

**PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN PINTAR ANGKA
(PAPINKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA TALANG
PADANG KECAMATAN PADANG GUCI HILIR
KABUPATEN KAUR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam



OLEH :

Virda Mirantika
NIM. 1611250036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020 M / 1441 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Virda Mirantika
NIM : 1611250036

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Virda Mirantika

NIM : 1611250036

Judul : **Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur.**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Buyung Surahman, M.Pd

NIP. 19610151984031002


Fatrica Svafri, M.Pd.I

NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur”**, yang disusun oleh: **Virda Mirantika, NIM.1611250036**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, 29 Juli 2020, dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
 NIP. 196209051990021001

Sekretaris

Adi Saputra, M.Pd
 NIP. 198102212009011013

Penguji I

Nurlaili, M.Pd.I
 NIP. 197507022000032002

Penguji II

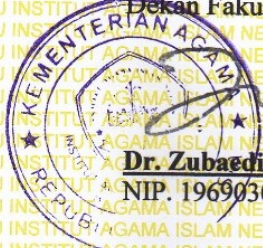
Fatrica Syafri, M.Pd.I
 NIP. 198510202011012011

Bengkulu, Agustus 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaidi, M. Ag, M. Pd
 NIP. 196903081996031005



MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya:

6. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(Q.S. Alam Nasirah: 6)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur kupanjatkan kepada Allah Swt yang maha agung dan maha tinggi yang telah menjadikan aku manusia yang senantiasa selalu berpikir, berilmu, dan beriman, serta sabar dalam menjalankan kehidupan ini.

Terhusus bagi kedua orangtuaku :

- ✚ Untuk ayahku (Yudian) dan ibuku (Sarna), terima kasih telah menjadi motivasi, menyekolahkanku hingga aku bisa duduk di bangku perguruan tinggi saat ini, hingga aku bisa menyelesaikan studiku ini dengan baik, tapi kalian aku tidak bisa apa-apa, semua jasa kalian ayah ibu tidak pernah bisa terbalaskan, hanya ucapan do'a semoga kalian memakai toga ini, terima kasih ayah dan ibu.*
- ✚ Terima kasih untuk kakakku yang telah selalu memotivasi hingga bisa sampai ke tahap ini.*
- ✚ Teruntuk keluarga besarku yang tidak bisa kusebutkan satu-persatu.*
- ✚ Untuk pembimbing-pembimbingku bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd (Pembimbing 1) dan Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.1 (Pembimbing 11), terima kasih telah membimbing dan memberi saran yang baik selama bimbingan, sehingga Usni bisa menyelesaikan studi dengan baik.*
- ✚ Seluruh dosen, dosen validasi dan guru Paud Nadilah di Desa Padang Guci Hilir.*
- ✚ Teruntuk Jeman dekatku Yesi Oktriana dan Widya Agustina yang sudah selalu ada di saat aku membutuhkan dan sudah banyak mendukung aku.*

- ✚ *Jeruntuk teman dekatku yang lain yang tak bisa ku sebutkan satu-persatu..terima kasih sudah banyak membantu baik senang maupun duka.*
- ✚ *Jeruntuk teman KKN ku di Suka Bandung Kecamatan Atir Nipis.*
- ✚ *Jeruntuk teman SD, SMP, SMA dan Kuliah*
- ✚ *Jeruntuk teman Special Jebra Atry Usman terima kasih, sudah banyak membantu dan menemaniku demi perjuangan ini.*
- ✚ *Jeruntuk teman seperjuangan tahun angkatan 2016 khususnya kelas B*
- ✚ *Agama, almamater, bangsa dan negara*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur”**. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan berlaku.

Bengkulu, 2020

.....
siswa yang bersangkutan



Mirantika
NIM. 1611250036

ABSTRAK

Skripsi Virda Mirantika, NIM. 1611250036, dengan judul **"Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur"**. Pembimbing I: Dr. Buyung Surahman, M.Pd II: Faticca Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci : *Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran, Papan Pintar Angka,*

Penelitian ini dilatarbelakangi kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Nadilah masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Guci Hilir? 2) Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar Angka (Papinka) di Desa Padang Guci Hilir?

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D. Metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini di Desa Padang Guci Hilir telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasi dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan. Pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka) ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran ini anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak dan disana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahunnya dan disana didalam pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **“Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur”**. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan guru PIAUD
5. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala

kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2020
Peneliti

Virda Mirantika
NIM. 1611250036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Konsep Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Manfaat Media Pembelajaran	11
c. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	13
2. Konsep Pengembangan Kemampuan	13
a. Pengertian Pengembangan Kemampuan	13
b. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung	14

3. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	15
a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)	15
b. Fungsi dan Tujuan PAUD.....	17
c. Arah dan Sasaran Program Pembelajaran PAUD	19
4. Konsep Pembelajaran Berhitung.....	20
a. Pengertian Berhitung.....	20
b. Teori Permainan Berhitung	21
c. Indikator Berhitung Anak Usia Dini	23
5. Media Papan Pintar Angka.....	24
a. Pengertian Papan Pintar Angka.....	24
b. Alat dan Bahan	25
c. Langkah-langkah Pembuatan Media Papinka	25
d. Langkah-langkah Penggunaan Media	27
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Uji Coba Produk.....	39
E. Jenis Data	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	44
H. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	49
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
---------------------	----

B. Saran	78
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Kemampuan Berhitung Anak.....	42
Tabel 3.2. Kriteria Hasil Belajar	43
Tabel 3.3. Tabel Kriteria Validator	44
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	44
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	45
Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Lapangan.....	46
Tabel 4.1. Tingkat Pendidikan	50
Tabel 4.2. Pekerjaan.....	50
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Desa	51
Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi Media Papinka	60
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Papinka	61
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Media Bagian Meja Papinka	62
Tabel 4.7. Hasil Validasi Guru di Paud Nadilah Desa Talang Padang.....	63
Tabel 4.8. Rubrik Penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak	67
Tabel 4.9. Hasil Data Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun <i>Pre Test</i>	68
Tabel 4.10. Hasil dari Post Test	69
Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Produk Pre Test.....	70
Tabel 4.12. Hasil Uji Coba Produk Post Test	71
Tabel 4.13. Data Peningkatan Persentase Pre Test dan Post Test.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1. Model Penelitian Pengembangan R&D	39
Gambar 3.2. Desain Eksperimen.....	40
Gambar 4.1. Struktur Orghanisasi Desa Talang Padang.....	53
Gambar 4.2. Tahap Pengembangan dan Pengenalan Media	58
Gambar 4.3. Perubahan Perbaikan Desain Produk	64
Gambar 4.4. Hasil Revisi Produk Akhir	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validitas
2. Lembar Angket dan RPPH
3. Lembar Bimbingan Skripsi
4. Lembar Surat Pengesahan dan Persetujuan Pembimbing
5. Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal maupun informal. Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut ahli permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal.²

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Dalam UU no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2013) h. 22

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 20

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta, Gava Media, 2016), h. 1

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. Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.⁴

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni 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

⁴Titik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*, (Jurnal Ilmiah Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016), h. 52

dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan rangsang terhadap pembelajaran.⁵

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya. bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.⁶

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan

⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, h. 5

⁶ Mira Yanti Lubis, *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*, (Jurnal Ilmiah Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2, No. 1, Mei 2019), h. 50

dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup.⁷

PAUD Nadilah adalah salah satu paud yang berada di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur , paud ini sudah berdiri lama dari tahun 2014. Paud Nadilah adalah salah satu paud yang masih menjadi pilihan para orang tua anak untuk menyekolahkan anaknya pada usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru di PAUD Nadilah Padang Guci Hilir⁸, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Nadilah masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka penulis mengambil judul **“Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

⁷Kamim Zarkasih Putro, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, (Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 16, Nomor 1, 2016), h. 1.

⁸ Observasi awal melalui wawancara dengan guru Paud Fadela Padang Guci Hilir , pada 14 Maret 2017 pukul 08.30 Wib

1. Rendahnya minat terhadap pelajaran berhitung anak
2. Anak masih banyak yang kebingungan ketika diajari berhitung
3. Kurangnya media (alat peraga) dalam pelajaran berhitung anak

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Alat peraga (media) yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran papan pintar angka (papinka), maksudnya adalah di dalam pembelajaran anak diajak bermain papan pintar angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.
2. Kemampuan berhitung permulaan dibatasi pada kemampuan mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga empat dan seterusnya, dan bentuk angka 0 sampai 20.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur?
2. Bagaimana pengembangan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur
2. Bagaimana pengembangan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
 - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak didik
 - 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
 - 2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.
 - 3) Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
 - 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
- 2) Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan strategi bermain papan pintar angka.
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- 3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas
- 4) Mengembangkan kemampuan sikap nasional anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.⁹

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau

⁹ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 3

membuat siswa/anak didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.¹⁰

Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Artinya, dengan menggunakan media, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.¹¹

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹² Penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya fungsi peran dan *mediator* yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan dalam isi pembelajaran di samping itu, mediator pula mencerminkan pengertian setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran medias mulai dari guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media. Sementara itu media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, dan computer.

