

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CORONG BERHITUNG  
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAAN LOGIKA MATEMATIKA  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI Tk ISLAM INTEGRAL DARUL FIKRI  
KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri  
Fatmawati Sokarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia  
Dini



**OLEH :**

**SEFTIANA JUMIARTI**

**NIM. 1711250053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SOKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS  
TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu  
Telp. (0736) 51276-51171-51172

NOTA PEMBIMBING

Hal. No: Skripsi Sdr/ I Seftiana Jumiarti  
NIM : 1711250053

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Di Bengkulu

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

Nama : Seftiana Jumiarti

NIM : 1711250053

Judul : Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk  
Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun  
Di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk skripsi. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan  
sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya  
diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bengkulu, 02 Maret 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Deni Febrini, M. Pd  
NIP. 197502042000032001

  
Septi Fitriana, M. Pd  
NIP. 2003099001





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU FAKULTAS**  
**TARBIYAH DAN TADRIS**  
 Jl. Raden Patah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu Telp. (0736)  
 51276-51171-51172

**PENGESAHAN**

Skrripsi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu”** yang ditulis oleh **Seftiana Jumiarti, NIM: 1711250053**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 17 Februari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar **Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**.

Ketua  
**Dr. Nulaili, M.Pd.I**  
 NIP. 197507022000032002

Sekretaris  
**Bakhrul Ulum, M. Pd.I**  
 NIDN. 2007058002

Penguji 1  
**Era Zasrianita, M.Pd**  
 NIP. 197902172009122003

penguji 2  
**Ahmad Svarifin, M. Ag**  
 NIP. 198006162015031003

Bengkulu, 04 MARET 2022  
 Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Mus Muljadi, S.Ag., M.Pd**  
 NIP. 197005142000031004



**PERSEMBAHAN**

*Dengan mengucapkan ridho Allah SWT dan dengan hati yang paling dalam, saya persembahkan skripsi ini kepada:*

*1. Allah SWT yang telah meridhoi dan melancarkan langkah ini dalam menyelesaikan skripsi ini.*

*2. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda (Miriaadi dan ibunda Jurina) yang telah tulus dan ikhlas membesarkan, merawat dan mendidik dengan penuh kasih sayang serta nasihat dan bimbingan untuk terus meraih cita-cita. Dan selalu mendoakan kesuksesan untuk anak-anaknya. Semoga Allah meridhoi mereka berdua. Mohon maaf atas kesalahanku selama ini, dan tidak akan pernah dapat membalas jasa-jasa ibu dan bapak selama ini.*

*3. Adikku tersayang, Rahma Dea Aprillianna yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk kesuksesan kakaknya. Semoga kita sukses bersama.*

*4. Untuk suamiku (Edo Wardo), ayah (Jurman) dan ibu (Helmi) mertuaku, kedua adik iparku (Rian Angga Saputra dan Jihan Qona'a) terima kasih juga atas dukungan dan doanya selama ini berkat kalian jugalah ak sampai ketitik ini.*

*5. Seluruh keluarga besarku yang telah mendoakan untuk kesuksesanku.*

*6. Dosen Pembimbingku Bunda Deni Febrini, M.Pd dan Bunda Septi Fitriana, M.Pd yang tidak pernah lelah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.*

*7. Dosen-dosen dan civitas akademik UINFAS Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terkhususnya Ketua Prodi PIAUD, Bunda Ixsir Eliya M.Pd yang telah banyak sekali membantu, mengarahkan, dan selalu memotivasi. Beserta seluruh dosen-dosen prodi PIAUD.*

*7. Sahabat-sahabatku tercinta yang telah menemani hari-hari ku dan selalu mendengar keluh kesah ku serta selalu memberikan dukungan, semangat dan doa-doa agar aku dapat menyelesaikan kuliah ini dengan baik.*

*8. Seluruh teman-teman seperjuangan PIAUD UINFAS Bengkulu angkatan 2017.*







### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Setiana Jumiarti

NIM : 1711250053

Prodi/Jurusan : PIAUD/Tarbiyah

Fakultas : tarbiyah dan tadriss

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, february 2022  
Pembuat Pernyataan



Setiana Jumiarti  
1711250053



## ABSTRAK

**Seftiana Jumiarti, 2021 NIM. 1711250053. Judul Skripsi “Pengembangan Media Permainan *corong berhitung* untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun Di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu Pembimbing I : Deni Febrini, M.Pd. Pembimbing II: Septi Fitriana, M.Pd.**

Kegiatan pembelajaran yang ada di Tk salah satunya yakni kegiatan menjumlahkan, berhitung. Pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan usia anak yang terdapat standar pencapaiannya yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan *berhitung* dan salah satunya yakni permainan *corong berhitung*. Dan dari observasi itu yang peneliti dapat di lapangan bahwa di Tk tersebut belum ada pengembangan permainan *corong berhitung* untuk media penjumlahan. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan *corong berhitung* untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu”.

Dan metodologi penelitian yang peneliti gunakan adalah menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun tujuan lain yang terdapat dalam metode penelitian ini ialah untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang baru. Dalam penelitian ini cakupan pengembangan berupa media permainan *corong berhitung* sebagai media penjumlahan untuk anak TK Kelompok B.

Kevalidasi media permainan *corong berhitung* untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun juga sudah layak untuk digunakan dan telah di validasi oleh pakar atau ahli yang awalnya pada validasi yang pertama dengan persentase 71,4% dan validasi yang kedua dengan persentase 90,7%. Hasil uji coba di TK Islam Integral Darul Fikri kota Bengkulu peneliti menggunakan data kuantitatif dan kualitatif deskriptif persentase. Berdasarkan hasil analisa data maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji pencapaian anak dalam produk permainan ini sudah layak dan valid di gunakan sebagai media penjumlahan dengan diperoleh kategori, BB: <16,66%, MB: 33,33%, BSH: 50%, BSB: 66,67%.

**Kata Kunci :** Permainan *corong berhitung*, kecerdasan logika matematika.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang peneliti sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesempatan dalam penulisan yang dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Integral Darul Fikri”**. Bahwa skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk guna mendapatkan gelar sarjana pada program studi pendidikan islam anak usia dini, fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno.

Dimana penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dalam penulisan, karena kesempurnaan itu hanyalah miliknya Allah SWT semata saja. Maka dari itu peneliti memerlukan kritikan dan saran-saran untuk memperbaiki dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bantuan dari bimbingan dan dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan ikhlas untuk proposal skripsi. Maka kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor UIN FAS Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di UIN FAS Bengkulu, yang telah memberikan motivasi.
3. Adi Saputra, M.Pd,I selaku ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di UIN FAS Bengkulu, yang telah mendukung penulisan skripsi ini.



4. Ixsir Eliya , M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) UIN FAS Bengkulu, yang telah memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
5. Deni Febrini, M.Pd selaku Pembimbing 1 dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dengan penuh kesabaran.
6. Septi Fitriana, M. Pd. selaku Pembimbing 2 dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dengan penuh kesabaran.
7. Pihak Perpustakaan UIN FAS Bengkulu selaku penyedian buku-buku yang bermanfaat bagi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
9. Tempat Penelitian dimana pihak-pihak yang terlibat untuk memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis hanya mampu berdoa 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 kata sempurna, sekian terima kasih.

Bengkulu, 2022

Penulis,



Seftiana Jumiarti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA PEMBIMBING .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	6
1. Hakikat Media .....	6
a. Pengertian Media.....	
b. Media Dalam Pembelajaran .....	
c. Fungsi Media .....	
d. Jenis-jenis Media .....	
e. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	
f. Manfaat Media.....	
2. Corong Berhitung.....	7
a. Pengertian corong berhitung .....	
b. Tujuan corong berhitung .....	



c. Manfaat corong berhitung .....	
d. Kelebihan dan kekurangan corong berhitung.....	
e. Indikator corong berhitung.....	
f. Keterkaitan antara media corong berhitung .....	
3. Pengertian Berhitung.....	11
4. Pengertian pendidikan .....	11
a. Pengertian kecerdasan jamak .....	
b. Pengertian logika matematika .....	
c. Ciri-ciri logika matematika .....	
d. Manfaat logika matematika.....	
e. Indikator kecerdasan logika matematika.....	
B. Penelitian Relevan .....	
C. Kerangka Berpikir.....	
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis penelitian.....	27
B. Prosedur pengembangan .....	27
C. Jenis Data .....	27
D. Teknik Pengumpulan data.....	27
E. Teknik Analisa data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil penelitian .....	32
B. Proses pengembangan permainan corong berhitung.....	33
C. Hasil palidasi.....	51
D. Hasil uji coba .....	
<b>BAB V METODE PENELITIAN</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

### Tabel

1.1 Sarana prasana JI Amaliah RT 21 RW 02 Kota Bengkulu .....	34
1.2 Kependudukan JI Amaliah RT 21 RW 02 Kota Bengkulu .....	34
1.3 Daftar nama tabel orangtua di JI Amaliah RT 21 RW 02 Kota Bengkulu .....	35
1.4 Daftarnama tabel anak di JI Amaliah RT 21 RW 02 Kota Bengkulu .....	36



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidik harus mampu mengantisipasi pertumbuhan anak dan mengenali cirri khasnya, seperti keunikannya, energinya, dan keinginannya untuk belajar. Anak-anak memiliki kesempatan yang tinggi untuk belajar menerima semua jawaban instruksi onal karena ini.<sup>1</sup>

<sup>2</sup>Sesuai dengan anjuran di dalam Al-Qur`an surah Al-Mujadilah ayat 11 :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmupengetahuan beberapa derajat”  
(Q.S. Al-Mujadilah : 11)

Manusia, dari bayi dan anak kecil hingga orang tua dan lemah, semuanya membutuhkan pendidikan atau pengetahuan, sebagaimana dinyatakan dalam ayat Al-Qur'an yang dikutip di atas. Ketika datang untuk mendapatkan informasi, tidak ada aturan.

Anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun merupakan sasaran pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu suatu upaya pembinaan yang difokuskan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani anak agar siap memasuki pendidikan lebih

---

<sup>1</sup>Husnul Bahri, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*, (Bengkulu: CV.Zigie Utama, 2019).hal.1.

<sup>2</sup>Husnul Bahri, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*, (Bengkulu: CV.Zigie Utama, 2019).hal.1.

lanjut, baik formal, nonformal, atau informal.<sup>3</sup> Pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar.

Pendidikan anak usia dini didefinisikan dalam Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi sebagai berikut: Sebagai upaya pembinaan bagi anak usia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini disebut sebagai hasil dari ini, anak-anak lebih siap untuk sekolah di masa depan dengan memberikan stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual mereka.<sup>4</sup> Mendapatkan pendidikan yang sesuai diajarkan oleh pendidik.

Maka pendidikan diarahkan untuk menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan pembelajaran matematika merupakan fakta yang tidak dapat kita pungkiri keberadaannya. Dengan media pembelajaran, tugas orang tua atau guru dalam pembelajaran matematika menjadi lebih ringan. Tanpa bantuan media, materi pembelajaran matematika terasa sulit. Ini rumit, dan kompleks itu tidak dapat dengan mudah dicerna dan dipahami.<sup>5</sup> Maka media harus dibuat dengan sesempurna mungkin agar anak-anak bisa dengan mudah belajar berhitung.

Penting untuk dicatat bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran harus selalu mencakup penggunaan media. Karena itu, penting bagi setiap pengajar

---

<sup>3</sup> Djoko Adi Walujo, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini* (Depok: Prenadamedia Group, 2017), hal. 2.

<sup>4</sup> UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan UU No, 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*. (Jakarta: Visimedia), hal. 45.

<sup>5</sup> Sitiatava, *Berbagai Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika* (Yogyakarta: Diva Press, 2012). hal. 20.



untuk memahami bagaimana memilih bahan pembelajaran yang tepat untuk memenuhi tujuan pendidikan siswanya.<sup>6</sup> Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara siswa dan guru.

Pembelajaran matematika memerlukan penggunaan media alternatif, seperti media corong hitung, yang mampu mewujudkan ide-ide abstrak matematika menjadi nyata.

di mana setiap shell dimasukkan sebagai angka untuk diproses oleh corong untuk menjalankan operasi aritmatika.<sup>7</sup> Ada juga laci, yang digunakan untuk menyimpan hasil operasi matematika.

Bagian penting dalam membekali anak-anak dengan keterampilan berhitung yang mereka perlukan untuk kesejahteraan masa depan mereka adalah membantu mereka mengembangkan pemahaman mereka tentang konsep bilangan.<sup>8</sup> Dimungkinkan untuk mendefinisikan kata "kemampuan" dalam berbagai cara, tergantung pada bagaimana kita menafsirkannya.

Karena anak-anak di bawah usia lima tahun belum dapat melakukan tugas berhitung di dunia nyata, maka diperlukan media dan teknik yang sesuai untuk mengajar matematika (berhitung dengan angka abstrak). Pada tahap pertama berhitung, anak menggunakan benda-benda di sekitarnya untuk berhitung, dan tujuannya adalah agar anak mampu menangani angka. Pada usia enam tahun,

---

<sup>6</sup>NunukSuryani, *Strategi BelajarMengajar* (Yogyakarta: PenerbitOmbak, 2014).hal.20.

<sup>7</sup> Indah Novarini, *Pengaruh Model Direct Instruction Berbatu Media CorongBerhitungTerhadap Hasil BelajarMatematikaPenjumlahanBilangan* (Vol.2, No. 4. 2018).hal.391.

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangananakusidinipengantardalamberbagaiaspek*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 98.

anak-anak mulai memahami pengertian bilangan, dan konsep bilangan erat kaitannya dengan konsep penjumlahan dan pengurangan.<sup>9</sup> Semakin mampu seorang anak muda, semakin mudah baginya untuk menghadapi kesulitan yang semakin sulit.

Ketika orang tua menyanyikan lagu balon saya untuk anak-anak mereka, mereka telah mengajari mereka cara berhitung. Namun, apa yang perlu difokuskan oleh instruktur dan orang tua adalah mempersiapkan anak-anak untuk menikmati kelas berhitung. Akibatnya, media yang menarik sangat penting untuk mengajar anak-anak berhitung, karena mereka juga belajar menambah, mengurangi, dan melakukan operasi matematika lainnya.

Seorang anak harus dapat menghitung dan memahami urutan dan arti dari setiap angka sebelum dia mulai menghitung.<sup>10</sup> Ketika anak-anak pertama kali mulai menghitung, mereka percaya itu berima, yang merupakan langkah pertama dalam belajar angka.

Anak yang sudah mengetahui urutan 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 mungkin mulai memahami arti angka ketika mereka menguasai 1-2-3-4-5-6- 7-8-9-10. Secara umum, anak-anak dapat mengingat angka 1 hingga 10, tetapi mereka kesulitan ketika ditugaskan untuk menghitung yang sebenarnya. Akibatnya, latihan berhitung harus menarik dan mudah dipahami. Klasifikasi benda berdasarkan satu kategori telah ditunjukkan pada anak-anak berusia 5 tahun.<sup>11</sup> Juga, mereka

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hal. 99.

<sup>10</sup> Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* ( Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 3 .

