹ Hasil Penelitian, pada tanggal 12 Mei 2020

Pada tahap desain ini disusun instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli medi dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media *apron* hitung yang telah dikembangkan, serta angket untuk mengetahui respon anak saat menggunakan media *apron* hitung yang telah dikembangkan.

Media *apron* hitung ini di desain semenarik mungkin yang awalnya hanya menggunakan daur ulang plastik bergambar dan warna buah yang kurang menarik, maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan *apron* yang lembut, warna background *apron* yang cerah agar anak lebih suka, bentuk buah sama seperti buah yang asli yaitu buah apel dan jeruk, ukuran buah harus sesuai dengan karakteristik anak tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga anak mudah untuk memegannya, dan warna buah angka sesuai dengan warna buah aslinya buah apel warna merah dan hijau dan buah jeruk berwarna kuning dan oren. Kemudian media *apron* hitung yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi' untuk mengetahui kelayakan produk media *apron* hitung dan setelah

divalidasi media apron hitung yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke anak usia 5-6 tahun di RA. AL-MADANI Kabupaten Kepahiang. Sehingga media *apron* hitung yang telah dikembangkan ini menjadi media yang unik, menarik dan mampu menumbuhkan minat anak dalam belajar khususnya pembelajaran berhitung di RA. AL-MADANI Kabupaten kephaiang.

c. Tahap *Development*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media meliputi penentuan isi materi, validasi dan produksi. Isi materi didasarkan pada kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dihasilkan media *apron* hitung yang menarik, unik, menyenangkan dan berdasarkan dengan kurikulum yang ada di RA AL-MADANI Kabupaten kephaiang.

Ahli materi menilai media pada segi aspek pembelajaran dan isi materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Buyung Surahman, M. Pd, selaku dosen IAIN Bengkulu. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Dari aspek pembelajaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang

berhubungan aspek pembelajaran dari media apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan pedoman ini akan diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:⁸²

N O	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian media tingkat pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum	√			
2	Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan materi dan indikator di kurikulum	√			
3	Kejelasan petunjuk penggunaan belajar	√			
4	Ketepatan dalam penjelasan materi	√			
5	Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	√			
6	Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri	√			
Jumlah		24			
Total Skala penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{24}{24} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran diberikan 6 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan

⁸² Hasil validasi ahli materi, Dr. Buyung Surahman, M.Pd, pada tanggal 28 April 2020

hasil penilaian mendapatkan skor 4 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.

Dari aspek isi penilaian ini dilakukan untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan dengan aspek isi dari media apron hitung yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan pedoman penilaian ini diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:⁸³

N O	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kejelasan isi materi	√			
2	Keluasan dan kedalaman isi materi	√			
3	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	√			
4	Kejelasan pemberian informasi pada <i>apron</i> hitung	√			
Jumlah		16			
Total Skala penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{16}{16} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Aspek Isi

⁸³ Hasil validasi ahli materi, Dr. Buyung Surahman, M.Pd, pada tanggal 28 April 2020

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek isi diberikan 4 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 4 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 4 indikator yang diukur adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah dilakukan validasi tahap pertama produk yang dikembangkan, maka ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi berupa tanggapan positif terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi pada media apron hitung, kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, kejelasan petunjuk penggunaan media dalam tingkat pencapaian perkembangan anak, dan kejelasan petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran sehingga melalui tanggapan ahli materi tersebut, maka media apron hitung layak diujicobakan tanpa revisi.⁸⁴

Ahli media menilai dari aspek tampilan dan penggunaan. Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada anak. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Dini Widiyanti, M. Pd, selaku dosen IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini. Data validasi didapat dengan cara memberikan nilai pada angket yang mencakup aspek tampilan dan penggunaan. Ahli

⁸⁴ Hasil validasi ahli materi, Dr. Buyung Surahman, M.Pd, pada tanggal 28 April 2020

media mencoba peroduk langsung dan pengembang, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yaitu nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Penilaian aspek tampilan bertujuan untuk mengetahui hal yang menyangkut tampilan pada media apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan berpedoman pada penilaian aspek tampilan ini, pengembang akan mengetahui apakah perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Data hasil penilaian aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut:⁸⁵