Jadi, televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan sejenisnya disebut media komunikasi, apabila media

¹⁰ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2

¹¹ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 5

¹² Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA, 2015) h. 33

itu membawa pesan-pesan yang mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.¹³Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁴

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.¹⁵

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadilah proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

¹³Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 34

¹⁴Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 35

¹⁵Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, h. 5

Media dapat diartikan sebagai pengantar atau prantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁶

Dari beberapa pengertian media pembelajaran diatas dapat diambil sebuah pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk penyampaian pesan. Baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikutip media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:¹⁷

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja

¹⁶ Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010), h. 1

¹⁷Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, h. 5

6. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
7. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Selain manfaat-manfaat tersebut, masih terdapat manfaat yang lain dari media pembelajaran yaitu:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya intraksi langsung antara siswa dan lingkungan.
4. Media menjadi keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Demikianlah beberapa manfaat yang menggambarkan betapa pentingnya media dalam pembelajaran dengan baik, tepat

dan benar, seseorang pendidik tidak diperkenankan menggunakannya secara sembarangan.¹⁸

c. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar dan pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai peran. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indra-indranya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.¹⁹

2. Konsep Pengembangan Kemampuan

a. Pengertian Pengembangan Kemampuan

¹⁸ Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010), h. 3

¹⁹ Badru Zaman, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2010), h. 7

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan. Pendidikan meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral karyawan, sedangkan latihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis pelaksanaan pekerjaan karyawan, workshop bagi karyawan dapat meningkatkan pengetahuan lebih lagi di luar perusahaan.

Pengembangan adalah pertumbuhan kemampuan yang terjadi jauh melampaui apa-apa yang dituntut dalam suatu pekerjaan. Hal ini mewakili usaha-usaha untuk meningkatkan kemampuan karyawan untuk menangani berbagai jenis penugasan. Pengembangan ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dan keahlian ataupun keterampilan mereka sehingga dapat menunjang adanya kesempatan dalam promosi karyawan.²⁰

b. Capaian Pengembangan Kemampuan Berhitung

Pengembangan media pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa langkah dalam proses pembuatan, yakni: Penyusunan rancangan dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Setelah analisis dilakukan, dilanjutkan dengan

²⁰ Erlin Emelia Kandou, *Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan*, (Jurnal Pdf , Nelitimedia.neliti.com, tahun 2017), h. 4

merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang akan dilakukan. Adapun tujuan tersebut meliputi tujuan yang dinyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan itu, tujuan yang dirumuskan harus dianalisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu.²¹

3. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam

²¹ Elisa Malapata, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1, 2019), h. 284

memasuki pendidikan lebih lanjut.²² Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Selanjutnya, dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pada hakekatnya manusia dilahirkan dalam keadaan lemah dan tidak berdaya, namun ia memiliki potensi bawaan yang bersifat laten yang dapat dikembangkan. Sejak dilahirkan ia telah membawa fitrah beragama, fitrah ini baru berfungsi setelah melalui proses

²² Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 111

pendidikan.²³ Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Ar-rum ayat 30 :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ
ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahu. (Q.S. Ar Rum: 30)

b. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain: pertama, untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan di sini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang

²³ Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), h. 5

selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.²⁴

Kedua, mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar di mana dia berada dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan di sini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat umum).

Ketiga, mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Di sinilah peran pendidikan difungsikan untuk mengenalkan peraturan-peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.

Keempat, memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. Di sini pendidikan dapat

²⁴ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h.

difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.²⁵

Adapun tujuan dari PAUD adalah: a) membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak-anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; b) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial anak-anak pada masa emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; dan c) membantu anak-anak mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

c. Arah dan Sasaran Program Pembelajaran PAUD

Program pembelajaran PAUD diarahkan pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang dikategorikan dalam kelompok umur 4-6 tahun sebagai acuan normatif dan dikembangkan untuk mempersiapkan anak-anak agar siap

²⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, h. 16

mengikuti pendidikan pada jenjang SD, MI, atau bentuk lain yang sederajat.²⁶

4. Konsep Pembelajaran Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.²⁷

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk menembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²⁸

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan

²⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, h. 17

²⁷ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 97

²⁸ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 97

anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

b. Teori Permainan Berhitung

Berikut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut :

1) Tingkat perkembangan mental anak

Kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya belajar sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan.²⁹

Anak usia TK berada pada tahapan pra operasional kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

²⁹ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 98

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

3) Perkembangan awal menentukan perkembangan anak selanjutnya

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya diamalkan akan sangat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa *“masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti”*.³⁰

Selanjutnya Erikson menerangkan, apa yang akan dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, cinta kasih. Sekali ia

³⁰Abu Ahmadi, dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2005), h. 24

belajar, sikap demikian akan mewarnai persepsi individu akan masyarakat dan suasana sepanjang hidup.

Sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sebagai tambahan, banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah, serta enuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai “*anak yang penuh masalah*”. Dari studi riwayat anak nakal, menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal, dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku anti sosialnya.³¹

c. Indikator Berhitung Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak antara lain:³²

- 1) Menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10
- 2) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 3) Mengurutkan lambang bilangan 1-10
- 4) Memasangkan lambang bilangan dengan bendabenda sampai 10
- 5) Menjumlahkan bilangan sampai hasil 10

³¹Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2015), h. 57

³²Himatul Farihah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Volume 2 No. 1, Mei 2017 3 ISSN: 2527-3191), h. 9

Anak usia dini belum mampu memahami bilangan. Anak hanya menirukan orang di sekitarnya. Misalnya, anak dalam menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Langkah-langkah pembelajaran kemampuan menghitung anak TK dapat dilakukan dengan cara: a) menghitung dengan jari, b) menghitung benda-benda, c) berhitung sambil berolahraga, d) berhitung sambil bernyanyi, e) menghitung diatas sepuluh, f) menulis angka, g) memasangkan angka, h) membandingkan angka.³³

Berdasarkan pengertian diatas maka indicator kemampuan berhitung permulaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mengenal Konsep Bilangan 1-20
- 2) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama
- 3) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya banyak dan sedikit
- 4) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan angka dan warna pada potongan kartu angka (Papan Pintar Angka) 1-20

5. Media Papan Pintar Angka

a. Pengertian Papan Pintar Angka

Media papan pintar angka adalah sebuah media pembelajarana menyusun kartu angka atau nomor. Media papan pintar angka merupakan permainan yang dilemparkan dengan dadu dan di hitung

³³ Etik Kurniawati, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Pada Anak Kelompok B Tk Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014*, (Jurnal Penelitian Pdf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013/2014), h. 8

jumlah titik pada balok angka yang disesuaikan dengan titik dadu tersebut. Permainan dadu adalah salah satu permainan yang digemari anak-anak, media tersebut berjeniskan media visual yang hanya bisa dilihat dan dinikmati oleh indra penglihatan.³⁴

Menurut Sucahyo media papan pintar merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Media papan pintar dalam permainan papan pintar ini dibentuk dengan cara bermain yang ditegakkan potongan-potongan balok kemudian disusun atau ditata di dalam papan pintar angka sehingga membentuk suatu bangun datar yang mudah dipahami dan tahap ini merupakan tahap kognitif.³⁵

b. Alat dan Bahan

Media Papan pintar angka merupakan media pembelajaran yang dibuat sendiri oleh guru berupa papan yang dilengkapi oleh kotak berisi potongan kartu gambar angka, yang isinya disesuaikan dengan tema pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

- 1) Bahan: kayu, potongan-potongan balok, papan alas, kertas manila.
- 2) Alat: gunting, cutter, lem, cat warna, penggaris, spidol board maker

c. Langkah-langkah pembuatan Media Papan pintar angka

³⁴ Nur Habibah Mutho'I, *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekkagir*, (Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1 Desember 2018)

³⁵ Sucahyo, Danang. 2013. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. (Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216)