<sup>11</sup> Muksin, *Bermain dan Kecerdasaan Matematis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).hal 67.

mulai menunjukkan koneksi keangka dan kuantitas, seperti menghitung dan membandingkan.

Namun, matematika adalah tentang menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi, menurut para ahli. Bahkan jika Anda tidak menyukai matematika, aritmatika adalah cabang matematika yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup> Di sekolah dasar, siswa belajar aritmatika, aljabar, dan geometri, yang semuanya merupakan cabang matematika.

Karena tema dan subtema merupakan bagian penting dari kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, maka pengajar wajib menjelaskannya kepada siswanya. Media pembelajaran diperlukan untuk menyampaikan isi topik dan subtema tersebut karena proses pembelajaran anak di PAUD berada pada tahap anter tentu. Akibatnya, tanggung jawab utama guru adalah mengumpulkan dan menyiapkan bahan yang diperlukan. Menghitung mungkin menjadi tantangan bagi beberapa balita muda. Ada berbagai alasan mengapa anak-anak kesulitan dengan keterampilan matematika dasar termasuk menghitung dari satu hingga sepuluh, mengurutkan angka satu hingga sepuluh, memahami gagasan berhitung dari satu hingga sepuluh, dan menjumlahkan.

Sedang belajar. Meskipun mungkin tampak monoton bagi anak-anak karena mereka diajarkan melalui lembar kerja anak-anak dan instruktur hanya menjelaskan di papan tulis dan di majalah, berhitung adalah kegiatan yang menuntut latihan, fokus, dan kesabaran terus-menerus. Karena beberapa anak

---

<sup>12</sup> Sari Yulvia, *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini* (Semarang: IKIP Veteran Press, 2001), hal. 21.



tidak memiliki memori yang baik dan kemampuan fokus, menghitung mungkin menjadi tugas yang sulit bagi mereka. Agar anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun dapat memperkuat kemampuan berhitung mereka, media yang menarik dan menghibur sangat penting. Oleh karenanya, pengembangan media corong hitung untuk anak usia 5 hingga 6 tahun untuk memperkuat kemampuan berhitung sangat diperlukan.

Dari hasil observasi yang pernah saya lakukan di Tk Integral Darul Fikri ada beberapa masalah yang saya dapatkan terutama masalah belajar berhitung anak masih sedikit kurang menyukainya, saat belajar berhitung ada beberapa anak yang kurang fokus melihat angka-angkanya karena angka-angkanya kurang menarik dan bervariasi ada beberapa anak yang berhitungnya masih sedikit rendah, dan saya juga menemukan masalah di media ada beberapa media yang kurang menarik untuk anak-anak belajar berhitung, padahal salah satu pendukung untuk belajarnya berhitung adalah menggunakan alat peraga yang sesuai dan menarik bagi anak banyak sekali jenis permainan ataupun alat peraga pembelajaran yang beragam, namun untuk kegiatan berhitung masih terbilang sedikit, saya peneliti akan mencoba menyempurnakan dengan media corong berhitung yang multi guna, dan ada beberapa juga media yang kurang menarik tanpa melihat kenyamanan untuk anak. Dengan demikian maka para guru/pendidik harus mampu menciptakan alat permainan atau APE yang menarik untuk anak-anak belajar berhitung saya peneliti akan mencoba mempraktekkan alat permainan saya yaitu corong berhitung dan disempurnakan

dengan warna-warna menarik, dan saya akan tetap memperhatikan tingkat keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain corong berhitung.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam hal tersebut yang berjudul“ **Pengembangan Media Permainan**

**Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun”** karena corong berhitung belum banyak digunakan di taman kanak-kanak/Paud maka dari itu peneliti akan mengembangkannya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada , periset bisa mengidentifikasi masalah- masalah selaku berikut:

1. Hasil belajar anak dalam berhitung masih rendah.
2. Minimnya alterasi media belajar jumlah dalam cara pembelajaran berhitung
3. Media hitung yang dipakai nilai kurang menarik alhasi lanak kurang fokus dalam pembelajaran berhitung.
4. Minimnya keikut sertaan anak dengan cara langsung dalam pembelajaran berhitung

### **C. Batasan Masalah**

Bersumber pada pengenalan permasalahan diatas, kasus yang dicermati di batasi pada:

1. Media corong berhitung yang diartikan pada riset ini merupakan media papan kotak corong berhitung selaku materi dasar utamanya.
2. Pembelajaran berhitung difokuskan pada angka 1-10.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.
2. Bagaimana hasil pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.



### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan riset ini ialah untuk mengetahui bagaimana metode:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui hasil pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

### **F. Manfaat Penelitian**

Riset ini diharapkan bisa membagikan manfaat serta partisipasi yang positif untuk seluruh pihak. Selanjutnya manfaat dari riset ini ialah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Untuk menambahkan pengetahuan serta membagikan kontribusi pikiran kepada ilmu wawasan yang terpaut dengan metode serta juga media berhitung anak usia dini.
  - b. Untuk pengembangan rancangan logika anak paling utama dalam aspek matematika ialah berhitung permulaan lewat media corong berhitung.
  - c. Untuk mempermudah anak didik dalam menuntaskan rancangan penjumlahan serta pengurangan 1- 10 dengan lebih mudah.
2. Secara Praktis
  - a. Untuk partisipan ajar hasil riset ini bisa meningkatkan atensi belajar anak didik dengan memakai perlengkapan peraga, tingkatkan keahlian logika anak, dan aktivitas belajar yang mengasyikkan.
  - b. Untuk pengajar hasil riset ini bisa dijadikan sebagai salah satu usaha untuk tingkatkan keahlian berhitung anak dengan memakai media,

perlengkapan peraga serta tata cara yang cocok dengan langkah kemajuana nak.

- c. Untuk subyek riset Hasil risetini bisa dijadikan selaku salah satu prinsi pterpaut berartinya pemakaian media kepada keahlian berhitung anak usia dini.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Media

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, “Pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>13</sup> Dengan kata lain, tujuan utama media adalah untuk mengajarkan orang bagaimana menggunakan berbagai alat visual atau herbal untuk mengumpulkan, memproses, dan menyebarkan informasi.<sup>14</sup>

Menurut Fleming, media atau media torlah yang mengintervensi antara dua pihak dan mempertemukan mereka. Kata “mediator” digunakan untuk menggambarkan pekerjaan atau peran media.<sup>15</sup> ialah menatai katan yang efisien anantara 2 pihak penting dalam cara belajar- siswa serta isi pelajaran.

Artinya dalam garis besar media menurut fleming ini mencakup semua hal yang turut serta dalam pembelajaran mulai dari pendidik, anak didik, dan alat yang digunakan dalam pembelajaran yang dikatakan sebagai media atau mediator.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. ( Jakarta: Rajawali Pres, 2019).h.3.

<sup>14</sup> Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta :Kencana. 2017). Hlm 62

<sup>15</sup> Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta :Rajawali. 2017).h.3.



Gerlach serta Ely berkata kalau media bila dimengerti lebih luas yakni orang, modul, ataupun peristiwa yang membuat situasi yang membuat anak didik sanggup mendapatkan wawasan, keahlian, ataupun tindakan.<sup>16</sup>

AECT (*Association of Education and Communcation Technology*) membatasi tentang media sebagai segala bentuk dan saluran.<sup>17</sup> Yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan sebuah sarana atau peran tara atau jalan yang menghubungkan pesan dari pengirim dalam arti manusia, pendidik, materi, alat untuk sampai kepenerima.

Ada beberapa jenis media yang dapat membantu anak belajar, menurut Briggs, antara lain buku, film, kaset, dan bingkai.<sup>18</sup>

Hubungan langsung antara karya pengembang topik dan siswa dapat dicapai melalui media pembelajaran, menurut Anderson. Sebagai aturan umum, guru yang memanfaatkan media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dari yang tidak.<sup>19</sup> NEA (*National Education Association*) membagikan arti media pembelajaran merupakan bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audiovisual dan perlengkapannya.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup>Mursidi.*Pengembangan Pembelajaran PAUD*.(Bandung : RemajaRosdakarya. 2017). H. 40.

<sup>17</sup>Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hal 62

<sup>18</sup>Mudlofir.*Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok :RajagrafindoPersada. 2019. Hlm 122

<sup>19</sup>Zainiyati,*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. hal 62

<sup>20</sup> Mudlofir, Ali dan Evi FatimaturRusydiyah.*Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok :RajagrafindoPersada. 2019. hal122

Dikatakan oleh Husniyatus bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sedemikian rupa sehingga menimbulkan tanggapan siswa yang merangsang gagasan, emosi, kekhawatiran, minat, dan kesiapan siswa untuk belajar.<sup>21</sup>

Bisa disimpulkan kalau seluruh wujud media pembelajaran bisa dipakai buat mengantarkan catatan dari pengirim pada akseptor dalam wujud komunikasi, alhasil penerima bisa mengolah catatan itu buat merangsang otak, kemauan serta keahlian dan perasaan akseptori alah anak didik, alhasil kalau cara pembelajaran yang terjalin buat menggapai tujuan biasa pembelajaran dilaksanakan dengan pas.

#### **b. Media Dalam Pembelajaran**

Aktivitas belajar yang diatur sedemikian muka oleh guru bukan lain merupakan buat menggapai tujuan pembelajaran, hasil, metodologi dan juga bahan ajar. Dalam metodologi pembelajaran ada beberapa aspek yang sangat menonjol yakni metode dan media. Metode dalam pembelajaran jelas besar perannya. Media pembelajaran sangat penting disbanding dengan aspek lainnya. Ketika seorang guru memilih untuk memuat materi melalui media vs tidak menggunakan media, perbedaan langsung terlihat. Kemampuan siswa untuk belajar dapat ditingkatkan jika media dimasukkan dalam proses belajar mengajar, yang dapat mengarah pada hasil yang lebih baik.<sup>22</sup> Ini jelas

---

63 <sup>21</sup>Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. hal

<sup>22</sup>Mursidi. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017. hal 41

membuktikan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh penting khususnya untuk peningkatan kualitas yang akan di dapatkan anak.<sup>23</sup>

Pembelajaran ini merupakan kegiatan yang berlangsung dalam suatu lembaga pendidikan dan dipimpin oleh kurikulum yang sesuai baik di dalam maupun di luar kelas. Belajar pada dasarnya adalah proses komunikasi, di mana pesan disampaikan kepada khalayak yang dituju melalui saluran atau media tertentu. Dilihat melalui lensa komunikasi.<sup>24</sup> Pesan dalam hal ini merupakan suatu materi, isi, isi ajaran atau ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik yang mana isi atau lainnya bisa di pertanggung jawabkan atau sudah ada sumber dan ada dalam kurikulum.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai tujuan dan dalam berbagai cara. Salah satu peran paling penting yang dimainkan media pembelajaran dalam pendidikan adalah strategis. Media melayani berbagai tujuan dalam pendidikan, termasuk yang berikut:

- 1) Selaku perlengkapan tolong dalam cara pembelajaran.
- 2) Selaku bagian dari sub system pembelajaran.
- 3) Selaku instruktur dalam pembelajaran.
- 4) Selaku game atau pun membangkitkan atensi serta motivasi anak didik.
- 5) Tingkatkan hasil serta cara pembelajaran.
- 6) Kurangi terbentuknya verbalisme.

---

<sup>23</sup>Mursidi.*PengembanganPembelajaran PAUD*. Bandung :RemajaRosdakarya. 2017.hal 41

<sup>24</sup>Mursidi.*PengembanganPembelajaran PAUD*. Bandung :RemajaRosdakarya. 2017. hal.41



7) Menanggulangi keterbatasan ruang, durasi, daya serta energy indra.<sup>25</sup>

Levie serta Lentz berkatater dapat 4 guna media pembelajaran spesialnya media pembelajaran yang berupa visual, ialah selaku selanjutnya.<sup>26</sup>

- 1) Peranan minat, ialah fungsi yang sangat penting ialah menarik serta memusatkan atensi partisipan ajar buat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berhubungan dengan arti visual yang diperlihatkan ataupun melampiri bacaan modul pelajaran.
- 2) Peranan afektif, ialah guna ini Nampak dari tingkatan kenikmatan anak ajar ataupun partisipan ajar kala cara belajar ataupun membaca bacaan yang berfoto.
- 3) Peranan kognitif, tampak darivisual ataupun lukisan yang memperlancar pendapatan tujuannya buat menguasai serta mengenang data ataupun catatan yang ada didalam lukisan.
- 4) Peranan kompensatoris, hasil riset menampilkan bila media visual yang membagikan kondisi buat menguasai bacaan menolong partisipan ajar yang lemas dalam membaca buat mengerahkan data dalam bacaan serta mengingatnya kembali.<sup>27</sup>

Beberapa fungsi diatas menunjukkan bahwa fungsi dari media pembelajaran menurut Levied an Lentz yakni mencakup mulai dari awal peserta didik melihat, kemudian peserta didik mulai menyentuh, memainkan dan akhirnya

---

<sup>25</sup>Rusman.*Belajar dan Pembelajaran (berorientasistandar proses pendidikan)*(.Jakarta : Kencana 2017).hal. 216-217.

<sup>26</sup>Mursidi.*PengembanganPembelajaran PAUD*. Bandung :RemajaRosdakarya. 2017. hal. 62.

<sup>27</sup> Zainiyati, *Pengembangan Media PembelajaranBerbasis(ICT)*.Jakarta :Kencana. 2017).hal.67-68.

bisa mendapatkan hasil dari media pembelajaran tersebut. Ini berarti media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat luas bahkan fungsi media ini sendiri bisa untuk memotivasi anak agar lewat media ini peserta didik bisa mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang memang langsung menggunakan media yang menarik. Otomatis mental, sosial, minat, dan bakat bisa juga mendapatkan porsi fungsi dari media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran yang lain bagi Azhar Arsyad terdapat 2 peranan tambahan ialah guna psikomotorik serta guna penilaian. Guna psikomotorik mengakomodasi anak didik ataupun partisipan ajar buat melaksanakan sesuatu aktivitas dengan cara motorik. Sebaliknya guna penilaian ialah sanggup memperhitungkan keahlian partisipan ajar dalam merespon pembelajaran.<sup>28</sup>

Sanaky beranggapan kalau media pembelajaran berperan buat memicu pembelajaran dengan:

- 1) Memperkenalkan subjek sesungguhnya.
- 2) Membuat replica dari subjek sesungguhnya.
- 3) Membuat rancangan abstrak kerancangan lebih konkrit.
- 4) Membandingkan anggapan.
- 5) Menanggulangi halangan durasi, tempat, jumlah serta jarak.
- 6) Menyuguhkan balik data dengan cara tidak berubah-ubah,

---

<sup>28</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. 2016). hal321.

Berikan atmosfer belajar yang mengasyikkan serta menarik alhasil tujuan pembelajaran tercapai.<sup>29</sup>

Sadiman, dkk. Mengemukakan kalau manfaat media pembelajaran selaku selanjutnya<sup>30</sup> :

- 1) Penting untuk menjaga agar pesan tetap sederhana dan ringkas, sehingga tidak menjadi terlalu bertele-tele. Melewati batasan waktu, ruang, dan inderakita, seperti hal-hal yang sangat besar atau kecil, gerakan yang lamban atau cepat, peristiwa sejarah, dan item serta ide yang terlalurumit.
- 2) Mengajar siswa untuk menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri, bukan penerima pasif informasi, merupakan bagian penting dari proses ini.
- 3) Pengalaman dan persepsi yang setara disediakan oleh rangsangan yang sama.