N O	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian pemilihan background pada <i>apron</i>	√			
2	Kesesuaian proporsi warna buah	√			
3	Kemenarikan bentuk buah	√			
4	Kesesuain pemilihan jenis angka	√			
5	Kesesuaian pemilihan ukuran angka	√			
6	Kemenarikan sajian media <i>apron</i> hitung	√			
Jumlah		24			
Total Skala penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{24}{24} \times 100\%$			

⁸⁵ Hasil validasi ahli media, Dini Widiyanti, M.Pd, pada tanggal 29 April 2020

	P = 1 x 100% P = 100%
Kriteria Aspek Penilaian	Sangat Valid

Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

Pada instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli media diberikan 6 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli media dan hasil penilaian mendapatkan skor 4 dari masing-masing indikator, sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 100% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli media memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan positif terhadap media apron hitung antara lain kreatif, menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, bagus untuk digunakan pada anak usia dini. Ahli media melihat bahwa media apron hitung sudah memenuhi karakteristik anak, perkembangan anak juga masuk pada tiap indikator perkembangan pada anak kemudian meminta kesediaan untuk memperbanyak media. Melalui tanggapan ahli media ini, maka media apron hitung layak diujicobakan tanpa revisi.⁸⁶

Pada penilaian ahli desain media ini akan dijadikan acuan revisi penggunaan media sebelum media ini diujicobakan pada anak. Ahli desain yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Dini

⁸⁶ Hasil validasi ahli media, Dini Widiyanti, M.Pd, pada tanggal 29 April 2020

Widiyanti, M.Pd, selaku dosen IAIN Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang desain pembelajaran anak usia dini. Penilaian desain media bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli desain terhadap segala hal yang berhubungan dengan aspek penggunaan dari produk ini setelah dilakukan revisi tahap pertama. Berikut adalah pedoman dalam penggunaan media apron hitung.

Tahap awal: guru menjelaskan kepada anak tentang tema pembelajaran dan cara menggunakan media apron hitung. Apron hitung digunakan pada anak. Anak yang menggunakan apron hitung dengan cara mengalungkan media apron di leher kemudian mengikat tali yang berada disamping kiri dan kanan media apron hitung ke belakang lalu anak diminta untuk berdiri di depan kelas menggunakan media apron hitung, kemudian anak diminta satu persatu untuk memasang angka pada apron sembari guru menyebutkan angka 1-10.

Tahap kedua: setelah semua anak telah mendapatkan giliran untuk memasang angka pada media apron hitung, selanjutnya guru meminta kepada anak yang belum dapat giliran memasang angka pada media apron hitung sesuai urutan dan anak yang belum memahami angka 1-10 untuk memasang ulang sesuai dengan petunjuk dan bimbingan yang diberikan oleh guru sampai anak tersebut mampu melakukannya. Setelah semua anak mampu memasang angka secara urut dan berhitung dengan benar,

kemudian guru mengajak anak untuk bermain ke tahap berikutnya, yaitu dengan menghilangkan salah satu angka pada apron hitung kemudian meminta anak untuk menyebutkan angka yang hilang tersebut, lakukan secara bergantian dengan menghilangkan angka yang berbeda-beda. Data dari penilaian aspek penggunaan oleh ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut.⁸⁷

N O	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√			
2	Kemudahan dalam kegiatan berhitung	√			
3	Pemberian contoh cara menggunakan media <i>apron</i> hitung	√			
4	Kemudahan dalam menggunakan media <i>apron</i> hitung	√			
Jumlah		16			
Total Skala penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{16}{16} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

Pada instrumen penilaian yang diberikan pada ahli desain pembelajaran diberikan 4 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli desain dan hasil penilaian mendapatkan skor 4 dari masing-masing indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 4 indikator