- 1) Guru membuat alas media dari kayu ukuran $\pm 10 \times 5$ cm, kemudian dihaluskan.
- 2) Guru membagi alas media papan menjadi 2 bagian sama lebar, kemudian dicat dengan warna merah yang berbeda potongan balok, warna untuk tempat menulis dan di beri angka dan titik seperti dadu



- 3) Pada bagian tengah guru memasang kotak untuk tempat kotak, dan disebelah tepinya dipasang pembatas yang dibuat sedemikian rupa sehingga bisa digunakan untuk meletakkan kotak dadu angka



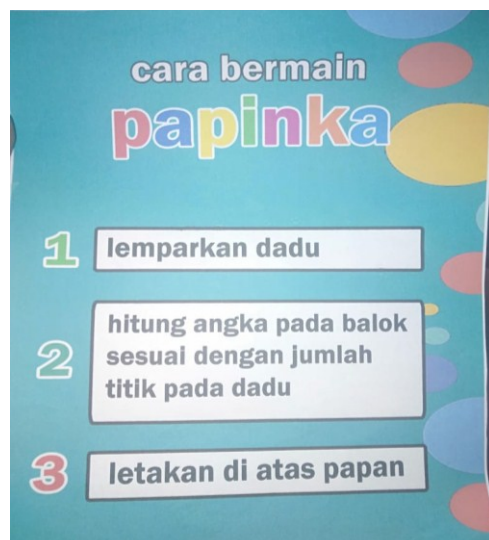
- 4) Guru membuat kotak bergambar seperti dadu yang diletakkan angka dari 1-20 dengan ukuran 10×5 cm sebanyak 20 buah.



d. Langkah-langkah penggunaan media

Media Papan pintar angka bisa dimainkan untuk 2 atau 4 orang dan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap, yaitu dimulai dari yang paling sederhana sampai dengan tingkat yang lebih sulit atau lebih kompleks. Hal ini bertujuan untuk mempermudah anak berlatih mengenal angka dan warna. Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mengambil kartu yang sudah disiapkan di kotak tengah, dan membaca kata yang ada di bawah gambar.
- 2) Anak melemparkan dadu sesukanya dengan acak
- 3) Anak mencari kartu angka yang ada dalam kotak yang tersedia sesuai angka yang tercantum dalam dadu yang dilemparnya secara acak
- 4) Ketika dadu menunjuk angka tertentu maka anak



menancapkannya pada tempat yang sudah tersedia di depannya, maka anak dianggap benar dalam menjawab atau menebak angka yang ada di dadu tersebut

- 5) Anak menulis angka yang ada pada kartu dengan menggunakan board maker yang tersedia.
- 6) Anak yang benar menjawab atau menebak skor diberikan bintang (aplous/hadiah)

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devita Philia Prawastiningtyas, Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul.³⁶

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan apron hitung sebagai media pengenalan berhitung bagi anak usia 5- 6 tahun terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilatar belakangi karena kemampuan berhitung anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini

³⁶ Devita Philia Prawastiningtyas, *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Maret 2015)

merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development).

Model pengembangan yang dipakai diadaptasi dari model pengembangan Brog and Gall, penelitian ini dilakukan dengan langkah: (1) Studi pendahuluan atau observasi di lapangan; (2) Perencanaan penelitian; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji lapangan terbatas; (5) Revisi hasil uji lapangan; (6) Kelayakan produk untuk pembelajaran; (7) Revisi hasil uji kelayakan produk itu sendiri; dan (8) Revisi produk hasil lapangan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada anak. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 20 anak. 2 anak saat ujicoba individu, 8 anak saat ujicoba kelompok kecil, dan 10 anak saat ujicoba lapangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh ahli media, ahli materi, instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa checklist dan lembar evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil validasi aspek pembelajaran memperoleh skor 3,5 (kriteria baik), aspek isi 3,75 (kriteria baik), dan aspek tampilan memperoleh skor 4,17 (kriteria sangat baik), dan

aspek pengguna 3,75 (kriteria baik). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media apron hitung sebagai media pembelajaran yang edukatif untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak untuk mempermudah anak belajar pengenalan lambing bilangan dan berhitung.

2. Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu.³⁷

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Untuk mensiasatinya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bias mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : sejauh mana penggunaan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu? Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu

³⁷Eki Trisnawati, *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu*, (Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2018)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif Komparatif, teknik deskriptif interaktif dengan deskripsi hasil analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71 % .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015.³⁸

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa waktu kegiatan berhitung yang dilakukan di TK Dharma

³⁸ Suparti, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, tahun 2015)

Wanita 02 Sukorejo Kulon khususnya kelompok A. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penerapan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka. dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015?. Hipotesis penggunaan media papan panel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, menggunakan instrument berupa RKM, RKH, lembar penilaian observasi kemampuan membaca permulaan anak dan lembar observasi guru Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kec. Kalidawir Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan sebesar 26,6 dari pra siklus ke siklus I. Sebesar 20,1% dari siklus I ke siklus II, sebesar 26,6% dari siklus II ke siklus III.

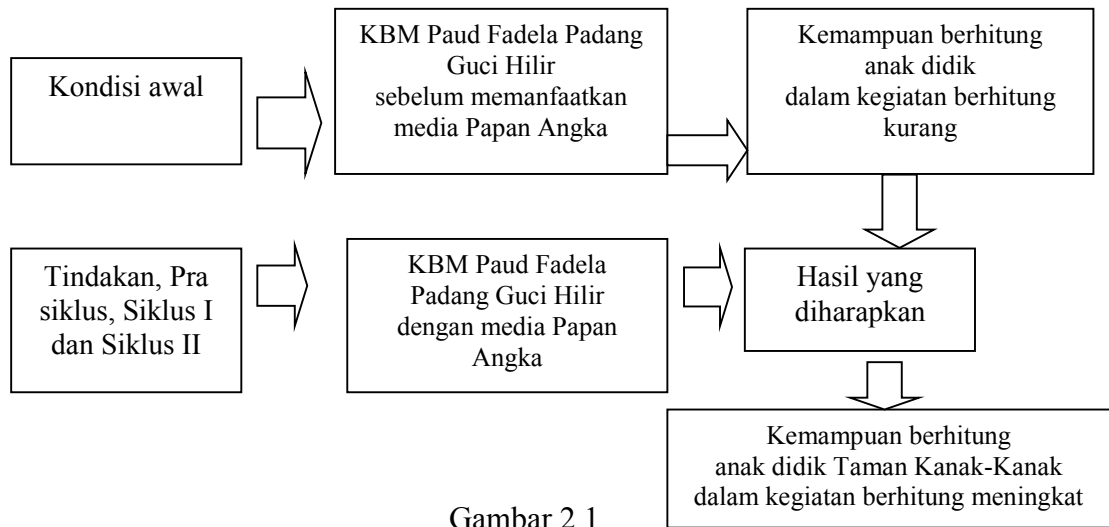
Hal ini berarti terjadi peningkatan kemampuan membilang 1-10 hingga mencapai 93,3%. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa "penggunaan media

papan planel, kartu gambar dan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2014/1015".

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang media stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya adalah pada jumlah subjek penelitian serta jenis penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Teori

Anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anak-anak usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur dapat meningkatkan kemampuan berhitung.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.³⁹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur. Namun mengingat saat ini masih dalam kondisi Pandemi Covid-19, maka pelaksanaan penelitian dilakukan di desa dengan mengumpulkan anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur yang

³⁹ Punjai Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h.7

berjumlah 12 orang anak. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian dan pengembangan menurut Brog & Gall dalam sugiyono model ini terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk masal. Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 9 tahap dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut:

1. Potensi tahap Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui wawancara kepada orang tau atau wali anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur memiliki potensi untuk bisa mengenal kemampuan berhitung.

2. Pengumpula Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang permainan *papan pintar angka* dimensi sebagai produk yang akan

diadaptasi untuk dikembangkan menjadi permainan *papan pintar angka* dimensi. Pengumpulam informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan *papan pintar angka* dimensi untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada *papan pintar angka* dimensi. Pengumpulam data juga berguna untuk mengetahui karakteristik anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur . Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada permainan *papan pintar angka* dimensi.

3. Desain Produk

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam *papan pintar angka* edukatif adalah mengetahui bentuk dan warna dalam mengelompokkan kerjasama dalam tema binatang sub tema binatang darat. Desain produk *papan pintar angka*.