Orang mungkin menyimpulkan bahwa peran utama media pembelajaran adalah membantu siswa mengatasi batasan kelas dan meningkatkan pembelajaran dan hasil mereka, atau setidaknya memperkaya pengalaman belajar mereka.

---

<sup>29</sup>Nunuk Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*.(Bandung : Remaja Rosdakarya. 2018).hal.9-10.

<sup>30</sup> Mudlofir,Dkk.*Desain Pembelajaran Inovatif* (Depok: Rajagra findo Persada. 2019).hal.131.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Husniyatus berkata terdapat 4 tipe media pembelajaran bersumber pada teknologinya ialah<sup>31</sup> :

- 1) Media teknologi cetak, ialah cara buat memperoleh ataupun menciptakan ataupun mengantarkan modul, semacam buku serta material visual statis paling utama lewat cara percetakan mekanis ataupun fotografis.
- 2) Media teknologi audio-visual, yakni cara mendapatkan ataupun menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai mesin- mesin mekanis serta elektronik buat menyuguhkan pesan- pesan audio- visual.
- 3) Media hasil teknologi berdasarkan computer, metode menciptakan ataupun mengantarkan modul dengan memakai sumber- sumber yang berplatform mikroprosesor.
- 4) Media hasil teknologi cetak dan computer atau gabungan, metode buat menciptakan serta mengantarkan modul yang mencampurkan konsumsi sebagian wujud media yang dikendalikan oleh computer.

Arsyad berkata kalau tipe media terdiri dari 5 tipe ialah selaku selanjutnya<sup>32</sup> :

- 1) Media berbasis manusia, media tertua buat mengirimkan serta mengkomunikasikan catatan ataupun data.
- 2) Media berbasis cetak, media ini yang sangat biasa diketahui merupakan novel bacaan, novel instruktur, harian, majalah serta kepingan kertas.

---

<sup>31</sup> Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis( ICT.Jakarta :Kencana. 2017).hal.72-75.*

<sup>32</sup>Nunuk,Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya.* (Bandung :Remaja Rosdakarya. 2018).hal.48-54.

3) Media berbasis visual, Tidak jauh berbeda dengan media cetak, namun arah pertumbuhannya dan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang banyak menjadikannya unik. Grafik, model, dan realia semuanya termasuk dalam koleksi visual ini. Penggunaan media ini untuk PAUD sangat dianjurkan untuk sekolah-sekolah yang berada di tempat-tempat tertentu. Ada beberapa manfaat mengadopsi media visual ini: a) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, b) banyak tersedia dalam buku dan majalah, surat kabar, kalender dan lain-lain, c) mudah menggunakannya dan tidak perlu menggunakan peralatan lain, d) tidak mahal, bahkan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, e) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema.<sup>33</sup>

#### **e. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran ada 3 yaitu sebagai berikut<sup>34</sup> :

- 1) Ciri fiksatif, melukiskan keahlian media merekam, menaruh, melestarikan, mengusulkan, serta merekonstruksi sesuatu insiden ataupun subjek.
- 2) Ciri manipulatif, kejadiannya yang menyantap durasi lama bisa menyuguhkan keanak dalam durasi yang sebentar dengan metode pengumpulan *time-lapse recording*.
- 3) Ciri distributif, ciri ini membolehkan sesuatu subjek ataupun peristiwa ditransportasikan lewat ruang serta dengan cara berbarengan peristiwa itu

---

<sup>33</sup>Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta : Luxima Metro Media. 2015. h. 127

<sup>34</sup>Rusman. *Belajar dan Pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*. Jakarta : Kencana 2017. hal. 220-221



dihidangkan pada beberapa besar anak didik dengan eksitasi pengalaman yang relative serupa hal peristiwa itu.

#### **f. Manfaat Media Pembelajaran**

Dengan keyakinan Sudjana serta Rivai kalau media bermanfaat buat membuat cara pembelajaran jadi lebih menarik, memperjelas arti materi didik supaya lebih gampang dimengerti alhasil guru bisa memahami tujuan pengajaran, menghasilkan tata cara pembelajaran lebih bermacam- macam, dengan mencampurkan komunikasi lisan dari guru dengan media lain, supaya anak didik tidak jenuh, serta mendesak keikutsertaan anak didik dalam aktivitas pembelajaran.

Akhirnya, selanjutnya ini merupakan kelebihan media pembelajaran bagus untuk guru ataupun anak didik::

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:

- a) Menolong menarik atensi serta memotivasi anak didik buat belajar.
- b) Mempunyai prinsip, arah, serta antrean pengajaran yang analitis.
- c) Menolong ketelitian serta akurasi dalam penyajian modul pelajaran.
- d) Menolong menyuguhkan modul lebih aktual, paling utama modul pelajaran yang abstrak, semacam matematika, fisika, serta lain- lain.
- e) Mempunyai alterasi tata cara serta media yang dipakai supaya pembelajaran tidak menjenuhkan.
- f) Menghasilkan atmosfer belajar yang mengasyikkan serta tanpa titik berat
- g) Menolong efisiensi durasi dengan menyuguhkan inti data dengan cara penataan serta gampang diinformasikan.

h) Membangkitkan rasa yakin diri seseorang pengajar.

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- a) Memicu rasa mau ketahu buat belajar.
- b) Memotivasi anak didik buat belajar bagus dikelas atau pun mandiri.
- c) Mempermudah anak didik menguasai modul pelajaran yang dihidangkan dengan cara analitis lewat media.
- d) Membagikan atmosfer yang mengasyikkan serta tidak menjenuhkan alhasil lebih fokus pada pembelajaran.
- e) Membagikan anak didik pemahaman memilah media pembelajaran terbaik buat belajar lewat alterasi media yang disajikan.<sup>35</sup>

## **2. Corong Berhitung**

### **a. Pengertian Corong Berhitung**

Corong hitung adalah alat pembelajaran anak usia dini yang bertujuan untuk membantu anak belajar menjumlahkan dan mengurangi angka dari 1 sampai 10. Untuk menggambarkan bahwa digunakan untuk berhitung, disebut corong hitung karena corong adalah botol dengan ujung botol. Karena banyak anak kecil yang masih bingung dengan pengenalan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan, media pembelajaran corong hitung ini berusaha menyederhanakan pengertian penjumlahan dan pengurangan. 1-10.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Nunuk,Dkk. *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangan*. ( Pt.Remaja Rosdakarya,2018).hal.14.

<sup>36</sup>Fajar Kurniawati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-kanak( Muslimat Wonocolo Surabaya, 2018)*.hal.35.

## **b. Tujuan Media Corong Berhitung**

Adapun tujuan dari penggunaan media corong berhitung adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir berhitung secara kreatif.
- 2) Memberikan motivasi dan memudahkan abstrak dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
- 3) Menunjang cara berhitung diluar kelas.
- 4) Sebagai salah satu media pembelajaran berhitung.<sup>37</sup>

## **c. Manfaat Media Corong Berhitung**

Ada sebagian manfaat dari corong berhitung antara lain selaku selanjutnya:

- 1) Mempermudah anak usia dini dalam identifikasi angka dan rancangan berhitung permulaan
- 2) Menghasilkan anak lebih bisa berasumsi dari perihal yang actual keperihal yang abstrak
- 3) Melatih keahlian berhitung dengan memakai barang-barang dengan cara langsung.<sup>38</sup>

## **a. Kelebihan dan Kekurangan Media Corong Berhitung.**

- 1) Kelebihan Corong Berhitung
  - a) Gampang dipakai oleh guru
  - b) Bisa menolong anak didik dalam mengantarkan modul pelajaran berhitung

---

<sup>37</sup>Tety Andri Yani, *pengembangan Media Corong Berhitung Pada Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Caca Kelas II Sd*, (Jurnal, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jambi, 2018)

<sup>38</sup>Fajar Kurniawati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-kanak (Muslimat Wonocolo Surabaya, 2018).hal.36.*

- c) Bisa menolong anak didik dalam mengantarkan modul pelajaran berhitung.
- d) Bisa melatih motorik agresif anak terpaut memasukkan akhir corong pada lubang corong
- e) Melatih interaksi dengan sahabat.
- f) Bisa tingkatkan anak dalam menceritakan serta berbahasa.<sup>39</sup>

## 2) Kekurangan corong berhitung

Kelemahan dari corong berhitung merupakan gampang jenuh dikala menunggu kesempatan bila corong dipakai dalam kategori, cara pembuatan lam, serta butuh pengawasan dari guru supaya tidak salah tahap.

Ada pula langkah- langkah dalam pemakaian corong berhitung selaku berikut:

- a) Guru mengerahkan anak didik dengan memilahj adi 2 golongan ataupun dapat dengan cara orang.
- b) Sehabis anak didik dipecah jadi 2 golongan, guru hendak menarangkan bagaimana ketentuan metode main dengan corong berhitung
- c) Setiap kelompok mengambil kertas untuk mengetahui angka berapa yang akan mereka hitung.

---

<sup>39</sup>Fajar Kurniawati, *PeningkatanKemampuanBerhitung 1-20 MelaluiPenggunaan Media CorongBerhitung Pada SiswaKelompok B-1 Taman Kanak-kanak( MuslimatWonocolo Surabaya, 2018).hal.36.*

- d) Setelah anak mengetahui angka tersebut anak akan menggunakan corong berhitung, untuk memulai menghitung angka yang telah ada dikertas.
- e) Misalnya anak mendapatkan angka 5 berarti anak akan menghitung kerang tersebut dan memasukkannya dicorong.<sup>40</sup>

**e. Indikator Corong Berhitung<sup>41</sup>**

**Tabel 1.1**

No.	Tahap I	Tahap II
1.	Memilah anak didik jadi 3 kelompok	Memilah anak didik jadi 2 golongan
2.	Tanpa memakai tempat Lubang corong.	Dengan memakai lubang corong.
3.	Dalam golongan secara bersama- sama tiap siswa	Dengancara orang anak didik maju melakukan

<sup>40</sup> Erna Yulianti, *PeningkathasilBelajarMatematikamateriPerkalianMelalui Media CorongBerhitung di Kelas ll semester ll*,(Madrasah IbtidaiyahMa'arifBlotonganSalatiga, 2015).h.50.

<sup>41</sup>Fajar Kurniawati, *PeningkatanKemampuanBerhitung 1-20 MelaluiPenggunaan Media CorongBerhitung Pada SiswaKelompok B-1 Taman Kanak-kanak*( MuslimatWonocolo Surabaya, 2018).h.42.



	mengutip kartu nilai buat menambah serta memasukkan kijing kecorong berhitung.	Berhitung enumerasi dan Penurunan dengan banyak-banyakan poin.
4.	Dalam golongan siswa Langsung menanggapi hasil jawabannya Anak didik menorehkan hasil balasan pada kartusoal	Siswa menuliskan hasil jawaban pada kartusoal

**f. Keterkaitan antara media corong berhitung terhadap hasil belajar berhitung anak**

Siswa lebih terlibat dalam belajar berhitung jika materi disampaikan dengan cara yang kreatif dan menarik. Anak-anak akan lebih giat belajar berhitung jika mereka terpapar media di dalam kelas. Dengan penggunaan media yang tepat, masalah yang rumit dan sulit dapat dibuat tampak sederhana sehingga siswa dapat lebih memahaminya.

Akibatnya, jelas bahwa media corong hitung berdampak positif pada kemampuan anak untuk mengidentifikasi angka. Hal ini karena media menjaga perhatian anak-anak dan mencegah mereka dari kebosanan.

### 3. Pengertian Berhitung Untuk Anak Usia Dini

Untuk Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari tutur mampu yang menciptakan imbuhan ke- dan akhiran- an, yang artinya kecakapan, keahlian, diri sendiri.<sup>42</sup>

Sebaliknya bagi opini Munandar dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini*, melaporkan kalau keahlian bimbingan, alhasil sanggup melaksanakan suatu perihal.<sup>43</sup> merupakan kemampuan pada diri seorang yang terdapat semenjak lahir dengan terdapatnya bimbingan, alhasil sanggup melaksanakan suatu perihal

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bawaan seseorang adalah semacam lamunan atau paksaan batin yang muncul dari upaya dan disiplin yang diperlukan untuk melakukan tugas tertentu. Menurut Susanto dalam buku “*Perkembangan Anak Usia Dini*”, pengertian berhitung asal adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan uniknya masing-masing.

Sementara di sisi lain, menurut Sriningsih dalam bukunya *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, penekanan ditempatkan pada kenyataan bahwa tujuan dari program ini adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana mengenali dan memperbaiki kesalahan dalam penalaran atau perhitungan matematis mereka.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup>Hasan,dkk, *Kamus Besar bahasa Indonesia EdisiKetiga*, (Jakarta: BalaiPustaka,2005).hal707.

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, hal.97.

<sup>44</sup>Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung :Pustaka Sebelas, 2008).hal.63.

Matematika termasuk mengajar anak-anak kecil bagaimana berhitung. Kemampuan seorang anak untuk berhitung merupakan aspek penting dari perkembangan mereka, dan gagasan angka merupakan bagian penting dari pengembangan kemampuan matematika serta mempersiapkan instruksi sekolah dasar.

Ada beberapa alasan untuk percaya bahwa keterampilan berhitung awal dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk melakukan tugas-tugas aritmatika dasar, seperti mengurutkan angka atau mengenali angka, yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai landasan untuk memajukan pendidikan matematika seseorang.

#### **4. Perkembangan Logika Matematika**

##### **a. Pengertian Kecerdasan Jamak**

Menurut konsepsi kata masyarakat umum, kecerdasan (intelligence) adalah kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan informasi untuk memanipulas ilingkungan seseorang, serta kemampuan untuk berpikir secara abstrak.<sup>45</sup>

Ada sejumlah definisi lain dari kecerdasan, termasuk kemampuan beradaptasi dan penilaian, kapasitas untuk memahami konsep-konsep yang rumit, kemampuan berpikir kreatif, keterampilan belajar dengan cepat, dan kemampuan untuk memahami koneksi.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasaan Jamak*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2013).hal.9.

<sup>46</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasaan Jamak*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2013).hal.9

Tingkat kecerdasan setiap orang itu unik, setidaknya menurut teori psikometri di baliknya. Berdasarkan tes IQ, seseorang dapat memperkirakan dan mengklasifikasikan kecerdasannya. Salah satu dari tiga komponen perilaku cerdas, menurut Alfred Binet, adalah kapasitas seseorang untuk mengarahkan diri, kapasitas lain untuk fleksibilitas, dan kapasitas ketiga untuk kreativitas. Kecerdasan, menurutnya, adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dinilai berdasarkan seperangkat kriteria yang telah ditentukan.<sup>47</sup>

### **b. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika**

Pemahaman Dalam hal pembelajaran, orang dengan kecerdasan matematis logis tinggi lebih cenderung menikmati proses penilaian kegiatan belajar karena melihat sesuatu yang mereka hargai.<sup>48</sup>

Kemampuan analitis, strategis, dan numeric semuanya terkait dengan kemampuan menggunakan logika matematika untuk melakukan sesuatu dengan dan mengumpulkan data, mengatur, menganalisis, dan menafsirkannya.