⁸⁷ Hasil validasi ahli media, Dini Widiyanti, M.Pd, pada tanggal 29 April 2020

yang diukur adalah 100% dengan kategori “sangat valid”. Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan, maka ahli desain media memberikan saran dan komentar. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain media berupa tanggapan positif terhadap media *apron* hitung, yakni tidak perlu melakukan wawancara terhadap anak cukup dengan melakukan observasi saja sehingga melalui tanggapan ahli desain media ini, maka media *apron* hitung layak diujicobakan tanpa revisi.⁸⁸

Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli terhadap media *apron* hitung yang dikembangkan antara lain: (1) Ahli materi, Komentar dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi adalah kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak dan kejelasan petunjuk penggunaan media dalam pembelajaran sehingga melalui tanggapan ahli materi tersebut, maka media *apron* hitung layak diujicobakan tanpa revisi, (2) Ahli media dan ahli desain media, komentar dan saran yang diberikan berupa tanggapan positif dimana ahli media bertanggung kreatif, menarik, sesuai dengan karakteristik anak, dan bagus digunakan oleh anak usia 5-6 tahun, sedangkan ahli desain bertanggung tidak perlu melakukan wawancara kepada anak cukup melalui observasi saja, sehingga melalui tanggapan ini bahwa media *apron* hitung layak diujicobakan tanpa revisi. Adapun

⁸⁸ Hasil validasi ahli media, Dini Widiyanti, M.Pd, pada tanggal 29 April 2020

tanggapan anak sebagai calon pengguna produk yaitu memberikan anggapan yang positif dari anak dilihat dari hasil ujicoba anak dalam kegiatan pembelajaran berhitung.⁸⁹



Media Apron Hitung Yang Telah Dikembangkan

Media *apron* hitung yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli yakni ahli materi dan ahli media. Maka berdasarkan penilaian para ahli yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa media *apron* hitung yang telah dikembangkan ini telah layak baik itu dari segi isi atau materi, bahasa serta segi tampilan sehingga media *apron* hitung ini dapat digunakan pada tahap implementasi guna untuk menilai kelayakan dari respon yang diberikan oleh anak saat anak menggunakan media

⁸⁹ Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Desain, pada tanggal 28-29 April 2020

apron hitung tersebut.⁹⁰

d. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk. Media *apron* hitung yang diujicobakan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B RA. AL MADANI yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 2 orang anak, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 5 orang anak kelompok B RA. AL MADANI Kabupaten Kepahiang.⁹¹ Uji coba lapangan dilakukan di RA. AL-MADANI Kabupaten Kepahiang.

Sebelum media *apron* hitung digunakan peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri lalu peneliti menjelaskan cara menggunakan media *apron* hitung ini. Setelah akhir pembelajaran guru diminta untuk mengisi angket respon anak terhadap penggunaan media *apron* hitung yang telah disediakan.

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 2 orang anak dengan cara menggunakan media *apron* hitung dan lembar angket diisi oleh guru kelas. Data angket yang diperoleh dari dua orang responden disajikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			

⁹⁰ Hasil Penelitian, Pada Tanggal 12 Mei 2020

⁹¹ Hasil Observasi, Pada Tanggal 11 Mei 2020

2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak	√			
3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{20}{20} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.6 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak	√			
3	Membuat anak termotivasi		√		
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak		√		
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{18}{20} \times 100\%$ $P = 0.9 \times 100\%$ $P = 90\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.7 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 4.6 Diketahui bahwa media *apron* hitung yang dikembangkan ditinjau dari aspek penggunaan dari

dua responden berpendapat bahwa media *apron* hitung yang menarik dan menyenangkan ini mampu meningkatkan berhitung anak, sehingga media *apron* hitung dapat dikategorikan “sangat valid”.

2) Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada delapan orang anak RA AL-MADANI Kabupaten Kepahiang dan data angket yang diperoleh dari sepuluh orang responden disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak		√		
3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung		√		
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{18}{20} \times 100\%$ $P = 0.9 \times 100\%$ $P = 90\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.8 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak		√		
2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak		√		

3	Membuat anak termotivasi		√		
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{17}{20} \times 100\%$ $P = 0.8 \times 100\%$ $P = 85\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.9 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak		√		
2	menumbuhkam minat belajar berhitung anak		√		
3	Membuat anak termotivasi		√		
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung		√		
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{16}{20} \times 100\%$ $P = 0.8 \times 100\%$ $P = 80\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.10 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkam minat belajar berhitung anak		√		

3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{19}{20} \times 100\%$ $P = 0.9 \times 100\%$ $P = 95\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.11 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak		√		
3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{19}{20} \times 100\%$ $P = 0.9 \times 100\%$ $P = 95\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.12 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkan minat belajar berhitung anak			√	

3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung		√		
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{17}{20} \times 100\%$ $P = 0.8 \times 100\%$ $P = 85\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.13 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkam minat belajar berhitung anak	√			
3	Membuat anak termotivasi	√			
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung	√			
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{20}{20} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.14 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

No	Unsur Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mudah dipahami anak	√			
2	menumbuhkam minat belajar berhitung anak		√		

3	Membuat anak termotivasi		√		
4	Menarik perhatian anak untuk belajar berhitung			√	
5	Meningkatkan kemampuan berhitung anak	√			
Jumlah		20			
Total Skala Penilaian		$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{16}{20} \times 100\%$ $P = 0.8 \times 100\%$ $P = 80\%$			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Tabel 4.15 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media *apron* hitung yang dikembangkan ditinjau dari aspek penggunaan dari delapan responden berpendapat bahwa media *apron* hitung yang menarik dan menyenangkan ini mampu meningkatkan berhitung anak, sehingga media *apron* hitung dapat dikatagorikan “sangat valid”

e. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari lembar angket post tes dan pre test anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran berhitung khususnya.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media *apron* hitung mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA. AL-MADANI anak mampu mengenal konsep bilangan 1 -10

dan konsep berhitung 1-10 karena media *apron* hitung ini dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan sehingga meningkatkan motivasi belajar anak dengan media *apron* hitung yang unik dengan warna yang cerah, praktis untuk digunakan anak sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar berhitung.

B. Pembahasan

Berdasarkan permasalahan pada tahap analisis telah dijelaskan bahwa tahap analisis ini dilakukan dari berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kebutuhan kurikulum, kebutuhan anak, dan juga kompetensi dasar. Penyesuaian isi materi yang dimuat dalam media *apron* hitung dilakukan sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, mudah di pahami, sederhana dan semua anak menjadi lebih aktif dalam belajar berhitung. Pada analisis kebutuhan anak, kondisi anak diketahui secara detail ditemukan banyak kendala yang dihadapi oleh anak-anak terutama dalam proses pembelajaran. Analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar menggunakan kurikulum 2013 RA yang memuat tentang keterampilan pengetahuan sehingga mendukung penggunaan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan media *apron* hitung yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media *apron* yang akan dikembangkan mulai dari

pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Media *apron* hitung berbentuk seperti celemek ini dibuat dengan menggunakan kain *apron* berwarna dan berukuran kecil sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh anak. Media *apron* hitung ini dibuat untuk mengenalkan bilangan dan konsep berhitung untuk anak usia 5-6 tahun. Sehingga materi yang disajikan menarik perhatian anak dan dapat menyenangkan bagi anak. Sehingga media yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama pembelajaran berhitung anak.⁹²

Kemudian pada tahap *development* yang merupakan tahap awal dalam pembuatan media *apron* yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan media *apron* hitung yang dikembangkan. Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media *apron* hitung ini tidak mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari anak sebagai subjek uji coba mampu menggunakan dan memainkan media *apron* yang dikembangkan dalam pembelajaran berhitung sehingga anak mampu berhitung melalui penggunaan media *apron*.⁹³

Media *Apron* hitung ini sebagai salah satu media dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam belajar berhitung sangat bermanfaat bagi anak diantaranya adalah:

⁹² Hasil Observasi, Pada Tanggal 11 Mei 2020

⁹³ Hasil Penelitian, Tanggal 12 Mei 2020

- 1) Memudahkan anak untuk memahami konsep berhitung 1-10,
- 2) Anak dapat membilang secara urut angka 1-10,
- 3) Membangkitkan semangat dan motivasi anak untuk terus terlibat dalam kegiatan belajar,
- 4) Anak dapat mengenal pola angka 1-10,
- 5) Anak dapat menghubungkan antara lambang bilangan dengan benda-benda,
- 6) Mempermudah pemahaman anak tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan,
- 7) Melatih anak untuk mengkonstruksi konsep bilangan dan pengalaman belajar secara konkret dan menyenangkan.⁹⁴

Maka dengan menggunakan media *apron* hitung ini dapat mempermudah anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berhitung, penggunaan media *apron* hitung dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar berhitung terhadap anak. Selain itu juga kemampuan berhitung anak di RA AL MADANI dalam kegiatan berhitung membutuhkan media yang konkret dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media *apron* hitung. Karena perkembangan berhitung anak pada usia 5-6 tahun dengan melalui media secara konkret atau nyata sehingga anak akan lebih mudah untuk memahaminya.⁹⁵

Dari aspek penilaian uji coba produk oleh anak memperoleh rata-rata persentase sebesar 9,5% pada uji coba kelompok kecil dan 90% pada uji coba

⁹⁴ Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*, Bantul, 2015, h. 48

⁹⁵ Hasil Penelitian, Tanggal 12 Mei 2020

kelompok besar yang termasuk dalam katagori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *apron* hitung yang dikembangkan ini sangat bermanfaat untuk proses belajar berhitung dimana media *apron* hitung ini dapat mempermudah anak-anak dalam berhitung.⁹⁶

Adapun perbedaan media *apron* hitung yang belum dikembangkan dan yang telah dikembangkan yaitu:

Media <i>Apron</i> Hitung Belum Dikembangkan	Media <i>Apron</i> Hitung Telah Dikembangkan
 <ul style="list-style-type: none"> • Dibuat menggunakan daur ulang plastik dan dilapisi kain bergambar • Berukuran 45 cm x 50 cm • Bentuk buah berbeda-beda • Warna buah hanya satu warna • Angka pada media 0-9 	 <ul style="list-style-type: none"> • Dibuat menggunakan kain <i>apron</i> • Berukuran 45 cm x 45 cm • Bentuk buah apel & jeruk • Warna buah apel berwarna merah & hijau sedangkan buah jeruk berwarna kuning & oren • Angka pada media 1-10

Tabel 4.11 Perbedaan Media Apron Yang Belum Dikembangkan dan Yang Telah Dikembangkan

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *apron* hitung yang telah dikembangkan anak lebih

⁹⁶ Hasil Validasi Respon Anak, Pada Tanggal 12 Mei 2020

mudah memahami konsep berhitung sehingga anak mampu berhitung anak yang awalnya kegiatan pembelajaran berhitung di RA AL-MADANI masih ada anak yang belum mampu mengurutkan angka 1-10. Selain itu juga kemampuan anak di RA AL-MADANI dalam kegiatan berhitung sangat membutuhkan media yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya media *apron* hitung ini. Maka dengan diterapkannya media *apron* hitung yang dikembangkan dalam pembelajaran berhitung khususnya anak usia 5-6 tahun di RA AL-MADANI Kabupaten kepahiang dapat meningkat.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan media *apron* hitung yang sudah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran khususnya berhitung yaitu sebagai berikut :

1. Media *apron* hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Media *apron* hitung dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
3. Gambar buah angka pada *apron* hitung didesain dengan warna yang berbeda sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar berhitung.

Namun dalam penelitian dan pengembangan media *apron* hitung ini tentunya masih memiliki keterbatasan, berikut adalah keterbatasan pada media yang dikembangkan berupa media *apron* hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung:

1. Media *apron* hitung masih tergolong sederhana dan hanya ada 2 sehingga anak menggunakannya secara bergantian.

2. Pada proses implementasi produk yang dikembangkan belum sampai pada tahap melihat keefektivitasan sehingga keefektivitasan media *apron* hitung dalam pembelajaran berhitung belum diketahui.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa media *apron* hitung yang dikembangkan di desain menyesuaikan materi berdasarkan karakteristik anak dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di RA AL MADANI. Dengan memperhatikan aspek materi (pembelajaran dan isi) dan aspek media (tampilan dan pengguna) sehingga media *apron* hitung yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun. Proses belajar berhitung dengan menggunakan media *apron* hitung anak mampu mengenal pola angka 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dan memahami konsep berhitung 1-10 melalui benda kongkrit. Maka dengan menggunakan media *apron* hitung yang telah dikembangkan ini dapat menumbuhkan minat belajar berhitung anak sehingga kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA AL MADANI Kabupaten Kepahiang meningkat.