4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk oleh beberapa pakar ata tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.⁴⁰

Produk awal berupa desain *papan pintar angka* yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli media yaitu dosen. Teknoogi pendidikan, ahli materi yaitu

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297

dosen pendidikan anak usia dini. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari *papan pintar angka* dimensi. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk akan dihasilkan tanggapan dari anak. Tanggapan tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya *papan pintar angka* dimensi dapat digunakan pada uji coba pemakaian dengan mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

8. Uji coba pemakaian

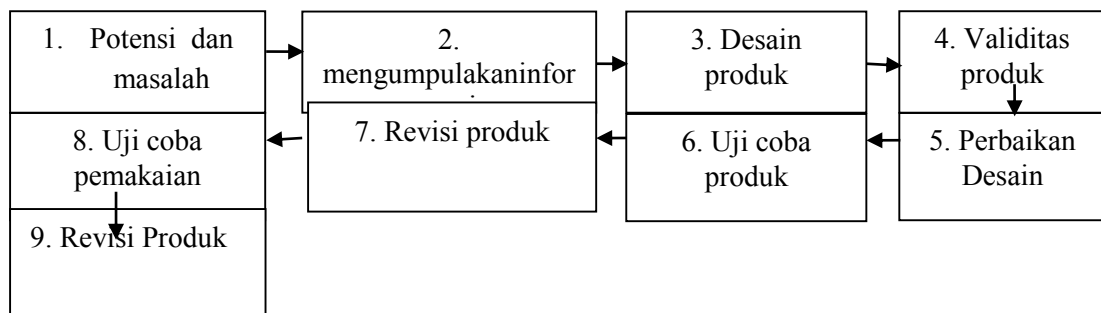
Uji coba pemakaian dilakukan kepada 5 subjek masing-masing subjek memberikan tanggapan *papan pintar angka* yang sudah digunakan

dalam mengenal bentuk dan warna dengan tema binatang sub tema binatang darat.

9. Revisi Produk

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan produk agar dapat diproduksi secara masal.

Berikut ini peneliti tampilkan bagan alur prosedur pengembangan *papan pintar angka* untuk anak TK kelompok B:



Gambar 3.1
Model penelitian pengembangan R&D

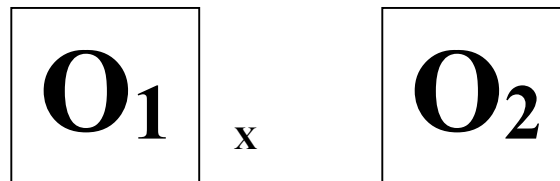
D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini. Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

Gambar 3.2
Desain Eksperimen (*before-after*)



Keterangan:

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran *papan pintar angka* dimensi.

O1 = Tes *before* treatment atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *papan pintar angka* dimensi.

O2 = Tes *after* treatment atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *papan pintar angka* dimensi.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 6 anak-anak yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. Dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 12 anak.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan

untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran *papan pintar angka* dimensi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur .

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan Permainan papinka adalah :

1. Observasi

Observasi S. Margono mengatakan bahwa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini dengan cara mengamati melihat perkembangan kemampuan berhitungnya dari produk permainan papan pintar angka (papinka) yang telah dibuat.⁴¹ Observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran pengenalan angka anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur , dengan pedoman observasi sebagai berikut :

⁴¹Novan Ardy, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017) h 193

a. Tujuan Observasi

Tujuan observasi yaitu anak untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran.

Aspek yang diamati antara lain: proses pengenalan bentuk dan warna, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3.1
Kisi-kisi kemampuan berhitung anak

Variabel	Instrument	Komponen dan deskriptif
Kemampuan berhitung	Permainan	1) Mengenal angka 1-20 secara bertahap, 2) Menghitung benda 1 sampai 20, 3) Membandingkan besar-kecilnya nilai angka, 4) Operasi hitungan 1-20, 5) Menyebutkan angka secara berurutan 1-20 atau sebaliknya 20-1 6) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya sama dan tidak sama 7) Membedakan dua buah benda yang jumlahnya banyak dan sedikit 8) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan angka 1-20

Adapun kriteria hasil belajar yang didapatkan dari observasi adalah mengelompokkan secara bersama, menyusun *papan pintar angka* dengan saling bekerjasama dan menyebutkan terhadap

kecerdasan sosial dalam anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3.2
Kreteria Hasil Belajar

Nilai	Skor	Keterangan
★	1	Belum Berkembang
★ ★	2	Mulai Berkembang
★ ★ ★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★ ★ ★ ★	4	Berkembang Sangat Baik

2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kreteria ahli sebagai berikut:

Tabel 3.3
Tabel Kreteria Validator

Ahli Validasi	Bidang
Dosen Ahli Materi pembelajaran	Ahli Materi pembelajaran
Dosen Ahli Media Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RKH terkait tema yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan

menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan *permainan papinka* yaitu (1) Mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli.

Kisi-kisi instrument tertera pada table berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Pernyataan
1.	Isi Materi	Model permainan ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun
2.	Kesesuaian	Permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
		Menaati peraturan permainan papan pintar angka
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan kognitif anak
		Permainan dapat mengembangkan kemampuan menyebutkan macam-macam lingkungan dalam berkelompok
		Permainan dapat mengembangkan anak dalam berinteraksi dalam menyebutkan warna dan bentuk
		Permainan dapat dimainkan kepada anak usia 5-6 tahun
		Permainan dapat menstimulasikan anak dalam bekerjasama dalam berkelompok

3.	Sarana dan Prasarana	Alat permainan tidak berbahaya buat bahan bagi anak
4.	Bahasa	Petunjuk dan langkah-langkah permainan mudah dimengerti
5.	Format Penulisan	Tampilan permainan menarik
		Tampilan permainan mudah dipahami

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam permainan papinka untuk mengenal berhitung 1-20.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	No Butir	Indikator
Segi fisik	1	Kemenarikan bentuk media
	2	Jenis bahan yang digunakan dari bahan kayu/balok
	3	Ukuran <i>permainan</i> papan pintar angka sesuai bentuk yang diinginkan
	4	Keawetan atau ketahanan permainan papan pintar angka tahan lama
Segi Pemanfaatan	5	Kesesuaian <i>permainan papinka</i> jika digunakan anak RA/TK
	6	Kesesuaian permainan papan pintar angka jika dilihat dari segi kepraktisannya (Mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah dipindahkan)
Segi warna	7	Komposisi warna yang digunakan dalam alat permainan permainan papan pintar angka
	8	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak RA/TK Kelompok B (5-6 tahun)
	9	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak
Segi ilustrasi (Gambar)	10	Kejelasan gambar dan bentuk
	11	Kesesuaian gambar dengan anak TK kelompok B

Segi Desain	12	Jenis bentuk yang digunakan
	13	Jenis warna yang digunakan
	14	Ukuran Bentuk yang digunakan
Segi penjelasan	15	Skenario langkah-langkah permainan papinka
6 aspek perkembangan	16	1. bahasa 2. Kognitif 3. Motoric kasar/halus 4. Sosial-emosional 5. Seni 5. Agama

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya *permainan papinka* untuk mengenal angka.

Pengambilan data dengan bantuan lisan oleh peneliti, dilakukan saat uji coba produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket:

Tabel 3.6
kisi-kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Lapangan

No	Indikator yang Dinilai
1	Kemenarikan media
2	Ketepatan penggunaan warna
3	Kemudahan penggunaan media
4	Kejelasan dan kemenarikan gambar
5	Kejelasan bentuk lingkungan
6	Kemudahan memahami materi

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *papan pintar angka* dimensi. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual ini

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran *papan pintar angka* dimensi dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengenisasian tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran audio visual melalui kegiatan permainan *papan pintar angka* dimensi yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:
 - a. Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
 - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik
 - c. Sesuai dengan kreteria pmebelajaran
 - d. Logis menurut peneliti

2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan mengenal warna dan bentuk hewan, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

$$P = \frac{FN}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anaks

N = Jumlah Anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur merupakan salah satu desa dari Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur Povinsi Bengkulu yang luas wilayahnya 327 Ha. Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur terletak di dalam wilayah Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Luas wilayah Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur 327 Ha dimana 85% berupa daratan yang dimanfaatkan sebagai lahan perumahan dan lahan perkebunan. Lahan perkebunan tersebut diantaranya perkebunan karet dan sawit bekisar 25%, 60% untuk perumahan masyarakat dan 15% untuk lahan persawahan di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur .⁴²

Iklm Desa Padang Guci Hilir sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan. Hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam pada lahan perkebunan dan persawahan yang ada di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur Kecamatan Padang Guci Hilir.