Matematika, logika, dan mata pelajaran lainnya adalah contoh dari jenis kecerdasan ini. Dokter dan akuntan adalah dua contoh pekerjaan yang sesuai dengan deskripsi ini.<sup>49</sup> Kecerdasan logika matematika sering dihubungkan dengan "otak" karena mengatur penggunaan angka, pola abstrak, dan penalaran logis. Mereka yang kreatif di bidang ini mampu memecahkan teka-teki,

---

<sup>47</sup>Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2018), h. al 12.

<sup>48</sup>Hamzah, *mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*, (jakarta, PT Bumi Aksara, 2014), hal. 11.

<sup>49</sup>Zainal, *pendidikan Karakter*, ( Bandung, CV. Yrama Widya, 2011) h 58.

berpikir logis, menghitung, mengukur, dan menganalisis. Einstein dan hukum leratifitasnya adalah dua contoh pemikir brilian dalam hal ini.<sup>50</sup>

Anak-anak yang berbakat secara matematis memiliki ketertarikan dan bakat alami untuk menghitung; sebagai hasilnya, mereka harus dihadapkan pada berbagai masalah yang melibatkan angka.<sup>51</sup> Numerik, pola, perhitungan, pengukuran, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika permainan strategi dan instruksi visual adalah sumber daya kurikuler yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika.

Istilah "kecerdasan logika matematika" didefinisikan dalam berbagai cara oleh para spesialis.:

- 1) Amstrong beranggapan kalau intelek akal sehat matematika merupakan intelek dalam perihal nilai serta akal sehat. Intelek ini mengaitkan keahlian memasak nilai serta ataupun keahlian memakai akal sehat ataupun ide segar.
- 2) Campbell dan Dickinson menarangkan kalau tujuan modul program dalam kurikulum yang bisa meningkatkan intelek akal sehat matematika antara lain memahami ikon angka, sebagian pola, kalkulasi, pengukuran, ilmuukur, statistik, kesempatan, jalankeluarpermasalahan, akal sehat, permainan strategi serta ataupun petunjuk diagram.
- 3) Sujiono menguraikan metode meningkatkan intelek akal sehat matematika pada anak ialah, menuntaskan puzzle, game ular tangga, domino serta lain-lain.<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup>Mulyasa, *strategi pembelajaran PAUD*, ( Bandung,PT. Remaja Rosdakarya,2017) hal 30.

<sup>51</sup>Mulyasa, *strategi pembelajaran PAUD*, ( Bandung,PT. Remaja Rosdakarya,2017) ha 30.

<sup>52</sup>Yuliani,*Bermain Kreatif berbasis kecerdasan jamak*. (jakarta:indeks.2013),hal58.



Gardner mende skripsikan intelek akal sehat matematika, ialah keahlian berfikir (menalar), membagi, dan berfikir masuk akal serta analitis. Banyak orang yang memiliki intele kini merupakan insinyur, akademikus, ahli ekonomi, akuntan, intel serta para pekerjaan hukum.<sup>53</sup>

Jean Piaget, di sisi lain, berpendapat bahwa pemeriksaan pemikiran anak-anak yang lebih baru menunjukkan bahwa anak-anak lebih logis dari pada temuan penelitian yang dilakukan Piaget. Jika Anda bertanya kepada anak berusia empat tahun, "Bisakah batu berjalan?" Tidak ada tanggapan dari anak muda itu, jadi dia berkata, "Tidak." Setelah ditanya, "Bisakah boneka itu berjalan?" anak muda itu menjawab, "Ya." Karena kaki boneka itu tidak nyata, katanya, anak muda itu menjawab, "tidak." Kita dapat mengamati bahwa penalaran atau pemikiran anak-anak juga telah berkembang, karena ia sebelumnya telah memberikan berbagai pembenaran atas tindakannya.<sup>54</sup>

### **c. Ciri-ciri Kecerdasan Logika Matematika**

Memahami dan menganalisis pola bilangan, serta memecahkan masalah melalui penalaran logis, merupakan contoh kecerdasan logika matematika.

Kecerdasan logika matematika ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:<sup>55</sup>

- 1) Mempunyai keahlian buat menguasai nilai serta rancangan akal sehat yang amat baik.
- 2) Mempunyai keahlian amat besar buat mengemukakan suatu dengan alibi yang kokoh.

---

<sup>53</sup> Bandi Delphie, *psikologi perkembangan anak berkebutuhan khusus*, (sleman:ktsp.2009).hal.90.

<sup>54</sup> Jonni Kincher, *psikologi untuk anak dan remaja*, (Batam: kharisma publishing,2006), hal 61.

<sup>55</sup> Musfiroh, *pengembangan kecerdasan majemuk*, (jakarta, Universitas terbuka,2008) hal 3.7

- 3) Dapat menarangkan ilham dengan cara abstrak dengan amat bagus.
- 4) Senantiasa tertantang menempuh kewajiban dari dini sampai akhir.
- 5) Membuka diri kepada usaha buat menempuh penelitian mengenai suatu perubahan.

Kemajuan keahlian akal sehat matematika pada anak usia dini di kembangkan pada keahlian berhitung permulaan serta jalan keluar permasalahan, antara lain:<sup>56</sup>

- 1) Pengembangan berhitung permulaan melalui kegiatan menurut Shearner:
  - a) Membilang 1-10
  - b) Menyebutkan angka 1-10
  - c) Mengenal konsep daln simbol angka 1-10
  - d) Menghubungkan konsep bilangan dan dan lambang bilangan
  - e) Mengenal konsep sama dan tidak sama
- 2) Pengembangan pemecahan masalah
  - a) Melalui kegiatan bermain *maze*
  - b) Menyusun *Puzzle*
  - c) Menggambar bebas
  - d) Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya
  - e) Membuat perbedaan
  - f) Membangun dengan menggunakan balok.

---

<sup>56</sup>Musfiroh ,*pengembangankecerdasanmajemuk*, (jakarta,Universitas terbuka,2008) hal 3.8

#### **d. Manfaat Logika Matematika**

Adalah umum bagi seseorang dengan pemahaman matematika tingkat lanjut untuk menyukai permainan yang membutuhkan pemikiran aktif, seperti teka-teki dan teka-teki, serta permainan yang membutuhkan pemain untuk menganalisis dan mengevaluasi penyebab peristiwa, serta mengategorikan dan mengklasifikasikan. apa yang sedang dipelajari.

Akibatnya, satu orang akan mendapat manfaat dari penggunaan penalaran logis dalam matematika.:

- 1) Tingkatkan keahlian matematika, ilmu wawasan serta keahlian.
- 2) Menciptakan dan menguasai metode kegiatan bumi disekelilingnya.
- 3) Menolong membongkar permasalahan dalam kehidupan.<sup>57</sup>

#### **e. Sistem Neurologis Kecerdasan Logika Matematika**

Belahan kiri di lobus frontal dan belahan kanan atas atau parietal adalah area kunci untuk kecerdasan logika matematika. Banyak orang menganggap lobus frontal sebagai bagian intelektual atau kognitif otak karena penting untuk berpikir, merencanakan dan memecahkan masalah. Lobus frontal di sisi kiri otak bertanggung jawab untuk perhitungan yang canggih. Lobus parietalis adalah wilayah sensorik yang mencakup rasa, tetapi juga memungkinkan seseorang untuk merasakan tangan, kaki, kepala, dan tahu di mana mereka berada dalam kaitannya dengan bagian lain dari ruang.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Ivy Maya Savitri, *Montessori For Multiple Intelligences*, ( Jakarta: Pt. Bintang Pustaka, 2019). hal.6.

<sup>58</sup>Santrock, J. W. *Perkembangan Anak*. (Erlanggakarta 2007). hal 25.

#### **f. Indikator Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini**

Kecerdasan logika matematika dikaitkan dengan kemampuan anak untuk menalar secara kuantitatif dan dalam hal pola urutan logis, sebab dan akibat, dan kategorisasi. Kolonisasi ilmiah pola-pola yang berbeda pada masa bayi dimulai dengan anak-anak secara aktif mengubah lingkungan mereka (seperti kategori mainan, bereksperimen dengan berbagai hal menggunakan metode terkontrol seperti merendam benda dalam air untuk mengetahui posisi benda di dalam air, dan mendekatkan benda-benda kemagnetannya).<sup>59</sup>

Kanak-kanak yang pintar dalam aspek matematika mengarah lalu menanya serta mau ketahui mengenai karena dampak sesuatu insiden ataupun pertanda dilingkungannya, semacam kenapa terdapat air, banjir, guncangan alam, serta gunung meletus.<sup>60</sup>

Indikator kecerdasan logika matematika anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

#### **Indikator Kecerdasan Logika Matematika Permendikbud 137.<sup>61</sup>**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>5-6 tahun</b>
A. Berpikir Logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “Kurang dari”, dan “paling/ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan

<sup>59</sup>Santrock, J. W. *Perkembangan Anak*. (Erlanggajakarta 2007). hal 25.

<sup>60</sup>Santrock, J. W. *Perkembangan Anak*. (Erlanggajakarta 2007). hal 30.

<sup>61</sup>Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standarnasional Pendidikan Anak Usia Dini*, hal 25-26.

	<p>(seperti : “ayo bermain pura-pura).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan.</li> <li>4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari (2 variasi).</li> </ol>
<p>B. Berpikir Logis</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> </ol>

## B. Penelitian Relevan

1. Tety Andri yani, (skripsi, 2018) yang berjudul “pengembangan media corong berhitung pada materio perasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas II Sd tahun pelajaran 2018”.Konvergen dengan tujuan pembelajaran, praktis, mudah beradaptasi, dan tahan lama, kualitas, media penghitungan corong dapat disimpulkan sebagai kategori yang layak dan valid. Sangat cocok untuk lingkungan belajar yang digunakan untuk mengevaluasi media coronghitung.
2. Fajar kurniawati, (skripsi, 2018) yang berjudul “peningkatan kemampuan berhitung 1-20 melalui penggunaan media corong berhitung pada siswa kelompok B-1 taman kanak-kanak muslimat wonocolo Surabaya tahun pelajaran 2018”. Dapat disimpulkan penelitian ini dapat menunjukan peningkatan kemampuan berhitung 1-20 pada siswa kelompok B.<sup>62</sup>
3. Erna Yuniawati, 2016, Skripsi yang berjudul: “Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Corong Berhitung diKelas II Semester II Madrasah IbtidaiyahMa’arif Blotongan Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016”.<sup>63</sup>
4. Firda Afrilina, 2017, Skripsi yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi

---

<sup>62</sup> Fajar kurniawati, *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa kelompok B-1 taman kanak-kanak* (Muslimat Wonocolo Surabaya tahun, 2018).

<sup>63</sup> Erna Yuniawati, *Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Corong Berhitung di Kelas II Semester II*, (Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Blotongan Salatiga Tahun Pelajaran 2015/2016).



Perkalian dan Pembagian (Quasi Eksperimen Kelas II MIN 01 Kota Tangerang Selatan)”.<sup>64</sup>

5. Eni Kusriani tahun 2006 yang berjudul “Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III Karang Bongkot”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media corong hitung dapat meningkatkan prestasi matematika siswa muda. Sebagai bagian dari penelitian ini, dua siklus diselesaikan dalam dua sesi.<sup>65</sup>
6. Dwino priyani tahun 2018 yang berjudul “pengaruh model pembelajaran cooperative heats toget derber bantu media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas III mis miftahulhudaadiluwih”. Siswakelas III, seperti MiftahulHudaadiluwih, dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan para digma pembelajaran kooperatifkolor bersama dengan corong hitung untuk meningkatkan hasil belajar aritmatika mereka.<sup>66</sup>
7. Siti rabbani, tahun 2019 yang berjudul “Penggunaan Media Ccorong Berhitung Dalam Meningkatnya Hasil Belajar Matematika Kelas II SD IT

---

<sup>64</sup> Firda Afrilina, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian* (Quasi Eksperimen Kelas II MIN 01 Kota Tangerang Selatan, 2017).

<sup>65</sup> Eni Kusriani, *Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III* (Karang Bongkot, 2006).

<sup>66</sup> Dwino priyani, *Pengaruh model pembelajaran cooperative heats toget derber bantu media corong berhitung terhadap hasil belajar matematika pesertadidik di kelas III* (Mis Miftahulhudaadiluwih, 2018).

Generasi I Rabbani ”menyimpulkan corong berhitung dapat membantu berhitung dengancepat.<sup>67</sup>

8. Dini Ismi Pratiwitahun 2018 dengan judul “Pengembangan Alat Pembelajaran Bentuk Corong Hitung Untuk Anak Kelompok A DI TK AL-KAUTSAR INDRALAYA”<sup>68</sup>
9. Hidayahiti 2018 dengan judul “penggunaan media corong berhitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II sekolah dasar negeri 37 pekan baru kecamatan tampan”, disimpulkan penggunaan media corong berhitung untuk meningkatkan belajar siswa untuk berhitung.<sup>69</sup>
10. Siti masitah tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika KELAS II DI SD NEGERI 02 SELUMA”.<sup>70</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran dalam pendidikan anak terjadi dalam suatu ruang atau diluar dengan dukungan media pembelajaran yang sesuai, salah satu media yang mendukung yaitu media pembelajaran. Apabila didukung oleh media yang di sampaikan oleh peneliti. Dalam membuat suatu media pembelajaran

---

<sup>67</sup> Siti rabbani, *Pengunaan Media Corong Berhitung Dalam Meningkatnya Hasil Belajar Matematika* (Kelas II SD IT Generasi I Rabbani, 2019).

<sup>68</sup> Dini Ismi Pratiwi, *Pengembangan Alat Pembelajaran Bentuk Corong Hitung Untuk Anak Kelompok A DI TK AL-KAUTSAR* (Indralaya, 2019).

<sup>69</sup> Hidayahiti, *Penggunaan Media Corong Berhitung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran matematika kelas II sekolah dasar negeri 37( Pekan baru kecamatan tampan, 2018).*

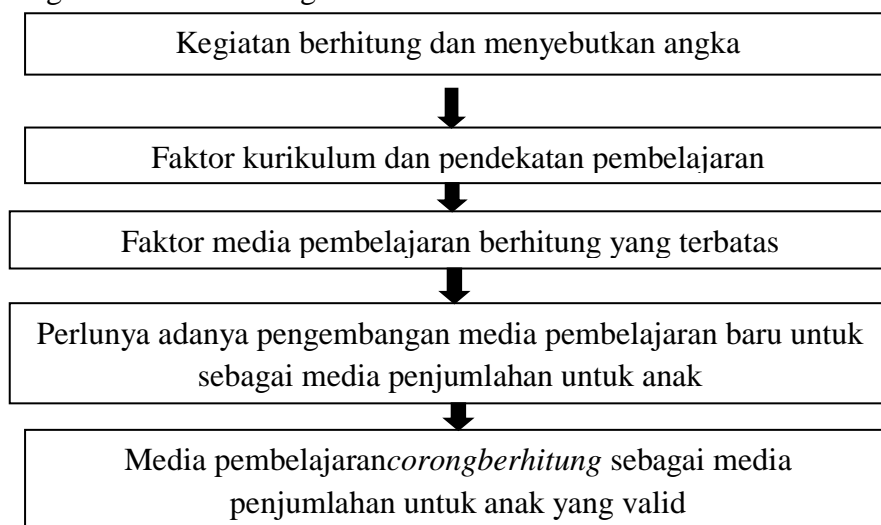
<sup>70</sup> Siti Masitah, *Pengaruh Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II,* (Seluma. 2019)

peneliti dituntut untuk kreatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran contohnya saja dengan media corong berhitung.

Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan masalah yaitu metode pembelajaran dengan menggunakan corong berhitung masih begitu tidak pasif. Dalam mengenal angka, peneliti tidak menggunakan media dan hanya menggunakan papan tulis saja. Anak-anak juga terlihat sedikit susah dalam kegiatan berhitung. Anak pasif dan ada sibuk dengan temannya masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti membuat sebuah pengembangan permainan corong berhitung sebagai media penjumlahan pada anak, guna melihat proses dan juga hasil dari pengembangan permainan corong tersebut agar bisa menjadi media mengenal angka yang bisa di gunakan di sekolah dan luar sekolah

Kerangka pikir Pengembangan alat permainan corong berhitung tersebut dapat di gambarkan melalui gambar berikut



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Ini adalah pendekatan studi yang digunakan untuk membangun dan menguji produk tertentu, serta untuk mengevaluasi kemandirian produk. Keinginan dan tuntutan khusus anak-anak akan diperhitungkan dalam desain item akhir.

Dengan menghasilkan produk, kami dapat menunjukkan bahwa upaya penelitian dan pengembangan kami telah membuahkan hasil.<sup>71</sup> Khasiat suatu produk dapat dievaluasi berdasar kanapa yang sudah kita miliki. Untuk menghasilkan barang-barang tertentu, digunakan penelitian analisis kebutuhan, dan pengembangan longitudinal diperlukan untuk menilai kegunaan barang-barang tersebut di masyarakat yang lebih luas (secara bertahap bisa multi-tahun).

Menurut Richey dan Klein, penelitian dan pengembangan adalah teknik atau proses yang digunakan untuk memverifikasi dan mengembangkan suatu produk, dimulai dengan desain, manufaktur, dan penilaian. Richey dan Klein. Apakah mungkin untuk membuat produk baru sekaligus memutakhirkan yang lama? Program, metode, dan materi pembelajaran harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan kemandirian agar dapat dianggap valid dan efektif dalam penelitian ini.<sup>72</sup>

---

39. <sup>71</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal.

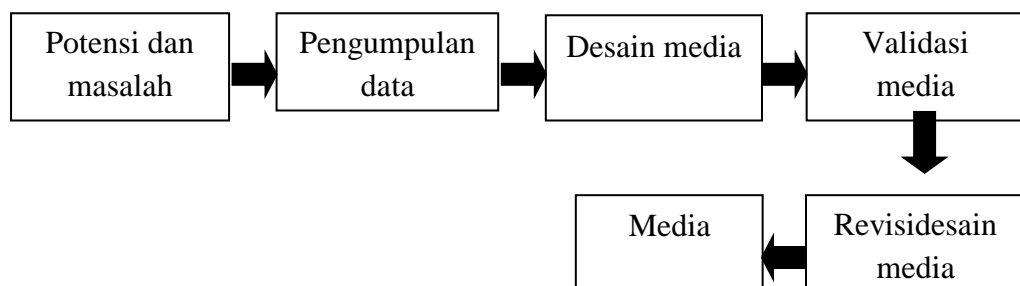
<sup>72</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, ( Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal.13.

Dengan pendekatan metodi seperti itu, akan lebih mudah untuk mencapai persyaratan efektivitas di masa depan. Untuk validasi produk, tim riset dan pengembangan Richey dan Klein hanya melakukan uji lab dan tidak melakukan uji lapangan.<sup>73</sup>

## B. Prosedur Pengembangan

Metode dalam riset pengembangan ini merujuk pada prinsip riset serta pengembangan Richey and Klein ini dengan mempelajari tanpa mencoba.<sup>74</sup> Rencana produk awal dibuat, diikuti dengan produksi desain, dan evaluasi seberapa baik produk memenuhi standar. Penulis mengikuti gagasan Richey dan Klein tentang penelitian tanpa pengujian, yang melakukan penelitian tetapi tidak melakukan pengujian lapangan.<sup>75</sup>

Filosofi mencoba ini mempunyai beberapa tahap riset pengembangan, ialah:



*Gambar 3.1 Langkah-langkah teori Pengembangan menurut Richey & Klein dalam buku Risa Nur Sa'adah*

<sup>73</sup>Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, ( Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal.41.

<sup>74</sup> Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D*, (Literasi Nusantara: Malang, 2020), hal. 62.

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2017). hal. 115.

### **1. Potensi dan Masalah**

Ini adalah langkah pertama dalam menganalisis dan mengidentifikasi kemungkinan masalah atau penyimpangan dari keadaan yang diinginkan. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun kurang tertarik dengan media permainan hitung corong yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan matematis mereka.

### **2. Pengumpulan Informasi**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang dapat dimanfaatkan dan dijadikan bahan untuk merancang barang tertentu yang dimaksudkan untuk mengatasi tantangan tersebut, seperti corong hitung.

Bergantung pada sifat masalah dan seberapa akurat tujuan yang harus dicapai, beberapa metode penelitian digunakan. Kecerdasan penalaran matematis anak dapat diasah melalui media yang mengajarkan corong berhitung. Rendahnya tingkat kecerdasan logika matematis anak sekolah juga dimaksudkan untuk menjadi corong materi pembelajaran berhitung yang cocok untuk dikembangkan dengan permasalahan tersebut.

Kajian pada topik ini dilakukan tanpa uji lapangan, dan hasil penelitian ini hanya didasarkan pada pertimbangan teoritis. Namun, penelitian ini baru saja mencapai titik pengujian spesialis media dan bahan produk.

### **3. Desain Media**

Pada langkah selanjutnya, yang dikenal dengan desain produk, gambaran atau konsep produk akan diwujudkan dalam bentuk gambar sehingga dapat digunakan sebagai pedoman atau pedoman untuk memperoleh hasil yang diinginkan dan menilainya. Bentuk desain produk yang akan dibuat sesuai

dengan rencana perlu direncanakan pada saat ini. Mengidentifikasi materi, merumuskannya, dan memutuskan akan menjadi apa adalah semua tugas yang harus diselesaikan oleh peneliti. Hasil akhir dari proses ini adalah desain produk baru yang komprehensif dan sah.<sup>76</sup>

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan untuk mendesain produk adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan produk yang akan dikembangkan yaitu media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.
- b. Menganalisis atau mencari sumber yang didapat tentang media corong berhitung. Pada langkah ini peneliti membandingkan corong berhitungnya lebih menarik dari corong berhitung yang lain.
- c. Mengembangkan media permainan corong berhitung. Setelah mengetahui kelayakannya atau tidaknya media corong berhitung maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan pengembangan media permainan corong berhitung. Pada tahap ini peneliti merancang sendiri hal apa saja yang dilakukan atau dibuat setelah mengetahui kesesuaian maka selanjutnya peneliti melakukan pengembangan media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

---

<sup>76</sup>Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta Bandung. 2013). hal. 301

#### **4. Validasi Media**

Jenjang pengesahan konsep ialah langkah cara evaluasi ataupun memperhitungkan apakah konsep produk pantas dipergunakan ataupun tidaknya. Pengesahan konsep di nilai oleh sebagian ahli ataupun pakar di aspek produk yang hendak dibesarkan yang telah mempunyai pengalaman.

#### **5. Revisi Media**

Langkah perbaikan konsep merupakan aktivitas pemantauan kembali oleh periset buat koreksi konsep kemajuan produk bersumber pada evaluasi serta anjuran yang diserahkan oleh sebagian ahli serta pakar di bidangnya buat pengembangan konsep yang terkini. Setelahnya, produk jadi konsep yang telah direvisi oleh pakar ataupun ahli serta terjamin dengan cara asi.

#### **6. Revisi Produk**

Perbaikan produk ialah aktivitas pemantauan kembali buat koreksi produk yang dibesarkan bersumber pada masukan para pakar.

### **C. Jenis Data**

Informasi merupakan catatan atas berkas kenyataan informasi ialah berkas data mengenai sesuatu kondisi ataupun permasalahan, baik berbentuk nilai, jenis serta serupanya. Pada riset ini menggunakan 2 tipe informasi ialah:

#### **1. Data Kualitatif**

Para ahli di bidang material, bahasa, dan desain mengumpulkan informasi ini, yang kemudian digunakan untuk membuat studi data yang mendalam. Sebagai hasil dari penelitian, dilakukan perubahan pada media permainan corong hitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematis anak usia 5-6 tahun.



## 2. Data kuantitatif

Penilaian kualitatif terdiri dari data berupa penilaian, yang dapat ditelusuri kembali keangket penilaian produk kepada pelanggan yang kemudian dapat menghitung kelayakan produk tersebut.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan informasi yang dicoba dalam riset pengembangan Permainan *Corong Berhitung* ini adalah :

#### 1. Wawancara

Ketika melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang membutuhkan penyelidikan lebih lanjut atau ketika melakukan studi yang lebih mendalam dengan ukuran sampel yang sederhana atau kecil, peneliti sering beralih ke wawancara sebagai alat pengumpulan data.

#### 2. Dokumentasi

Aspek penting dari dokumentasi adalah pengumpulan fakta dan data dari berbagai sumber. Surat, buku harian, album foto, notulenrapat, candramata, dan memorabilia lainnya merupakan sebagian besar informasi.

#### 3. Angket

Relawan penelitian ditanyai serangkaian pertanyaan tertulis terkait dengan masalah yang dihadapi untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner atau kuesioner.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument pengumpulan informasi merupakan ukur ataupun prinsip yang dipakai buat mengakulasi informasi riset. Ada pula instrument yang dipakai merupakan selaku selanjutnya:

## 1. Angket

Angket yang pertama diarahkan buat pakar konsep produk, setelah itu pakar modul ataupun isi serta angket yang ketiga angket yang ditemui buat pakar bahasa. Tiap- tiap mempunyai pandangan riset yang berbeda- beda dimasukkan dalam aspek ataupun keterampilannya tiap- tiap.

### a. Angke tahli media

Validasi ahli desain produk dilakukan dengan dosen ahli desain produk :

Tabel 3.1 kisi-kisiAngket Ahli media

No.	Indikator	Aspek penilaian
1.	Kemenarikan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tampilan menarik</li><li>2. Ketahanan (awet) media corong berhitung</li><li>3. Memiliki warna-warna yang menarik</li><li>4. Ukuran sesuai rancangan</li><li>5. Ketetapan penggunaan bahasa</li></ol>
2	Kemudahan penggunaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kemudahan bahasa yang mudah dipahami</li><li>2. Kemudahan penggunaan media corong berhitung</li></ol>
3.	Kesesuaian dengan tata bahasa	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dipahami)</li></ol>

		2. Kalimat yang digunakan efektif 3. Ukuran media yang digunakan jelas
--	--	---

b. Angket ahli materi

Pengesahan buat pakar modul dicoba dengan dosen pakar modul evaluasimen cakup:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Indikator	Aspek Penilaian
1.	Keterkaitan materi dengan kurikulum	1. Media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak sesuai dengan kompetensi dasar 2. Media permainan corong berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak mampu mencapai tujuan pembelajaran
2.	Kesesuaian materi dengan teori	1. Media permainan corong berhitung yang dibuat sesuai untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun 2. Media corong berhitung lengkap dengan angka-angka dan warna-warna yang menarik.

## **F. Teknik Analisi Data**

Anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun adalah target audiens untuk penelitian dan pengembangan ini yang terdiri dari studi data kualitatif dan kuantitatif yang diwakili dalam kata-kata dan simbol penilaian yang diperoleh melalui angket penilaian atau jawaban tes dari item media permainan corong hitung.

Kriteria data kualitatif harus memenuhi persyaratan berikut ketika menilai data::

1. Saran dari para ahli dalam analisis kebutuhan
2. Benar dari para ahli dalam analisis kebutuhan
3. Sesuai dengan kriteria kebutuhan anak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **Deskripsi Wilayah Penelitian**

Taman kanak-kanak (TK) Islam Integral DARUL FIKRI kota Bengkulu. Jln.Tribrata RT01 RW03 Kel. Cempaka PermaiKec. Gading Cempaka Kota Bengkulu. Posisinya sangat strategis karena dengan rumah sakit umum daerah (RSUD) M. Yunus, perumahan POLDA, MAPOLDA, hotel, pertokoan dan perkantoran.

##### **1. Sejarah singkat TK**

Bagian fundametal dari pendidikan Islam Pada bulan November 2005, yayasan ARIBAH mendirikan DARUL FIKRI. Sebelum berubah nama menjadi “TK Islam Integral DARUL FIKRI”, sekolah ini terletak di Jalan Mahakam IV no. 132 di Desa Lingkar Barat di Kota Bengkulu dan menawarkan pengajaran di tingkat TK Islam Integral. DARUL FIKRI diberikan izin untuk beroperasi oleh dewan kota Bengkulu pada tanggal 4 Mei 2006, melalui dinas pendidikan Dinas Pendidikan Nasional, dengan SK nomor 421.2/877/VI. Diknas. Akreditasi pertama kali diberikan kepada TK Islam Integral DARUL FIKRI pada awaltahun 2008.

Hingga saat ini, seluruh aset/persediaan Yayasan Aribah telah dialihkan kepada Yayasan Wardah Bengkulu oleh pengurus dan pengawas yayasan, Badan Pendiri, pada tanggal 30 November 2010. TK Islam DARUL FIKRI Integral adalah salah satu sumber daya yayasan dan aktiva. TK Islam Integral DARUL FIKRI telahdibina oleh Yayasan Wardah Bengkulu sejak awal berdirinya.