B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan

melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru harus lebih kreatif dalam menghasilkan atau membuat media pembelajaran mengingat masa anak usia dini adalah masa kongkrit. Selain itu, jika ingin anak cepat berhitung maka terapkanlah media *apron* hitung sebagai media dalam pembelajaran berhitung di kelas.

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya perlu menguji efektivitas media *apron* hitung yaitu dengan melanjutkan penelitian ke tahap implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran Terjemahan. Departemen Agama RI, Bandung: CV Darus Sunnah. 2015.
- Alwy, Sartika Nur, dkk. *Penerapan Metode Bermain Jari Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Pada Kelompok B*. Jurnal: Ceria. 2019.
- Azona, dkk. *Pengembangan Kecerdasan Logika Matematika Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Berbantuan Media Compact Disc (Cd) Interaktif Dipaud Muslifa Kota Bengkulu*. Tesis, Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Universitas Bengkulu. 2014.
- Bahri, Husnul. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*. Bengkulu: CV. Zigie Utama. 2019
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Undang-undang SISDIKNAS (Sistem pendidikan Nasional) UU RI No. 20 tahun 2003
- Dhelfhie, Bandi.. *Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Klaten: PT. Intan Sejati.2011.
- Fauziyah, Nur. *Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa Tk B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar*.Tesis, Program Pascasarjana Magister Manajemen Pendidikan. 2014.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2015
- Hasan, Fuad. *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Istiyani, Dwi. *Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (CALISTUNG) Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Pekalongan*. 2013.
- Karuniawati, Fajar. *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2018.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI. 2016.
- Mudjito, A.K. *Pedoman Bidang Pengembangan Pembiasaan Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007.
- Muslimin, Ariyanti Zidni Immawan. *Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE)*

Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN Bulutirto Temanggung. Jurnal Psikologi Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2015.

- Mutiah, Dian. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Kencana. 2010.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Remaja Rosdakarya. 2010.
- Nuryani. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Angka Modifikasi.* Purwakarta: UPI. 2015.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009.
- Prawastiningtyas, Devita Philia. *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun,* Yogyakarta: UNY. 2015
- Rachmawati, Yeni, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.
- Rahayu, Ani. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman kanak-kanak Kelamal Bhayangkari 83 Purworejo.* Tesis, Program Studi Magister Manajemen Stie Widya Wiwaha Yogyakarta, 2017
- Ramli, Syamsul Alam, dkk. *Jurnal Pendidikan Anak.* Palopo: Awlady. 2019.
- Sari, Yulvia. *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini,* Semarang: IKIP Veteran Press. 2001
- Setio, Wargo Catur. *Belajar Matematika Untuk Anak Usia Dini.* 2010
- Simanjutak, Lisnawaty. *Metode Mengajar Matematika,* Jakarta: Rineka Cipta. 2001
- Siswanto. *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif.* Yogyakarta: ANDI Offset. 2008
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* Bandung: Alfabeta. 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta. 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta. 2019

- Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008.
- Suryana, Dadan. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2016
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana. 2011
- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat. 2005.
- Wahyuni, Dede, dkk. *Pengaruh Media Apron Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Riau: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Yuliani, Hamruni. *Pengembangan Media Pohon Hitung Berbais Paikem Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Di TK Education 21 Kulim Pekanbaru*. Pekanbaru: FKIP UR. 2014.
- Yuliani, Hertika. dkk, *Pengaruh Media Pohon Hitung Berbasis PAIKEM Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6*, FKIP UR
- Zaman, Badru, dkk. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010.