⁴² Dokumentasi: profil desa Padang Guci Hilir, tahun 2020

1. Profil Desa

Penduduk Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur berasal dari berbagai daerah yang berbeda-beda dimana mayoritas penduduk berasal dari Provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat. Sehingga tradisi-tradisi masyarakat untuk mufakat, gotong-royong dan kerifan lokal yang lain sudah dilakukan oleh masyarakat sejak adanya Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur, dan hal tersebut secara efektif menghilangkan adanya benturan-benturan antar kelompok masyarakat.

Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur mempunyai jumlah penduduk 1.875 jiwa yang terdiri dari 953 orang laki-laki dan 922 orang perempuan dalam 535 KK yang terbagi dalam 7 wilayah dusun.

Tabel 4.1
Tingkat Pendidikan

Jenis	Jumlah
Pra Sekolah	100
SD	325
SLTP	113
SLTA	82
Sarjana	5

Dokumentasi: Profil Desa Tanjung Tetap Tahun 2020

Sedangkan untuk mata pencaharian masyarakat dikarenakan Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur merupakan

desa perkebunan maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel 3 dibawah ini :⁴³

Tabel 4.2
Pekerjaan

Jenis Pekerjaan	Jumlah
Petani	380
Peternak	55
Pedagang	124
Usaha kecil	124
PNS	22
Buruh	161
Tidak Bekerja	1005
Pensiun	3
TNI/POLRI	1

Dokumentasi: Profil Desa Tanjung Tetap Tahun 2020

Di dalam penggunaan tanah di wilayah Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur sebagian besar digunakan untuk tanah perkebunan sedangkan sisanya tanah kering yang merupakan bangunan fasilitas-fasilitas lainnya. Sedangkan untuk sarana prasarana umum Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur secara garis besar seperti yang dirincikan tabel dibawah ini :⁴⁴

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana Desa

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah/ Volume
1	SD Negeri	1 Unit
2	SMP/MTS	1 Unit
3	Tempat Pemakaman Umum	2 Lokasi

⁴³ Dokumentasi: profil desa Padang Guci Hilir, tahun 2020

⁴⁴ Dokumentasi: profil desa Padang Guci Hilir, tahun 2020

4	Kursi Balai Desa	200
5	Masjid	3 Unit
6	Musholla	6 Unit
7	Taman Kanak-Kanak	1 Unit
8	TPQ	5
9	Lapangan Sepak Bola	1
10	Lapangan bola voli	2
11	Balai Desa	1
12	Pustu	1

Dokumentasi: Profil Desa Tanjung Tetap Tahun 2020

2. Keadaan Ekonomi

Kondisi perekonomian masyarakat Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur dapat kita lihat atau prediksikan secara kasat mata antara keluarga miskin, sederhana dan kaya. Hal ini berdasarkan sumber yang diterima dikarenakan adanya masyarakat yang berdomisili cukup lama dan masyarakat baru. Keadaan ekonomi ini juga dapat kita lihat seperti jenis pekerjaan yang sudah dirincikan dalam tabel 3 dimana masyarakat mayoritas sebagai petani.

3. Kondisi Pemerintahan Desa

1. Pembagian Wilayah Desa

Pembagian wilayah Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur dibagi menjadi 7 dusun dimana setiap dusun memiliki wilayah perkebunan dan ada juga wilayah persawahan dan setiap dusun dipimpin oleh seorang Kadus (Kepala Dusun).⁴⁵

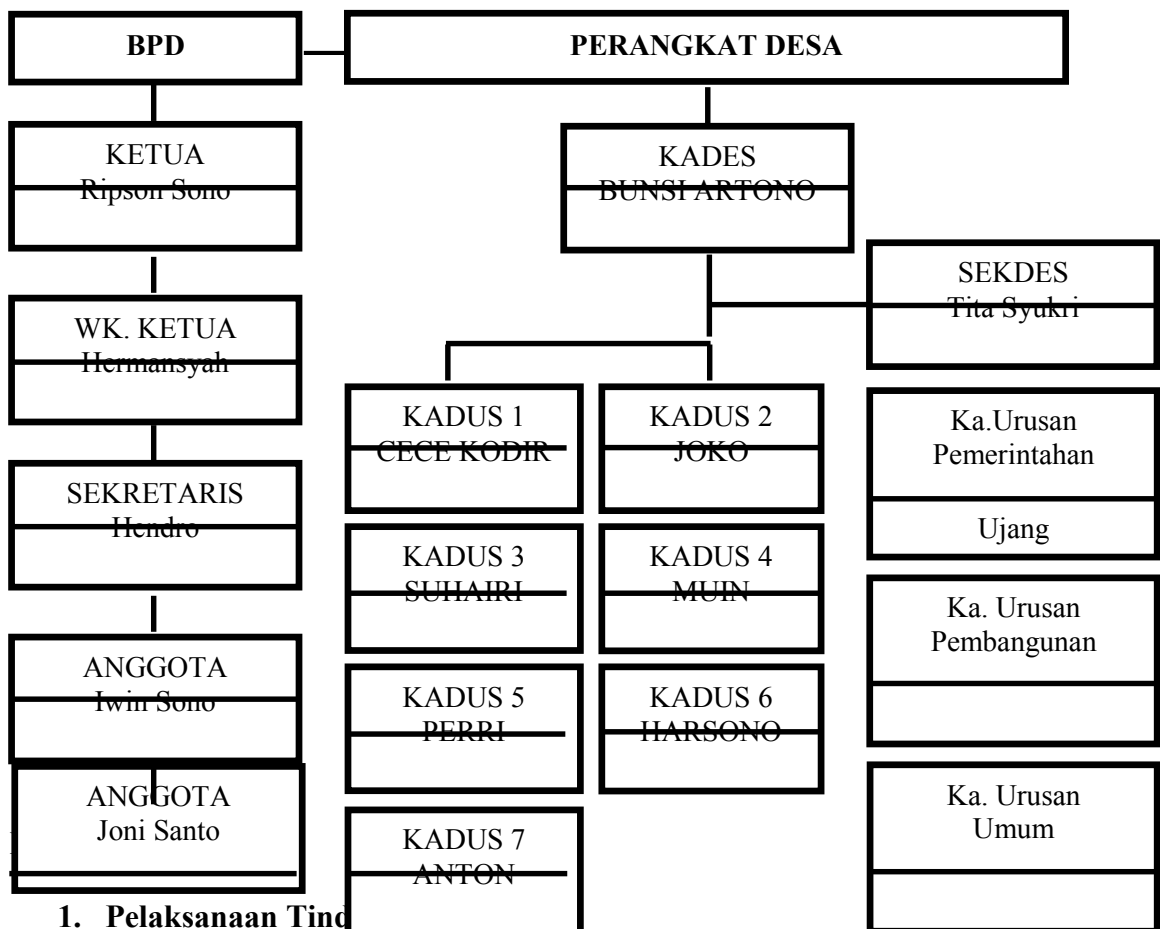
⁴⁵ Dokumentasi: profil desa Padang Guci Hilir, tahun 2020

Pembagian wilayah ini pun dapat kita lihat dalam tabel 1 (jumlah penduduk) dan peta wilayah dalam *lampiran*.

2. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa (SPOD)

Struktur organisasi Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur menganut Sistem Kelembagaan Pemerintahan Desa dengan Pola Minimal. Selengkapnya akan dirincikan dalam bagan dibawah ini.

Gambar 4.1
Struktur Organisasi Pemerintahan
Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur



Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 3 kali tindakan *free test* dan *post test*. Yang terdiri dari: pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2020, pertemuan ke-2 dilaksanakan pada Senin 8 Juni 2020, dan pertemuan ke-3 dilaksanakan pada Senin 15 Juni 2020.