Ketika TK DARUL FIKRI pindah kelokasi baru di Kota Bengkulu pada 10 Januari 2011, alamat baru adalah Jalan Tribrata RT 01 RW 03 di Desa Gading Cempaka Kecamatan Gading Cempaka. Dan sudah memiliki gedung sendiri.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu menerima permohonan izin program dari TK Islam Integral DARUL FIKRI pada tahun 2014. Setiap tiga tahun, izin program harus diperbarui. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu menganugerahkan TK Islam Integral DARUL FIKRI Nomor Statistik Nasional (NPSN) tahun 2016. Berdasarkan layanan berikut, Nomor Statistik Nasional (NPSN):

- a. Nomor Pokok Statiusitik Nasional (NPSN) TK Islam Intergral DARUL FIKRI 69819137 dikeluarkan dinas pendidikan dan kebudayaan Kota Bengkulu tanggal 19 April 2016 SK Izin operasional nomor 421.75/406/IV. Diknas.
- b. Nomor Pokok Statistik Nasional (NPSN) KB DARUL FIKRI 69849146 dikeluarkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu tanggal 19 April 2016 Izin Operasional nomor 421.75/408/VI Diknas.
- c. Tanda Daftar Lembaga Pendidikan pormal dan Nonformal No.421.75/2023/DPMPTSP/IV/2017 oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu satu pintu pada tanggal 28 April 2017.
- d. Pada tahun 2016, TK Islam Integral DARUL FIKRI mengajukan akreditasi sekolah kepada badan akreditasi Nasional TK dan Pendidikan Non formal (BAN TK dan PNF) pada layanan KB dan TK. Program kelompok bermain sertifikatak reditasi No. PAUD 177100006 12 2016

dengan peringkat akreditasi B dan program TK dikeluarkan sertifikat akreditasi No.TK 177100019 12 2016 dengan peringkat akreditasi B.

## 2. Visi dan Misi TK

### a. Visi

Menumbuh kembangkan generasi cerdas, mandiri, soleh dan sholeha.

### b. Misi

1. Meningkatkan kualitas pendidikan dan kecerdasan anak yang fokus pada kemampuan (skill), nilai-nilai (value), dan pengetahuan (knowledge) yang berdasarkan akidah islamiah
2. Membiasakan disiplin dan mandiri
3. Menumbuhkan rasa percayadiri pada anak dalam berkomunikasi dan bersosialisasi
4. Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan masyarakat sekolah
5. Menjalim kerjasama/kemitraan yang strategis dan taktis Pendidikan prasekolah dengan lembaga lain.

### 3. Data Guru

No	Nama	Jenis kelamin	Jabatan
1.	Dian Misnitha, S.Sos, S,Pd	P	Kepala Sekolah
2.	Yosi Anggraini, S.Pd, Aud	P	Guru
3.	Zuly, S.Pd	P	Guru
4.	Sriwahyuni, S.Pd	P	Guru
5.	Rismawati, S.Pd	P	Guru

Sumber, Arsip Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu tahun 2021.

4. Data Siswa

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	TK Kelompok A	5	3	8
2.	TK Kelompok B	7	2	9
Jumlah				17

Sumber, Arsip Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu tahun 2021

5. Data sarana dan Prasarana TK Islam Integral Darul Fikri Kota

Bengkulu.

No	Jenis	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kepalasekolah	1	Baik
2.	Ruang kelas A	1	Baik
3.	Ruang kelas B	2	Baik
4.	Wc/Kamar mandi	2	Baik
5.	Computer	1	Baik
6.	Printer	1	Baik
7.	Kursi siswa	25	Baik
8.	Meja siswa	25	Baik
9.	Kursi guru dikelas	4	Baik
10.	Meja guru dikeas	4	Baik
11.	Meja dan kursi guru dikantor	7	Baik
12.	Micropon	1	Baik
13.	Tip (spiker)	1	Baik
14.	Kursi dan mejatamu	2	Baik
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			



20.	Lemari kelas	3	Baik
21.	Papan pengumuman	1	Baik
22.			
23.	Lemari uks	1	Baik
24	Tempat tidur UKS	1	Baik
25.	Jam dinding	4	Baik
26.			
27	Tempat sampah	8	Baik
28.	Rakbuku	2	Baik
29.	Meja dan kursi	4	Baik
	Papan tulis	3	Baik
	Rak sepatu	1	Baik
30.	Rak helm	1	Baik
	Raktas	3	Baik
	Tv	1	Baik
	VCD	1	Baik
	Alat olahraga		Baik
	a. Bola	5	Baik
	b. Holahop	8	Baik
	c. Kaset senam	3	Baik
	Alat prokes		Baik
	a. Tempatcucitangan	1	Baik
	b. Hand sanitizer	1	Baik
	c. Thermogun	1	Baik
			Baik

Sumber, Arsip Tk Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu tahun 2021

## **B. Proses Pengembangan Permainan Corong Berhitung**

Pembuatan media Permainan Corong Berhitung sebagai media penjumlahan untuk anak usia dini diuraikan pada bagian berikut:

### **1. Identifikasi Masalah**

Saat melakukan R&D, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi kesulitan di area tersebut. Langkah pertama dalam melakukan penelitian adalah mengidentifikasi kemungkinan masalah. Penyimpangan antara apa yang diprediksi dan apa yang sebenarnya terjadi akan menjadi fokus penyelidikan.<sup>77</sup> Ada kekurangan permainan dan alat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik, menurut penelitian ini.

Guru dan siswa di sekolah masih menggunakan permainan dan materi pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik, seperti kurang warna, bentuk, ukuran, dan daya cipta.

Penjumlahan dan keterampilan berhitung anak-anak menderita akibat masalah ini. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk membangun sebuah game tambahan untuk anak, khususnya game corong berhitung, untuk mengatasi permasalahan tersebut.

---

<sup>77</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 410

## **2. Pengumpulan Informasi**

Setelah studi selesai, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi tentang materi yang akan dihasilkan dan apakah pendidikan merasa berguna atau tidak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi di lapanganyaitu di TK Islam Darul Fikri Integral Kota Bengkulu.

Guru TK Islam Integral Darul Fikri sudah familiar dengan kurikulum K13, menurut observasi lapangan. Untuk sebagian besar, instruktur bergantung pada bahan cetak, seperti publikasi dan bukuteks. Media tambahan berbasis game yang baru, unik, dan menarik diharapkan pihak sekolah agar dapat menarik perhatian siswa.

## **3. Develop (Pengembangan Media)**

Pada langkah ini media dibesarkan dengan semenarik bisa jadi yang didasarkan pada aktivitas penjumlahan, berhitung dan menyebutkan, dimana anak-anak akan mulai mengamati, bertanya dan berdiskusi serta memecahkan masalah dengan baik. Berikut proses pengembangan permainan *corong berhitung* sebagai media penjumlahan dengan menarik :

- a. Anak – anak mencoba mengatamati corongnya ,Permainan *corong berhitung* dibentuk dengan bentuk persegi panjang yang dibolongi 10 bolongan dan corongnya yang menggunakan bahan bekas aqua yang sangat mirip dengan yang asli begitu juga dengan warna yang cerah dan aman untuk anak mainkan.
- b. Setelah corongnya sudah tersusun anak akan di jelaskan tentang bagaimana memasukkan batu yang telah disediakan kemudian pengenalan

angka 1-10, pengenalan bagaimana angka satu, dan penjumlahan dengan hasil yang benar.

c. Kemudian anak memainkan itu secara mandiri tanpa ada guru yang mendampinginya. Anak mulai menjumlahkan angka yang sudah diberikan kepada guru dan mulai memasukkan batu kecorong dan membuka lacinya, mengambil batunya lalu memasukkan ke tempat angka jumlah yang benar

### C. Hasil Validasi

Hasil produk yang telah didesain setelah itu di perlihatkan pada para pakar dalam bidangnya tiap- tiap. Ada 2 validator yang memvalidasi kanproduk itu ialah pakar media sertapa karmodul ataupun beratisi.

**Tabel 4.1**

#### **Hasil validasi pertama**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
<b>Ahli 1</b>	<b>Baik</b>	<b>71,4%</b>
<b>Ahli 2</b>	<b>Baik</b>	<b>72,5%</b>
<b>Rata – rata</b>		<b>71,95</b>

**Tabel 4.2**

#### **Hasil validasikedua**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
<b>Ahli 1</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>92,8%</b>
<b>Ahli 2</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>88,75%</b>
<b>Rata – rata</b>		<b>90,7</b>

a. Data Validasi Ahli Media

Validasi pertama adalah validasi ahli media yang dilaksanakan pada hari jum'at 23 April 2021 dan validasi kedua dilaksanakan pada hari selasa 27 April 2021 oleh ahli media ibu Erni Vransiska, M.Pd. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA dan TIDAK yang berbobotkan YA = 5 dan TIDAK = 1.

b. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi selanjutnya adalah validasi ahli isi materi dari permainan *corong berhitung* yang dilaksanakan pada harikamis 20 Mei 2021 dan validasi kedua dilaksanakan pada hari senin 24 mei 2021 oleh ahli isi materi ibu Sri Wahyuni, S.Pd Hasil validasi oleh validator adalah berjawaban YA dan TIDAK yang bobotnya jika YA = 5, dan jika TIDAK = 1

c. Hasil validasi pertama para ahli

$$\text{Ahli 1 } \frac{50 \times 100\%}{14 \times 5} = 71,4 \%$$

$$\text{Ahli 2 } \frac{58 \times 100\%}{16 \times 5} = 72,5\%$$

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{71,4\% + 72,5\%}{2} \\ &= 71,95 \% \end{aligned}$$

d. Hasil kedua para ahli

$$\text{Ahli 1 } \frac{65 \times 100\%}{14 \times 5} = 92,8 \%$$

$$\text{Ahli 2 } \frac{71 \times 100\%}{16 \times 5} = 88,75$$

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= 92,8\% + 88,75 \\ &= 90,7 \end{aligned}$$

**Tabel 4.3**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

No.	Nama Validator	Persentase Validasi	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Erni Vransiska, M,Pd	71,4	92,8
2.	Sri Wahyuni, S,Pd	72,5	88,75
<b>Rata – rata</b>		<b>71,95</b>	<b>90,7</b>

### 1. Hasil ujicoba

Mengikuti umpan balik dari spesialis validasi, desain media produk diubah sebelum pengujian dijalankan. Kelompok B TK Islam Darul Fikri Kota Bengkulu, Indonesia, akan mengikuti uji coba untuk menguji kemampuan anak dalam menyebutkan, mengidentifikasi, menghitung, dan menjumlahkan angka. Tanggal 5 Mei 2021 merupakan hari kegiatan uji coba.

Ada dua kelompok orang yang terlibat dalam penelitian ini. Mampu membandingkan kelompok B1 dan B2 berdasarkan seberapa cepat mereka memahami pelajaran. Hasil studi produk ini diharapkan dapat membantu atau tidak membantu anak-anak usia 5-6 tahun belajar mengenal bilangan, berhitung, dan menjumlahkan. Ini terutama benar jika menyangkut game penghitungan corong seperti ini. Sebaiknya gunakan produk ini jika berbeda dari game lain dan sangat baik dalam member nama, menghitung, dan

menambahkan game corong hitung. Uji coba produk dengan menggunakan permainan corong hitung sebagai media penjumlahan untuk kegiatan anak usia dini mengidentifikasi angka, menghitung, dan menemukan total penjumlahan yang diberikan oleh instruktur menghasilkan temuan tersebut..

**Tabel 4.4**  
**Keberhasilan anak dikelas**

Nama anak	Hasil uji coba			
	Mengenal	Menyebut	Berhitung	Menjumlahkan
Alvaro	66,67%	66,67%	66,67%	66,67%
Arga	50%	50%	50%	33,33%
Fatan	66,67%	50%	50%	66,67%
Anisa	50%	50%	66,67%	66,67%
Aliyah	50%	33,33%	33,33%	50%
Jopan	66,67%	50%	50%	50%
Rifad	50%	50%	50%	66,67%
habibie	50%	50%	50%	66,67%

**Keterangan :**

**Belum berkembang : < 16,66%**

**Mulai berkembang : 33,33%**

**Berkembang sesuai harapan : 50%**

**Berkembang sangat baik : 66.67%**

## **2 .Revisi Produk**

Terdapat sedikit revisi produk setelah melakukan uji coba yaitu revisi dengan warna karna warnanya kurang tebal dan rapi jadi harus lebih tebal dan rapi lagi agar dapat lebih menarik anak sehingga anak menggunakannya senang saat melihat warna-warnanya dan anak lebih bersemangat untuk berhitung dan menjumlahkan dan juga media ini digunakan untuk lembaga sekolah ataupun untuk masyarakat sekitar sebagai media penjumlahan.

## **3.Pembahasan**

Corong hitung adalah alat pembelajaran anak usia dini yang bertujuan untuk membantu anak belajar menjumlahkan dan mengurangi angka dari 1 sampai 10. Untuk menggambarkan bahwa digunakan untuk berhitung, disebut corong hitung karena corong adalah botol dengan ujung botol. . Karena banyak anak kecil yang masih bingung dengan pengenalan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan, media pembelajaran corong hitung ini berusaha menyederhanakan pengertian penjumlahan dan pengurangan. 1-10.<sup>78</sup>

Corong hitung digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir di luar kotak. Motivasi dan kemampuan untuk mengabstraksikan ide-ide dapat didukung oleh pengalaman yang segar dan menyenangkan. Di luar kelas, ada

---

<sup>78</sup> Fajar Kurniawati, *PeningkatanKemampuanBerhitung 1-20 MelaluiPenggunaan Media CorongBerhitung Pada SiswaKelompok B-1 Taman Kanak-kanak( MuslimatWonocolo Surabaya, 2018).hal.35.*



banyak metode untuk menghitung. Pembelajaran berhitung dibantu dengan penggunaan berbagai media.<sup>79</sup>

Corong hitung dapat digunakan sebagai berikut: Instruktur membagi siswa menjadi dua kelompok atau menugaskan setiap siswa ke kelas tertentu. Setelah itu, instruktur akan mendemonstrasikan cara bermain corong hitung bersama anak-anak. Dengan menggunakan selembar kertas, setiap kelompok mengidentifikasi angka yang ingin mereka hitung. Ketika anak sudah menguasai angka, dia akan mulai menghitung angka di kertas dengan bantuan corong hitung. Sebagai contoh, jika seorang anak menerima nomor lima, anak tersebut akan menghitung cangkang dan memasukkannya ke dalam corong. Corong hitung dapat digunakan sebagai berikut: Instruktur membagi siswa menjadi dua kelompok atau menugaskan setiap siswa ke kelas tertentu. Setelah itu, instruktur akan mendemonstrasikan cara bermain corong hitung bersama anak-anak. Dengan menggunakan selembar kertas, setiap kelompok mengidentifikasi angka yang ingin mereka hitung. Ketika anak sudah menguasai angka, dia akan mulai menghitung angka di kertas dengan bantuan corong hitung. Sebagai contoh, jika seorang anak menerima nomor lima, anak tersebut akan menghitung cangkang dan memasukkannya ke dalam corong.<sup>80</sup>

Hasil pengembangan game ini sesuai dengan indikasi, perkembangan, dan harapan peneliti berdasarkan pendekatan mereka dalam membangun game

---

<sup>79</sup>Tety Andri Yani, *pengembangan Media Corong Berhitung Pada Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Caca Kelas II Sd*, (Jurnal, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Jambi, 2018)

<sup>80</sup>Erna Yulianti, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Corong Berhitung di Kelas II semester II*, (Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Blotongan Salatiga, 2015). hal.50.

corong hitung. Penciptaan game ini dimulai dengan penciptaan potongan-potongan yang tidak diwarnai, yang kemudian diwarnai agar lebih menarik bagi anak-anak. Corong kemudian dicat untuk lebih meningkatkan daya tarik permainan.