2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Papan Pintar Angka (Papinka)*

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada BAB selanjutnya maka proses pengembangan media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui tujuh tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penelitian R&D ini adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan di lapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Masalah yang akan ditemukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.⁴⁶

Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah media yang digunakan kurang menarik dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat menonton dan media yang digunakan terlalu sulit bagi anak itu kenapa anak telalu diam saat diberikan pengarahan. Karena adanya masalah tersebutlah hasil

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 410

belajar anak pada kemampuan mengenalkan warna dan bentuk Papan Pintar Angka (Papinka) kurang maksimal. Untuk itu penelitian ini ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam menanggulangi permasalahan tersebut.

b. Pengumpulan Informasi

Setelah beberapa masalah ditemukan di lapangan, maka langkah selanjutnya adalah penelitian mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Dan adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara pada guru PAUD/RA di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru PAUD/RA di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak guru PAUD/RA belum memahami kurikulum K13. Kebanyakan para guru banyak menggunakan atau mengandalkan buku paket pembelajaran yang sudah dibeli. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan aktif agar anak-anak lebih semangat dalam belajar.

c. Desain Produk

Adapun desain produk media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) yang peneliti akan kembangkan melalui tahap

prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
- 2) media yang dikembangkan tidak menonton dari guru melainkan terdapat komunikasi antara anak dan guru contohnya perlu adanya permainan yang menarik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan media Papan Pintar Angka (Papinka) yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan dadu dan potongan angka dengan menggunakan bahan kayu yang didalamnya sudah di bentuk sedemikian rupa. Dengan ini kegiatan pembelajaran mengembangkan aspek terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Penelitian pengembangan ini menggunakan terhadap berikut:

1. Define (Pendefinisian), 2. Design (Perancangan), 3. Develop (Pengembangan). Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang yang peneliti akan lakukan.

- a) *Define* (Pendefinisian)

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan bertanya. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pengenalan warna anak usia dini 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur .

Observasi dini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk dalam bekerjasama dan berkelompok. Sedangkan observasi dilakukan kepada guru PAUD/RA di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur untuk mengetahui jenis kebutuhan media yang akan dibutuhkan dalam kegiatan mengenal warna bentuk dan kendala penerapan pembelajaran terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dalam kegiatan observasi ini diketahui kegiatan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk peneliti ini yaitu berupa kegiatan mengelompokkan warna dan bentuk binatang dengan melibatkan media *papan pintar angka* yang didalamnya mengenalkan warna dan bentuk dan mencampurkan berbagai bentuk warna dengan menggunakan waktu untuk anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

b) Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap desain atau perancangan langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun meja *papan pintar angka* dan menyusun bentuk bintang dengan menggunakan dilepaskan dengan cara membongkar yang akan dibentuk ulang kepada anak langkah-langkah suatu masalah atau proses tertentu. Dan memberikankan suatu arahan sebelum anak melakukan tindakan memainkan sebuah permainan *papan pintar angka* untuk memudahkan pengerjaan saat masuk kedalam tahap pengembangan. Untuk jelasnya Papan Pintar Angka (Papinka) dapat dilihat pada gambar berikut ini:

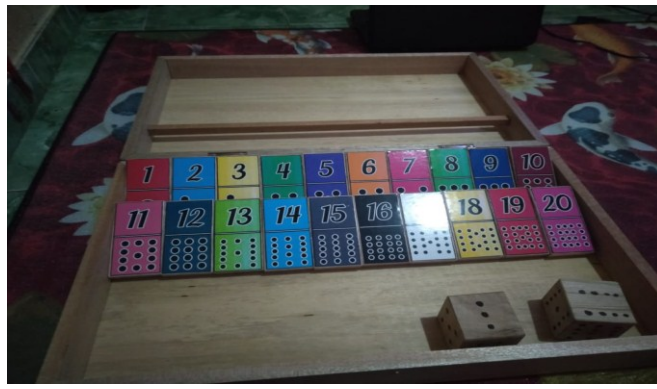
Pembukaan

- 1) Pengenalan permainan
- 2) Guru memperagakan
- 3) Bermain dengan papan pintar angka
- 4) Bermian dengan waktu dan rekan kelompok/individu
- 5) Dan melakukan penilaian sesuai dengan aspek kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun yang diamati

c) Tahap Develop Pengembangan Media

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat dalam kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, dimana anak-anak aktif dalam

bertanya mengamati dan menjawab sebuah pertanyaan pertanyaan dari guru dengan baik.



Gambar 4.2

Tahap pengembangan dan pengenalan media

Berikut proses pengembangan media Papan Pintar Angka (Papinka) dengan menarik:

- 7) Anak mengambil kartu yang sudah disiapkan di kotak tengah, dan membaca kata yang ada di bawah gambar.
- 8) Anak melemparkan dadu sesukanya dengan acak

- 9) Anak mencari kartu angka yang ada dalam kotak yang tersedia sesuai angka yang tercantum dalam dadu yang dilemparnya secara acak
- 10) Ketika dadu menunjuk angka tertentu maka anak menancapkannya pada tempat yang sudah tersedia di depannya, maka anak dianggap benar dalam menjawab atau menebak angka yang ada di dadu tersebut
- 11) Anak menulis angka yang ada pada kartu dengan menggunakan board maker yang tersedia.
- 12) Anak yang benar menjawab atau menebak skor diberikan bintang (aplous/hadiah)

d) Tahap Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung untuk kegiatan mencari kartu angka yang guru sebutkan pada anak usia dini di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur . Anak usia 5-6 tahun ini diajarkan untuk mencari angka yang terdapat pada dadu dan angka yang disebutkan oleh guru.

d. Validasi Desain

Hasil produk yang sudah didesain kemudian penelitian validasi ini kepada para ahli. Terdapat tiga validator yang menilai produk

yang peneliti kembangkan diantaranya dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru praktik selaku pengguna media.

1) Data hasil validasi ahli materi

Validasi terakhir adalah validasi ahli materi yang dilakukan pada 08 Juni 2020 oleh ahli materi ibu Septri Fitriana, M.Pd. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan. Hasil validasi adalah sebagai berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi Media Papan Pintar Angka (Papinka)

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
Jumlah	40	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 40 dengan nilai rata-rata skor adalah 4. Dengan demikian hasil validasi

media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah sangat layak digunakan dengan merubah dan menambahkan beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

2) Data hasil validasi Ahli media

Validasi kedua peneliti lakukan pada Selasa, 06 Mei 2020 Validasi dilakukan oleh seorang ahli dari dosen kampus IAIN Bengkulu oleh Ibu Noviyanti, M.Pd.I. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3 penilaian ini dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi dosen ahli media, yang berbagai kedalam 2 tipe penilaian.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Papan Pintar
Angka (Papinka)

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	4	Sangat baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat Baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat baik
15	4	Sangat baik
Jumlah	60	Sangat baik

Rata-rata	3.75	Sangat baik
------------------	-------------	--------------------

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total bagian tampilan media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 60 dengan nilai rata-rata 3.75. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media Bagian Meja Papan Pintar Angka (Papinka)

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	3	Baik
Jumlah	10	Baik
Rata-rata	3.3	Baik
Keterangan	Baik	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total bagian editing media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 10 dengan nilai rata-rata skor adalah 3.3. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

3) Data hasil validasi Guru Praktik TK/Paud

Validasi pada guru TK/Paud dilakukan pada tanggal 05 Mei 2020 oleh guru dari Paud Nadilah desa Talang Padang. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi ahli pada guru Paud Nadilah desa Talang Padang Ibu Kesi Yohana, S.Pd. Hasil validasi terdapat jawaban YA dan TIDAK yang bernilai YA = 4 dan TIDAK = 3.

Tabel 4.7
Hasil validasi Guru di Paud Nadilah Desa Talang Padang

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	3	Baik
2	3	Baik
3	3	Baik
4	3	Baik
5	4	Sangat baik
6	4	Sangat baik
7	4	Sangat baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	3	Baik
15	3	Baik
Jumlah	56	Sangat baik
Rata-rata	4	Sangat baik

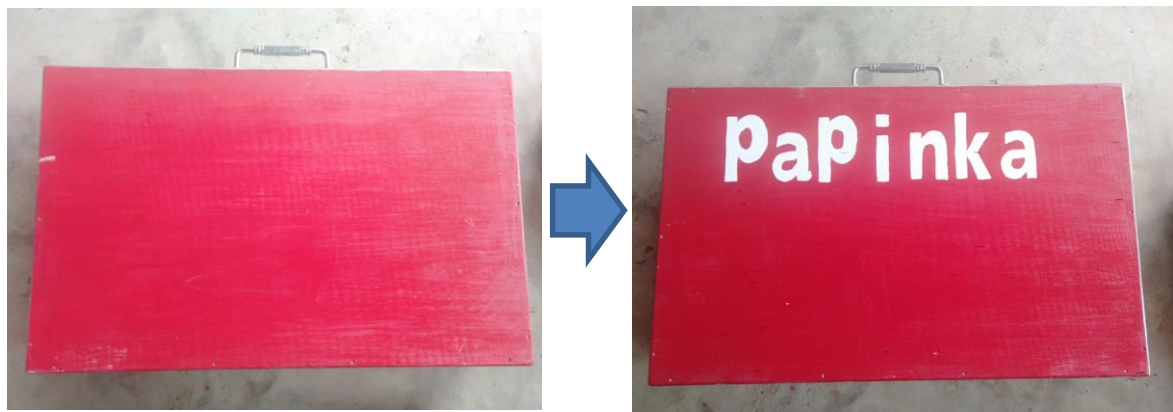
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli guru Paud Nadilah adalah 56 dengan nilai rata-rata skor 4. Dengan demikian hasil validasi media memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak

digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

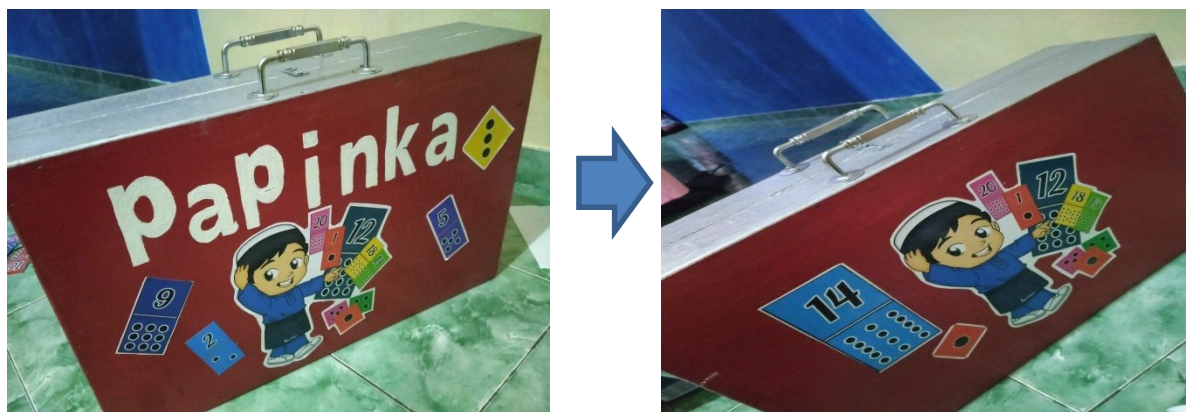
e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan kekurangan produk yang telah dianalisis berdasarkan masukan dan komentar para ahli. Kelemahan dan kekurangan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru RA untuk mempraktikkan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat. Berikut terdapat beberapa perubahan pada pengembangan media Papan Pintar Angka (Papinka)

Gambar 4.3
Perubahan perbaikan desain produk



Perbaikan pada papan pintar angka sebelumnya tidak diberikan nama, namun pada tahap perbaikan desain diberikan nama Papinka



Pada tahap perbaikan finishing di berikan gambar animasi anak yang sedang bermain dadu, dengan tujuan agar papinka menjadi lebih menarik untuk dilihat oleh anak-anak

Berdasarkan gambar di atas terdapat beberapa revisi produk pada pengembangan media Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun tersebut, terdapat sedikit perbaikan angket penilaian pada ahli materi. Semua revisi sudah peneliti rubah sesuai saran dan komentar dari ketiga ahli/validator sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk di lanjutkan untuk uji cobakan pada langkah selanjutnya (skala kecil).

f. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah melakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di Kota Bengkulu di kelompok B usia 5-6 tahun guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui warna dan bentuk binatang darat. Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 10 Juni 2020 untuk pre-test dan 15 Juni 2020 untuk post-test.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan beda kelompok yang dilakukan menggunakan alat dan tidak menggunakan sebuah alat.

Adapun dari tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dengan mengelompokkan warna dan bentuk secara bekerjasama *papan pintar angka* binatang pada anak. Apabila produk ini yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun kemampuan mengenal warna dan bentuk *papan pintar angka* binatang darat semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini melakukan kegiatan dengan menggunakan membongkar pasang *papan pintar angka* mengetahui kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam melakukan bekerjasama dalam mengelompokkan warna dan bentuk binatang baik sebelum maupun sesudah.

Tabel 4.8
Rubrik Penilaian Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak
Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Rubrik	Skor	Ket
1	Anak mampu menaati aturan yang sudah ada	• Anak belum menaati peraturan	1	
		• Anak masih ragu	2	
		• Anak sudah mulai terbiasa dengan aturan	3	
		• Anak sudah menguasai dalam menaati peraturan yang sudah ada dalam permainan	4	

2	Anak mampu bermain dengan teman sebayanya	<ul style="list-style-type: none"> • Anak belum bisa bersosialisasi • Anak mulai bermain namun masih kaku • Anak sudah terlihat berkembang • Anak sudah menguasai bermain dengan teman sebayanya dalam permainan 	1 2 3 4	
3	Anak mampu menghargai pendapat dari orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak menerima pendapat orang lain • Anak mulai menerima pendapat • Anak sudah terlihat bagaimana caranya menghargai pendapat orang lain • Anak sudah mampu menghargai pendapat orang lain 	1 2 3 4	
4	Anak mampu menyelesaikan masalah dengan temanya secara sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam tidak mau melakukan kegiatan • Masih belum bisa menyelesaikan masalah • Anak mampu menyelesaikan masalah • Dan anak mampu menyelesaikan masalah dengan temannya dengan kegiatan sebuah permainan 	1 2 3 4	
5	Anak mampu berikap kooperatif dengan temannya	<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa bersikap Kooperatif dengan teman • Mulai bersikap kooperatif • Sudah terlihat dalam melakukan kegiatan permainan • Anak sudah mampu menguasai kooperatif dengan temannya dalam melakukan kegiatan permainan 	1 2 3 4	
6.	Anak sudah mampu bekerjasama dalam berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam saja melakukan kegiatan • Mulai berinteraksi dengan temannya • Sudah terlihat bekerjasama saat anak digabungkan dalam berkelompok • Sudah sangat menguasai saat 	1 2 3	

		bekerjasama melakukan kegiatan bermain dalam berkelompok	4	
7.	Anak mampu membantu temannya saat temannya membutuhkan bantuan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diam saja • Anak mulai mampu membantu temannya masih kaku • Sudah terlihat saat melakukan kegiatan • Anak sangat baik saat melakukan membantu temannya yang sedang kesusahan dalam melakukan kegiatan permainan ini 	1 2 3 4	

i. Hasil Uji Coba Produk Pre-test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Data Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Anak
Hasil Dari Pre-Test

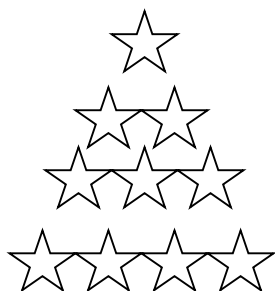
No	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Jumlah
1	Tasya Isn A.	1	2	2	1	1	1	1	8
2	Verdinan Manggala	2	1	1	1	2	1	1	11
3	Dzalka	1	1	2	1	2	2	1	9
4	Ravael Surya Putra	1	1	2	1	1	2	2	10
5	Shakila Nur Haliza	2	2	2	2	2	2	1	13
6	Cahaya Restu Ilahi	1	1	1	2	1	2	2	10
7	Ferzi Akbar	1	2	1	2	2	2	1	11
8	Klara Putri	2	1	1	2	2	2	1	11
9	Olla Firi	2	1	2	1	2	2	2	12
10	Shaira Lorensa	2	2	2	1	1	2	2	12
107									

Tabel 4.10
Hasil Dari Post-Test 17

	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Jumlah
1	Tasya Isni A.	4	2	2	3	3	3	4	22
2	Verdinan Manggala	4	3	3	3	3	3	4	21
3	Dzalka	3	3	3	2	4	4	4	22
4	Ravael Surya Putra	4	3	3	3	3	4	3	23
5	Shakila Nur Haliza	4	3	4	4	4	3	4	23
6	Cahaya Restu Ilahi	4	3	3	4	3	2	3	22
7	Ferzi Akbar	3	3	4	4	4	4	4	26
8	Klara Putri	4	3	3	4	3	3	3	23
9	Olla Firi	4	2	3	3	4	2	4	23
10	Shaira Lorensa	3	2	3	3	3	4	4	22
227									

Ket :

1. Berilah penilaian dengan memberikan angka 1,2,3 dan 4
2. Adapun keterangan skor yaitu:



- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3. Keterangan lebih lanjut bisa dilihat dilembar pengamatan penilaian

ii. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 10 anak Di pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