Yang datang selanjutnya adalah menulis dan mengedit. Indikator dan pendahuluan yang termasuk dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak menjadi landasan isi materi. Semua itu dituangkan dalam bentuk angka-angka, ditulis dan dihitung sesuai dengan tingkat pencapaian biasa untuk perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun. Terakhir, setiap kartu memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, mulai dari rendah hingga tinggi.

Kritik, ide, dan komentar yang diberikan oleh pakar validasi, penguji, dan pembimbing dirangkum dan diperbaiki oleh peneliti tergantung masukan mereka.

Ketika anak-anak kelompok B TK Islam Darul Fikri Kota Bengkulu mengikuti kegiatan uji coba, peneliti merancang permainan hitung corong yang mereka gunakan sebagai media penjumlahan, dengan memasukkan batu ke dalam corong dengan nomor yang sesuai pada corong..

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Produk yang telah divalidasi dan dinilai oleh para ahli di bidangnya serta diberikan komentar, kritik, dan saran sebagai hasil penelitiannya terhadap permainan corong hitung dan pengembangan media untuk inklusinya di PAUD kelompok B TK Islam Integral Darul Fikri Bengkulu Kota dapat dijelaskan sebagai berikut: ahli media dan ahli materi mendapat nilai tinggi dari profesional validator di industrinya masing-masing. Hasilnya, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini layak digunakan dengan anak-anak dan media rangkuman serta aman, praktis, dan valid. Untuk anak usia 5-6 tahun, para ahli atau ahli telah mengkonfirmasi bahwa media permainan corong hitung dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika mereka.

Penelitian ini dilakukan sejalan dengan tahapan penelitian dan pengembangan. Kami bisa mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang standar tumbuh kembang anak di Indonesia dengan berkonsultasi dengan Peraturan Menteri Republik Indonesia No. 137. Butuh banyak revisi untuk sampai ketahap perkembangan yang optimal, yaitu corong hitung yang bisa digunakan untuk mengajari anak-anak cara menjumlahkan dan memperkenalkan angka. Pengenalan angka 1-10 kepada masyarakat umum dan TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu pada usia muda (5-6 tahun). Anak muda itu sudah mulai memahami inti permainan dan mampu menyelesaikannya sendiri. Setelah menyelesaikan permainan, anak muda itu melakukan pekerjaan yang sangat baik dengan mencari tahu jumlah pada kartu

yang diberikan. Untuk PAUD kelompok B TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu, pelaksanaan pembuatan permainan corong hitung sebagai media pengenalan bilangan dan penjumlahan sangat baik, dan evaluasi permainan ini termasuk dalam kategori tersebut.

## **B. Saran**

Dalam pembelajaran anak usia dini butuh diadakannya pengembangan media- media pembelajaran yang menarik serta inovatif khususnya buat media enumeras ialah game corong berhitung. Permainan ini sangatlah menarik untuk digunakan oleh anak. Disamping kemenarikannya didalam permainan ini juga banyak sekali rintangan, warna yang menarik, bentuk yang menyerupai asli dan yang pasti adalah anak untuk anak baik sudut sikunya ataupun cat warna yang digunakan. Permainan ini melatih kecerdasan logika anak dalam hal berhitung dan menjumlah, mengenal angka kebersamaan dan kerjatim.

Untuk pengembangan pembelajaran yang menciptakan media pembelajaran yang kreatif, mahasiswa harus lebih banyak dilatih dan diberikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran kreatif bukan hanya media pembelajaran yang di beli dengan harga mahal, namun ada baiknya media pembelajaran dibuat dengan tangan sendiri juga menggunakan bahan-bahan bekas yang aman untuk anak-anak. Pelatihan pembuatan media pembelajaran sangat berguna untuk mahasiswa untuk dijadikan bahan ajar kesekolah apabila sudah terjun ke dunia PAUD.

Terkhusus untuk peneliti, permainan yang dikembangkan harus lebih di perhatikan lagi untuk bobot dan juga bahan pembuatannya agar mampu dipahami oleh anak-anak dan mudah untuk di produksi missal menggunakan barang-barang bekas.

Dalam pembelajaran ini lembaga ataupun pihak sekolah dan yayasan, harus lebih memperhatikan lagi permainan yang ada di sekolah. Jika permainan sudah tidak layak pakai ada baiknya dibuang. Untuk pendidik ada baiknya untuk berlatih membuat permainan yang mudah dibuat namun memiliki nilai edukasi dan kekreatifan. Yayasan harus lebih memperhatikan kembali mengenai kebutuhan- kebutuhan sekolah agar lebih baik kedepannya untuk mencerdaskan anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Husnul,2019. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*, Bengkulu: CV. Zigie Utama.
- Adi Djoko. 2017.*Kompendium pendidikan anak usia dini*. Depok: Prenemedia Group.
- UU No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UUno.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Visumedia.
- Munandar Utami,2009, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Indah novarini,2018, *Pengaruh model direct instruction berbatu medua corong berhitung terhadap hasil belajar matematika penjumlahan bilangan*,Jurnal:vol.2 no.4
- Susanto Ahmad,2011, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Aspeknya*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aqib Zainal,2011, *Pendidikan Karakter*, Bandung: CV YRAMA WIDYA.
- Jamaris Martini,2017, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Arsyad Arsyad,2019, *Media pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press.
- Mursid, 2017, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bahri saiful,2011,*Psikologi Belajar*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Zainiyati, 2017, *Pengembangan media pembelajaran berbasis*, Jakarta:Kencana
- Nunuk Dkk, 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:Penerbit Ombak.
- Rusman,2017, *Belajar dan Pembelajaran (berorientasi proses pendidikan)*, Jakarta: kencana.
- Rimawati Ega,2017, *Ragam Media Pembelajaran*,Yogyakarta: CV. Distribusi
- Gradner Howard,2018, *Kecerdasan Majemuk Teori Dalam Praktik*,Tangerang
- Kurniawati Fajar, 2018, *Peningkatan kemampuan berhitung 1-20 melalui penggunaan media corong berhitung pada siswa B-1 taman kanak-kanak*, Skripsi,Surabaya: Muslimat Wonocolo.

- Andri Tety,2018, *Pengembangan media corong berhitung pada operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah kelas II*, Skripsi : Universitas Jambi.
- Yulianti Erna,2015, *peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian melalui media corong berhitung dikelas II semester II*, Skripsi, Blotongan Salatiga: MI
- Yaumi Muhammad, 2013, *Pembelajaran berbasis kecerdasan jamak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Musfirof, 2018, *Pengembangan kecerdasan majemuk*, Jakarta: Universitas terbuka.
- Hamzah,2014, *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*, Jakarta: Pt bumi aksara.
- Mulyasa, *Strategi pembelajaran PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan materi pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) republik indonesia,2014 nomor 137, *tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Sa'adah Nur Risa, 2020. *Metode Penelitian R&D*, Malang .

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jln. Raden Fatah Paqar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 341/In.11/F.II/PP.00.9/11/2020

Sehubungan dengan penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

Nama : Deni Febrini, M.Pd  
NIP : 197502042003032001  
Tugas : Pembimbing I

Nama : Septi Fitriana, M.Pd  
NIP : 2003099001  
Tugas : Pembimbing II

bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian magang bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Seftiana Jumiarti  
NIP : 1711250053  
Judul : Pengembangan Media Buku Ajar Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada tanggal : 16 November 2020

Dekati,



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 195903081996031005

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



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

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

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 841/In.11/F.II/PP.00.9/11/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:


1. Nama : Deni Febrini, M.Pd  
NIP : 197502042000032001  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Septi Fitriana, M.Pd  
NIP : 2003099001  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Seftiana Jumarti  
NIM : 1711250053  
Judul : Pengembangan Media Buku Ajar Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada tanggal : 16 November 2020

  
Dekan  
Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 195903081996031005

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



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

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171 - 51276 Fax. (0736) 51172 Bengkulu

DAFTAR HADIR  
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

NO	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	Septiana Jumiarti (1711250053)	Pengembangan media permainan Corons Berhitung untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun	Desi Febriani, M.Pd Serti Fittiana, M.Pd	

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1.	Murbiti, M.Pd-1	197507222000032002	
2.	Andriadi, M.Pd	198902212019031001	

REVISI-SARAN

Penyeminar II :

- Latar belakang seharusnya adalah hasil elaborasi masalah yg telah disebutkan pada identifikasi masalah agar mempertegas gap penelitian.
- Perbaiki: Alotasi tulisan
- lengkapi teori dg sejarah media dan versi pengembangan media

Andriadi, M.A.

Penyeminar I :

- Penulisan
- Perbaiki di BAB IV

AUDIEN

NO	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.			4.	
2.			5.	
3.			6.	

Penyusunan  
 Dosen Penyeminar I dan Penyeminar II  
 Pengelola Prodi  
 Subbag Prodi  
 Pengelola data Umum  
 Yang Bersangkutan

Bengkulu,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah  
 2021  
  
 Dr. Zubaedi, M.Ag.M.Pd  
 NIP. 196903081996031005





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Seftiana Jumiarti  
NIMi : 1711250053  
Prodi : PIAUD  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu" telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk siding munaqasyah skripsi.

Bengkulu, 29 juli 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Deni Febrini, M.Pd  
NIP. 197502042000032001

Septi Fitriana, M.Pd  
NIP. 2003099001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
Alamat: Jln.Raden Fattah, PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171  
Bengkulu

***SURAT PERNYATAAN***  
***PERGANTIAN PROPOSAL SKRIPSI***

Dengan ini saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seftiana Jumiarti  
Nim : 1711250053  
Judul Proposal skripsi awal : Pengembangan Media Buku Ajar Berhitung  
Untuk Anak Usia 4-6 Tahun.

Judul proposal skripsi ini diganti : Pengembangan Media Permainan Corong  
Berhitung Untuk Meningkatkan  
Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia  
5-6 Tahun

Bengkulu, Maret 2021

**Seftiana Jumiarti**  
NIM. 1711250053

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Deni Febrini, M. Pd.**  
NIP. 197502042000032001

  
**Septi Fitriana, M.Pd.**  
NIP. 2003099001

#### A. Alat dan bahan

Adapun bahan dan alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kayu/triplek
2. Gergaji
3. Palu
4. Paku
5. Amplas
6. Aqua botol
7. Gunting
8. Kerang
9. Angka -angka
10. Cat
11. Lem

#### B. Cara Pembuatan

Langkah –langkah dalam membuat alat praga corong berhitung ini adalah sebagai berikut:

1. Potong kayu berbentuk persegi panjang
2. Buat laci dengan menggunakan triplek dan dipotong berbentuk balok.
3. Siapkan palu dan paku untuk menyatukan kayu yang sudah dipotong.
4. Amplas corong agar lebih halus
5. Potong botol air mineral menggunakan gunting ambil bagiannya saja susun mendatar ke-8 bagian atas botol tersebut diatas permukaan.
6. Cat kayu, angka-angka dan corong yang telah dibuat tadi.
7. Angka-angka dibagian atas kayu tegak lurus dengan corong yang disusun.

#### C. Langkah-langkah memainkan corong berhitung

1. Kita memperkenalkan kepada anak-anak alat praganya
2. Membuat penjumlahan dikartu angka.
3. Mengenalkan anak-anak angka 1-10.



4. Anak menyebutkan lambang bilangan.
5. Ambil 1 kartu angka yang sudah ada penjumlahannya.
6. Lalu anak melihat berapa yang harus dijumlahkan misal  $2+5$ , anak mengambil kerang dan memasukkan kerang ke angka 2 selanjutnya anak mengambil kerang 5 dan memasukkan ke angka 5, lalu anak membuka laci dan mengambil kerang lalu dimasukkan ke angka 7 .

D. Tujuan dicapai dari permainan corong.




1. Dapat belajar mengenal angka
2. Bisa belajar berhitung
3. Dapat belajar menjumlahkan


## DESAIN MEDIA CORONG BEHITUNG

Adapun langkah-langkah penjelasan media corong berhitung berikut ini :

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		Media corong berhitung yang digunakan dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan.
2.		Sebuah papan/kayu media yang ada corongnya yang digunakan untuk memasukkan batu/kerang media yang akan digunakan seperti :batu, kerang,angka-angka dan lainnya.



3.		<p>Pertama, kita terlebih dahulu memasang corong yang berwarna-warni.</p>
4.		<p>Kedua, kita mengambil batu/kerang untuk menghitung dan menjumlahkan.</p>
5.		<p>Ketiga, menghitung menggunakan media corong berhitung dengan melakukan memasukan batu/kerang kecorongnya dan misalnya ingin menjumlahkan kita mengambil batu/kerang contoh</p>

		<p>2+3, kita mengambil batu/kerang dang menghitung diangka dua dan tiga terlebih dahulu lalu kita buka laci dan mengambil batu/kerang baru kita letak kan ke jumlah yang benar seperti <math>2+3=5</math> ,baru kita letakkan ke angka 5, sampai seterusnya seperti itu.</p>
6.		<p>Keempat,setelah mendapatkan hasil penjumlahan dari media corong berhitung masukkan angka 5 untuk hasil dari penambahan.</p>



















sefiana

ORIGINALITY REPORT

**27%**  
SIMILARITY INDEX

**27%**  
INTERNET SOURCES

**6%**  
PUBLICATIONS

Telah direvisi oleh  
Admin Prodi Pustaka  
*[Signature]*  
Ovi Ariebka Mef.

**7%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	14%
2	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1%
7	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1%
8	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1%
9	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1%

10	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://repository.unsri.ac.id">repository.unsri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	<1 %
15	<a href="http://www.ejournal.citrabakti.ac.id">www.ejournal.citrabakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
21	<a href="http://ejournal.iainbengkulu.ac.id">ejournal.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %

		<1 %
22	Dadan Suryana, Aini Hijriani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
23	docplayer.info Internet Source	<1 %
24	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
25	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
27	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
28	qrenyenz.blogspot.com Internet Source	<1 %
29	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
30	core.ac.uk Internet Source	<1 %
	hampala.multiply.com	

31	Internet Source	<1 %
32	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
33	www.allresearchjournal.com Internet Source	<1 %
34	www.masterstudies.co.id Internet Source	<1 %
35	www.paud.id Internet Source	<1 %
36	www.scribd.com Internet Source	<1 %
37	123dok.com Internet Source	<1 %
38	adoc.tips Internet Source	<1 %
39	alpen.web.id Internet Source	<1 %
40	ayatykasury26.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
42	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %

43	<a href="https://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="https://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="https://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="https://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://rp2u.unsyiah.ac.id">rp2u.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="https://tutorahli.blogspot.com">tutorahli.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="https://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
52	Novira Novira, Indra Jaya. "Analisis Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021 Publication	<1 %

53	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.com">ekacahyamaulidiyah.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://mgmpjenjasgresik.wordpress.com">mgmpjenjasgresik.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
56	Denny Rahmalia, Dadan Suryana. "Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
57	Nofia Sari Yono, Mansyur Mansyur. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU PADA KELOMPOK B TK MUTIARA HATI KENDARI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2018 Publication	<1 %
58	<a href="http://syafrialmi.wordpress.com">syafrialmi.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  Off

Bengkulu, 27 Jan 2022

Koord. Prodi PAUD



bsr Elia, M.Pd.





SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 819/In.11/F.II/PP.00.9/11/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen.

1. Nama : Deni Febrini, M.Pd  
NIP : 197502042000032001  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Septi Fitriana, M.Pd  
NIP : 2003099001  
Tugas : Pembimbing II \*

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengartikan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Seftiana Jumiarti  
NIM : 1711250053  
Judul : Pengembangan Media Buku Ajar Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada tanggal : 16 November 2020

Dekan,  
  
Dr. Zulaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 195903081996031005

Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



DAFTAR HADIR  
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
Saebana Jumiarti (0711250053)	Pengembangan media permainan corong berhikmah untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun	Desi Febrini, M.Pd Serti Fitriana, M.Pd	

NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
Perwati, M.Pd.1	19750722000032002	
Andriadi, M.Pd	198902212019031001	

**SARAN-SARAN**

Penyeminar II:

- Latar belakang seharusnya adalah hasil elaborasi masalah yg telah disebutkan pada identifikasi masalah agar mempermudah penelitian.
- Perbaiki Alotasi tulisan
- lengkapi teori dg sejarah media dan versi pengembangan media

Andriadi, M.A.

Penyeminar I:

- Penulisan
- Perbaiki di BAB II

DAFTAR HADIR		NAMA AUDIEN	
NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
		4.	
		5.	
		6.	

ibusan  
 Dosen Penyeminar I dan Penyeminar II  
 Pengelola Prodi  
 Subbag Prodi  
 Pengelola data Umum  
 Yang Bersangkutan

Bengkulu,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah  
  
 Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
 NIP. 196903081996031005

2021







KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUTE AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736)51276,51171 Fax (0736)51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PENYEMINAR**

Proposal skripsi atas nama: Seftiana Jumiarti, NIM: 1711250053, Dengan judul "Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun" ini telah diseminarkan oleh Tim Penyeminar pada:

Hari Tanggal : Jum'at, 26 Maret 2021

Waktu : 08.00 WIB s.d Selesai

Setelah diperbaiki sesuai dengan saran-saran Tim Penyeminar, maka Proposal Skripsi dinyatakan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk diajukan Surat Izin Penelitian.

Penyeminar I

Nurlaili, M.Pd.I  
NIP.197507022000032002

Bengkulu, 2021

Penyeminar II

Andriadi, M.Pd.  
NIP.198402212019031001





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
Alamat: Jln.Raden Fattah, PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171  
Bengkulu

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERGANTIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Dengan ini saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seftiana Jumiarti  
Nim : 1711250053  
Judul Proposal skripsi awal : Pengembangan Media Buku Ajar Berhitung  
Untuk Anak Usia 4-6 Tahun.

Judul proposal skripsi ini diganti : Pengembangan Media Permainan Corong  
Berhitung Untuk Meningkatkan  
Kecerdasaan Logika Matematika Anak Usia  
5-6 Tahun

Bengkulu, Maret 2021

**Seftiana Jumiarti**  
**NIM. 1711250053**

**Mengetahui**

**Pembimbing II**

**Pembimbing I**

**Deni Febrini, M. Pd.**  
**NIP. 197502042000032001**

**Septi Fitriana, M.Pd.**  
**NIP. 2003099001**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**  
 Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT TUGAS**  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 Nomor: 8650 /In.11/F.II/PP.009/12/2020  
 Tentang


Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:  
 Mahasiswa : Seftiana Jumiarti  
 : 1711250053  
 : Tarbiyah/PIAUD

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
H. Ali Akbar Jono,	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)
Ma Syafrī, M.Pd.I	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadīth yang berhubungan dengan anak/pendidikan <del>anak</del> 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUB 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUB 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/assessment AUB
Muhammad Bahri, M.Pd	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/PP yang berhubungan dengan sistem pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran

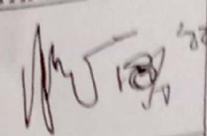
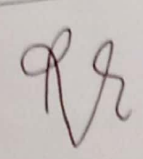
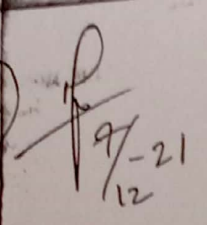
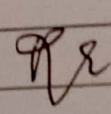
Pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:  
 1. Tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyerahkan kesediannya untuk diuji.  
 2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 ( satu) minggu.  
 3. Ujian munaqasyah dilaksanakan  
 4. Waktu ujian komprehensif adalah 60 s/d 100  
 5. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen penguji memberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan.  
 6. Mahasiswa dinyatakan LULUS  
 7. Kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)  
 8. Surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

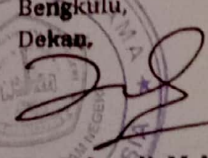
Bengkulu, 8 Desember 2020  
 Dekan,  
  
**Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd**  
 NIP. 196903081996031005



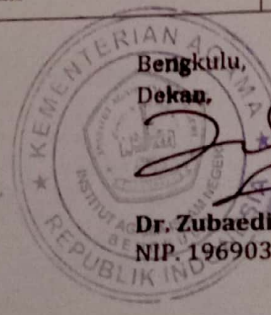
**DAFTAR NILAI UJIAN KOMPREHENSIF**

siswa  
 : Seftiana Jumiarti  
 : 1711250053  
 : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

	INDIKATOR	PENGUJI	NILAI	TANDA TANGAN
ASPEK Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An- Naas)	Dr. H. Ali Akbar Jono, M.Hum	68	
Kompetensi K/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD	Fatrica Syafri, M.Pd.I	78	
Kompetensi K/Prodi	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran	Dr. H. Muzal Bahri, M.Pd	78	
<b>JUMLAH / RATA-RATA</b>			<b>74.6</b>	
Mengetahui Ka. Prodi PIAUD Fatrica Syafri, M.Pd.I				

Bengkulu,  
 Dekan,  
  
**Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd**  
 NIP. 196903081996031005

2020







KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2106 / In.11/F.II/TL.00/05/2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

4 Mei 2021

Perihal : Mohon izin penelitian

Kepada Yth,  
Kepala TK Islam Integral Darul Fikri  
Di -  
Bengkulu

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu*"

Nama : Seftiana Jumiarti  
NIM : 1711250053  
Predi : PIAUD  
Tempat Penelitian : TK Islam Integral Darul Fikri  
Waktu Penelitian : 5 Mei s/d 16 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Dekan,



Zubaedi

f



TAMAN KANAK-KANAK (TK) ISLAM INTEGRAL  
**DARUL FIKRI**

Jl. Tribrata RT 01 RW 03 Kel. Cempaka Permai  
Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu Telp. 0852 6715 5162

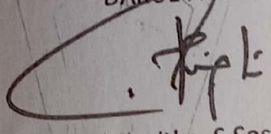
**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 36/TKII-DF/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Islam Integral DARUL FIKRI.  
Menerangkan bahwa:

- Nama : Sefiana Jumiarti
- NIM : 1711250053
- Fakultas/Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD IAIN Bengkulu
- Judul Penelitian : **"Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5 – 6 tahun di TK Islam Integral DARUL FIKRI Kota Bengkulu"**

telah melakukan penelitian di TK Islam Integral DARUL FIKRI pada tanggal 05 mei –  
16 Juni 2021  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana  
mestinya

Dikeluarkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 16 Juni 2021  
Kepala TK Islam Integral  
DARUL FIKRI

  
Dian Misnitha, S.Sos, S.Pd

A. Alat dan bahan

Adapun bahan dan alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kayu/triplek
2. Gergaji
3. Palu
4. Paku
5. Amplas
6. Aqua botol
7. Gunting
8. Kerang
9. Angka -angka
10. Cat
11. Lem

B. Cara Pembuatan

Langkah –langkah dalam membuat alat praga corong berhitung ini adalah sebagai berikut:

1. Potong kayu berbentuk persegi panjang
2. Buat laci dengan menggunakan triplek dan dipotong berbentuk balok.
3. Siapkan palu dan paku untuk menyatukan kayu yang sudah dipotong.
4. Amplas corong agar lebih halus
5. Potong botol air mineral menggunakan gunting ambil bagiannya saja susun mendatar ke-8 bagian atas botol tersebut diatas permukaan.
6. Cat kayu, angka-angka dan corong yang telah dibuat tadi.
7. Angka-angka dibagian atas kayu tegak lurus dengan corong yang disusun.

C. Langkah-langkah memainkan corong berhitung

1. Kita memperkenalkan kepada anak-anak alat praganya
2. Membuat penjumlahan dikartu angka.



3. Mengenalkan anak-anak angka 1-10.
4. Anak menyebutkan lambang bilangan.
5. Ambil 1 kartu angka yang sudah ada penjumlahannya.
6. Lalu anak melihat berapa yang harus dijumlahkan misal  $2+5$ , anak mengambil kerang dan memasukkan kerang ke angka 2 selanjutnya anak mengambil kerang 5 dan memasukkan ke angka 5, lalu anak membuka laci dan mengambil kerang lalu dimasukkan ke angka 7.

D. Tujuan dicapai dari permainan corong.

1. Dapat belajar mengenal angka
2. Bisa belajar berhitung
3. Dapat belajar menjumlahkan

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap Pengembangan Media Permainan Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 tahun di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu dari segi tampilan media dengan kategori penilaian sebagai berikut :
  - 1 =TidakBaik
  - 2 =KurangBaik
  - 3 =Baik
  - 4 =SangatBaik
- b. Jika validator menganggap perlu revisi, mohon menuliskan butir revisi pada bagian komentar dan saran ada pada lembar validasi.

Validasi Ke : .....<sup>1</sup>.....

Aspek	NO.	Indikator	Sko. Penilaian			
			1	2	3	4
Segi fisik	1	Kemnarikan bentuk media.				√
	2	Jenis bahan yang digunakan dari bahan kayu/ balok.				√
	3	Ukuran media corong berhitung sesuai dengan bentuk yang diinginkan.				√
	4	Keawetan atau ketahanan media corong berhitung tahan lama.				√
Segi Pemanfaatan	5	Kesesuaian corong berhitung jika digunakan anak TK/RA.				√
	6	Kesesuaian media corong berhitung jika dilihat dari segi				

		kepraktisannya (Mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah dipindahkan.					✓
Segi warna	7	Komposisi warna yang digunakan dalam media corong berhitung.					✓
	8	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak TK/RA Kelompok B (5-6 tahun).					✓
	9	Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak.					✓
Segi ilustrasi (Gambar)	10	Kejelasan gambar dan bentuk.					✓
	11	Kesesuaian bentuk media dengan anak TK Kelompok B.					✓
Segi Desain	12	Jenis bentuk yang digunakan.					✓
	13	Jenis warna yang digunakan.					✓
	14	Ukuran bentuk yang digunakan.					✓
Segipenjelasan	15	Skenario langkah-langkah media corong berhitung.					✓
6 aspekperkembangan	16	Bahasa, kognitif, motorik kasar/halus, sosial-emosional dan agama.					✓



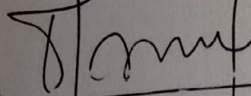
Komentar / Saran :

Guna kau bisa yg sederhana  
agar anak mudah memahami.

Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi ini saya mengucapkan terimakasih.

Bengkulu, April 2021

Dosen Validasi Media

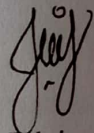


(Erri Wansiska, M.Pd.)  
NIP. 971 0313 200801 2003.

## PENILAIAN CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN ANAK

Aspek Perkembangan	Indikator/Kegiatan	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Nilai - Nilai Agama dan Moral	1.1.4(Menyebutkan siapa yang menciptakan batu krikil)		anisa aliya	fatma arga	alvaro
Fisik Motorik	3/4.3.6(memasukkan batu kerikil kedalam corong)		anisa aliya	alvaro fatma arga	
Kognitif	3/4.6.7(menghitung jumlah batu krikil)			arga anisa aliya	alvaro fatma
Sosial Emosional	2.7.3(menunggu giliran memasukkan batu krikil kedalam corong)		alvaro	fatma	arga anisa aliya
Bahasa	3/4. 11.2(menjawab pertanyaan yang diajukan guru)		anisa aliya	alvaro arga fatma	
seni	3/4.15.3(bernyanyi lagu berhitung dengan semangat)			alvaro arga fatma anisa aliya	

Bengkulu, 29 April 2021  
Guru Kelompok B2



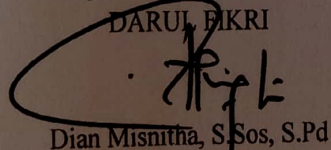
Zuly Fahriany, S.Pd

Bengkulu, 29 April 2021  
Guru Penelitian Kelompok B2



Seftiana Jumiarti

Mengetahui  
Kepala TK Islam Integral  
DARUL BIKRI

  
Dian Misnitha, S.Sos, S.Pd

## Lembar observasi pengembangan anak

Komponen	Aspek	Pencapaian			
		1	2	3	4
Mengetahui angka	1. Mengetahui konsep bilangan angka 1-10			✓	
	2. Anak sudah bisa mengetahui angka 1-10.			✓	
	3. Sudah bisa mengetahui lambang bilangan.			✓	
	4. Mengetahui konsep bilangan yang banyak dan sedikit		✓		
	5. Mengetahui angka-angka sendiri		✓		
Menyebut angka	6. Dapat menyebutkan dan mengucapkan angka 1-10			✓	
	7. Dapat menyebutkan lambang bilangan.		✓		
	8. Menyebutkan ada berapa jumlah corong.		✓		



		9. Menyebutkan ada berapa jumlah kerang.				✓	
3.	Berhitung	10. Menghitung sendiri				✓	
		11. Menghitung jumlah corong				✓	
		12. Menghitung ada berapa jumlah angka dicorong				✓	
4.	Menjumlahkan	13. Anak dapat mengerjakan soal				✓	
		14. Anak sudah dapat menjumlahkan soal sendiri yang diberikan guru.				✓	
		<b>Jumlah : 36 %</b>					
		<b>Rata - rata : 64 %</b>					

## Lembar observasi pengembangan anak

No	Komponen	Aspek	Pencapaian			
			1	2	3	4
1.	Mengenal angka	1. Mengenal konsep bilangan angka 1-10				✓
		2. Anak sudah bisa mengenali angka 1-10.				✓
		3. Sudah bisa mengenali lambang bilangan.				✓
		4. Mengenali konsep bilangan yang banyak dan sedikit				✓
		5. Mengenali angka-angka sendiri				✓
2.	Menyebut angka	6. Dapat menyebutkan dan mengucapkan angka 1-10			✓	
		7. Dapat menyebutkan lambang bilangan.			✓	
		8. Menyebutkan ada berapa jumlah corong.			✓	



		9. Menyebutkan ada berapa jumlah kerang.				✓
3.	Berhitung	10. Menghitung sendiri				✓
		11. Menghitung jumlah corong				✓
		12. Menghitung ada berapa jumlah angka dicorong			✓	
4.	Menjumlahkan	13. Anak dapat mengerjakan soal				✓
		14. Anak sudah dapat menjumlahkan soal sendiri yang diberikan guru.				✓
		<b>Jumlah : 50</b>				
		<b>Rata - rata : 89</b>				