NO	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Tasya Isn A.	10	Belum Berkembanag
2.	Verdinan Manggala	11	Belum Berkembang
3.	Dzalka	11	Mulai Berkembang
4.	Ravael Surya Putra	12	Mulai Berkembang
5.	Shakila Nur Haliza	12	Mulai Berkembang
6.	Cahaya Restu Ilahi	12	Mulai Berkembang
7.	Ferzi Akbar	11	Mulai Berkembang
8.	Klara Putri	12	Mulai Berkembang
9.	Olla Firi	12	Mulai Berkembang
10.	Shaira Lorensa	10	Mulai Berkembang
Jumlah		114	

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 5 \times 7 \times 10 = 350$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{113 \times 100\%}{350} \\ &= 32,28 \% \end{aligned}$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Pre-test sebesar 32,28 % dalam kategori Mulai Berkembang .

iii. Hasil Uji Coba Produk Post-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 10 anak

Di pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Coba Produk Post-Test

NO	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	Tasya Isni A.	21	Berkembang Sesuai Harapan
2.	Verdinan Manggala	23	Berkembang Sangat Baik
3.	Dzalka	23	Berkembang Sangat Baik
4.	Ravael Surya Putra	23	Berkembang Sangat Baik
5.	Shakila Nur Haliza	26	Berkembang Sangat Baik
6.	Cahaya Restu Ilahi	22	Berkembang Sesuai Harapan
7.	Ferzi Akbar	26	Berkembang Sangat Baik
8.	Klara Putri	23	Berkembang Sangat Baik
9.	Olla Firi	23	Berkembang Sangat Baik
10.	Shaira Lorensa	22	Berkembang Sesuai Harapan
Jumlah		232	

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir
instrument x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 10 = 280$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

$$\text{Persentase} = \frac{232 \times 100\%}{280}$$

$$= 82,85 \%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media permainan Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada post-test sebesar 82,85 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik .

Revisi Produk

Terdapat sedikit revisi produk media Papan Pintar Angka (Papinka) setelah diujikan oleh peneliti dan guru ketika penelitian post-test adalah media harus sesuai seperti binatang darat sesungguhnya. Berikut dapat kita lihat gambar hasil revisi:



Gambar 4.4
Hasil Revisi Produk Akhir

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan Pre-Test dan Post-Test. kegiatan Pre-test dilakukan dengan menggunakan yang dinilai dari kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sebagaimana diketahui bahwa berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak

untuk menyelesaikan suatu tugas.⁴⁷ Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk menembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.⁴⁸

Selanjutnya pada kegiatan post-test dalam penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa anak-anak di belajar dengan menggunakan alat yang sudah disediakan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) adalah salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak, tidak hanya kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak saja namun seluruh aspek perkembangan anak usia dinidapat dikembangkan melalui media permainan Papan Pintar Angka (Papinka).

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses kegiatan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat dengan mempermudah pemahaman anak mengenai pembelajaran yang disampaikan. Sebagaimana di ketahui bahwa media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana teori mengenai media pembelajaran yang di utarakan oleh ahli

⁴⁷Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 97

⁴⁸Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 97

bahwa media mempunyai banyak manfaat, diantaranya:⁴⁹ a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi; e) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja; f) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; f) Kualitas belajar dapat ditingkatkan; g) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Dengan adanya beberapa manfaat yang menggambarkan betapa pentingnya media dalam pembelajaran dengan baik, tepat dan benar, seseorang pendidik tidak diperkenankan menggunakannya secara sembarangan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk Papan Pintar Angka (Papinka) yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini yakni:

Tabel 4.13
Data peningkatan persentase Pre-Test dan Post-Test Terhadap Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun Anak

Produk	Pre-Test	Post-Test	Meningkat Pengembangan
Pembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka)	32,28%	82,85 %	50,57 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dalam

⁴⁹Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA, 2015) h. 5

bermian Papan Pintar Angka (Papinka) di pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 32,28%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sangat baik 82.85 % diantara keduanya mengalami peningkatan dalam pengembangan menjadi 50,57%. Sehingga dengan adanya media permainan papan pintar angka kemampuan berhitung anak diharapkan dapat meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur

Bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur sebelum di berikan tindakan permainan kemampuan berhitungnya masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil pretest anak pada indikator berhitung masih belum berkembang dengan baik. Namun setelah diberikan media papan pintar angka (Papinka) terlihat anak merespon permainan dengan sangat baik, anak dapat berkerja sama dengan baik, dan anak berinteraksi dengan baik dengan rekannya, sehingga dengan adanya permainan papan pintar angka (Papinka) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

2. Pengembangan Permainan Papan Pintar Angka (Papinka) Pada Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Talang Padang Kecamatan Padang Guci Hilir Kabupaten Kaur

Bahwa dengan adanya media papinka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sangat baik diterapkan, ini dibuktikan dengan adanya anak melakukan kegiatan bermain Papan Pintar Angka (Papinka)

oleh peneliti anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun anak, dan di sana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Papan Pintar Angka (Papinka) kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dapat meningkat dengan baik. Dalam kegiatan pre-test anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 32,28 % dalam kategori *mulai berkembang* sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 82,85 % dapat kita simpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan dengan anak usia dini dalam pengembangan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasi dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.

B. Saran

1. Peneliti Selanjutnya

Ape harus lebih lagi dan kerapian terutama bahan agar anak usia dini tidak berbahaya dalam melakukan sebuah permainan. Anak usi dini sangat mewaspadaai karena anak usia dini belum tahu mana yang berbahaya daan tidak berbahaya mohon sebelum dibuat medianya harus lebih dipikirkan terlebih dahulu.

2. Lembaga

Harus lebih perhatian dan lebih berpartisipasi dalam memperhatikan kondisi sekolah karena setiap melihat sekolah cenderung sekali dengan sebuah media yang menarik buat lembaga agar lebih perhatian dan berpartisipasi untuk melihat keadaan sekolah dalam keadaannya apa yang perlu sekolah butuhkan lembaga harus lebih perhatian dan mengawasi agar sekolah bisa lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rieneka Cipta
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Dacholfany, Ihsan dan Uswatun Hasanah, 2018. *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*, Jakarta: Amzah
- Dimiyati, Mudjiono. 2014. *Metodologi Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Fridan, Lara, dkk. 2010. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA
- Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Mursid, 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novan Ardy, 2017. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini* Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Nugraha, Ali dkk. 2015. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Think
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group

- _____. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Suyadi dan Maulidya Ulgah. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT> Remaja Rosdakarya
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

SUMBER JURNAL

- Fariyah, Himatul. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, Volume 2 No. 1, Mei 2017 3 ISSN: 2527-3191
- Kandou, Erlin Emelia. 2017. *Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan*, Jurnal Pdf , Nelitimedia.neliti.com
- Kurniawati, Etik. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Pada Anak Kelompok B Tk Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014*, Jurnal Penelitian Pdf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013/2014
- Malapata, Elisa. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1
- Mutho'I, Nur Habibah. 2018. *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekwagir*, Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1
- Prawastiningtyas, Devita Philia. 2015. *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan

Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Sucahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216

Suparti, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dim Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Trisnawati, Eki. 2018. *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu*, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Zaman, Badru. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rieneka Cipta
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Dacholfany, Ihsan dan Uswatun Hasanah, 2018. *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam*, Jakarta: Amzah
- Dimiyati, Mudjiono. 2014. *Metodologi Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Fridan, Lara, dkk. 2010. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA
- Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Mursid, 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novan Ardy, 2017. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini* Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Nugraha, Ali dkk. 2015. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2007. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Think
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group

- Setyosari, Punjai. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 297
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Suyadi dan Maulidya Ulgah. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT> Remaja Rosdakarya
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama

SUMBER JURNAL

- Fariyah, Himatul. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, Volume 2 No. 1, Mei 2017 3 ISSN: 2527-3191
- Kandou, Erlin Emelia.2017. *Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan*, Jurnal Pdf , Nelitimedia.neliti.com
- Kurniawati, Etik. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka Pada Anak Kelompok B Tk Mojorejo 2 Tahun Ajaran 2013/2014*, Jurnal Penelitian Pdf Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013/2014
- Malapata, Elisa. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din, Volume 3 Issue 1
- Mutho'I, Nur Habibah. 2018. *Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iii Pada Materi Bangun Datar Sdn Tanjekkragir*, Journal of Indonesian Education, Vol. 1 No. 1

- Prawastiningtyas, Devita Philia. 2015. *Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sucahyo, Danang. 2013. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216
- Suparti, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu Gambar Dan Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, Jurnal PDF Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Trisnawati, Eki. 2018. *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Paud Witri 1 Kota Bengkulu*, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Zaman, Badru. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia