

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *MULTIPLY CARD* SEBAGAI MEDIA
PENJUMLAHAN PADA AUD KELOMPOK B TK DI TK AL-KHAIR
MUSLIMAT KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

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



Oleh :

FAUZIAH WARNI
NIM. 1611250003

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

\



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

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

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fauziah Warni

NIM : 1611250003

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Fauziah Warni

NIM : 1611250003

Judul : Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan pada AUD Kelompok B TK Di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Februari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Buyung Surahman, M. Pd

NIP. 196110151984031002

Fatrima Santri Syafri, M. Pd Mat

NIP. 198803192015032003



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

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax.
(0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan Pada AUD Kelompok B TK Di TK Al-Khair Muslimat

Kota Bengkulu” yang disusun oleh Fauziah Warni NIM.1611250003 telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin tanggal 27 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia

Dini.

Ketua
Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
NIP.196510272003122001

[Signature]
.....
17/02/2020

Sekretaris
Fatrica Syafri, M.Pd I
NIP.198510202011012011

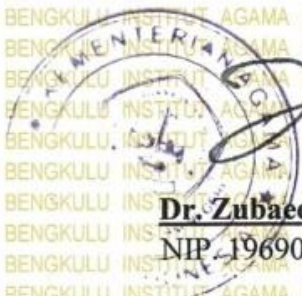
[Signature]
.....

Penguji I
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP.196209051990021001

Penguji II
Fatrima Santri Syafri, M. Pd Mat
NIP.198803192015032003

[Signature]
.....

Bengkulu, 2020
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



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

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala kemudahan, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini guna mencapai semua impian dan cita-cita demi orang-orang yang tercinta. Maka skripsi ini kupersembahkan:

1. Terkhusus yang paling istimewa untuk kedua orang tuaku tercinta Bapak (Payudi) dan Ibu (Ngatini) yang telah membesarkanku, memberi banyak kasih sayangnya dengan tulus dan selalu memberi semangat, dukungan dan doa.
2. Teruntuk adikku tersayang Siti Nurhaliza yang telah menemaniku kemanapun dan selalu menghiburku dengan caranya sendiri yang istimewa.
3. Untuk ibu Yuliana, S.Pd.I yang selalu membantu dan menolong selama perkuliahanku.
4. Untuk seorang temanku yang selalu membantu dan menolongku.
5. Untuk dosen pembimbingku bapak Dr. Buyung Surahman, M.Pd dan ibu Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat yang memberikanku arahan tanpa lelah.
6. Untuk ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I dan seluruh dosen PIAUD IAIN Bengkulu yang telah mendukungku, mendidik dan memotivasi serta ilmu.
7. Para sahabat-sahabatku tersayang (Ayu Wulandari, Nurhasanah, Desri Anggraini, Bella Intani, Dwi Alvia Nita dan Retno Tri Agustin) yang telah mengukir persahabatan yang indah selama 3 tahun dan untuk selamanya.
8. Teman-teman seperjuangan PIAUD 7A IAIN Bengkulu angkatan 2016.
9. Teman-teman seperjuangan KKN Integrasi Kelompok 2 Di Desa Harapan Makmur (Meizon, Putut, Ayu, Bella, Devi, Ersa, Wilzi, Novitami, Dela, Diana).
10. Kakak-kakak senior dalam Organisasi FTT
11. Agama dan Almamaterku

MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

“Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”

Maka tidak ada kehidupan bagi bumi kecuali dengan hujan dan tidak ada kehidupan bagi hati kecuali dengan ilmu. Perbanyak ilmu maka hidup akan berarti.

-Fauziah Warni-



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fauziah Warni
NIM : 1611250003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan Pada AUD Kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2019

Yang Menyatakan,



Fauziah Warni

NIM.1611250003

ABSTRAK

Fauziah Warni, 2019 NIM. 1611250003. Judul Skripsi “Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan Pada AUD Kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu”. Pembimbing I : Dr. Buyung Surahman, M.Pd. Pembimbing II : Fatrima Santri Syafri, M.Pd Mat.

Kegiatan pembelajaran yang ada di PAUD salah satunya yakni kegiatan menulis, membaca dan berhitung atau *calistung*. 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 *calistung* dan salah satunya yakni permainan *multiply card*. Dan dari observasi itu yang peneliti dapati dilapangan bahwa di PAUD tersebut belum ada pengembangan permainan *multiply card* untuk media penjumlahan. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan Pada AUD Kelompok B TK Al-Khair Muslimat 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 *multiply card* sebagai media penjumlahan untuk anak TK Kelompok B.

Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan di PAUD dengan penjumlahan atau isi materi yang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak dan digunakan sebagai media penjumlahan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan alat permainan atau media dan *post-test* yang dilakukan menggunakan media permainan dengan kelompok yang sama untuk mengetahui permainan ini mampu sebagai media penjumlahan dan produk yang dihasilkan sudah di uji validasi oleh para ahli bidangnya. Teknik analisa data yang peneliti pakai menggunakan data kuantitatif dan kualitatif deskriptif persentase. Berdasarkan hasil analisa data maka dapat disimpulkan bahwa 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 *Multiply Card* Sebagai Media Penjumlahan Untuk AUD

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan akal dan pikiran serta bimbingan-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SPd) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang berjudul ***“Pengembangan Permainan Multiply Card sebagai Media Penjumlahan Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Khair Muslimat”***.

Shalawat dan salam selalu kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, karena berkat beliau kita dapat merasakan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta indahnya Iman, Islam dan Ihsan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu beserta Staf yang menyediakan fasilitas yang menunjang proses perkuliahan.

3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Fatrica Syafri, M.pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PIAUD.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan 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 izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Kami menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, kami mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam pembuatan skripsi ini terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu, kami sampaikan terima kasih.

Bengkulu, Juli 2019


Fauziah Warni
NIM. 1611250003

Daftar Gambar

Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir	33
Gambar 2 Langkah-langkah Pengembangan dalam buku sugyono	36
Gambar 3 Desain Eksperimen.....	40
Gambar 4 Desain <i>Multiply Card</i> Oleh Yufitasari	52
Gambar 5 Hasil Akhir Perbaikan Produk	61

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian	32
Tabel 1.2 Kisi-kisi Observasi Pra-pengembangan	42
Tabel 1.3 Kisi-kisi Format Wawancara Pra-pengembangan.....	43
Tabel 1.4 Kisi-kisi Angket Untuk Para Ahli/Pakar.....	44
Tabel 1.5 Sarana TK Al-Khair Muslimat	49
Tabel 1.6 Data Siswa TK Al-Khair Muslimat	51
Tabel 1.7 Data Hasil Validasi Ahli Lukis	57
Tabel 1.8 Data Hasil Validasi Ahli Isi Materi.....	59
Tabel 1.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 1.10 Perubahan Desain Produk	61
Tabel 1.11 Hasil Rekapitulasi Observasi Pre-test	65
Tabel 1.12 Persentase Kemampuan Menyebutkan Pre-Test	66
Tabel 1.13 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berhitung	67
Tabel 1.14 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Menjumlah	68
Tabel 1.15 Hasil Rekapitulasi Observasi Post-Test	69
Tabel 1.16 Hasil Persentase Kemampuan Menyebut Post-Test	70
Tabel 1.17 Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Post-Test	70
Tabel 1.18 Hasil Persentase Kemampuan Menjumlah Post-Test	71
Tabel 1.19 Tabel Perbandingan Pre-Test Dan Post-Test	74

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Nota Pembimbing	ii
Persembahan	iii
Motto	iv
Pernyataan Keaslian	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Isi	xi
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II Landasan Teori	8
A. Kajian teori	8
1. PengertianMedia Pembelajaran	8
2. Hakikat media dalam Pembelajaran	10
3. Fungsi Media Pembelajaran	11
4. Jenis-jenis media pembelajaran	15
5. Ciri-ciri media pembelajaran	17
6. Criteria pemilihan media Pembelajaran	18
7. Perkembangan kognitif	19

	8. Permainan <i>multiply cards</i>	26
	B. Penelitian Relevan	31
	C. Kerangka pikir	32
BAB III	Metode Pengembangan	34
	A. Metode pengembangan	34
	B. Prosedur pengembangan	35
	C. Uji Coba Produk	39
	D. Teknik Pengumpulan Data	40
	E. Teknik Analisa Data	43
BAB IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan	46
	A. Hasil Penelitian	46
	1. Deskripsi Wilayah Penelitian	46
	2. Proses Pengembangan Permainan <i>Multiply Card</i>	50
	3. Hasil Pengembangan Permainan <i>Multiply Card</i>	64
BAB V	Penutup	76
	A. Simpulan	76
	B. Saran	77
	Daftar Pustaka	79
	LAMPIRAN	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini atau yang sering disebut PAUD merupakan suatu lembaga atau jenjang pendidikan yang dilakukan sebelum jenjang pendidikan dasar yang berupaya memberikan pembinaan kepada anak sejak lahir hingga enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.¹ 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

خَيْرٌ

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

Senada dengan ayat Al-Qur`an diatas maka pendidikan atau ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh manusia mulai dari manusia kecil atau anak-anak hingga manusia dewasa dan tua. Tidak ada ukuran untuk seseorang dalam menimba ilmu pengetahuan.

¹ Ardy Wiyani, Novan. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta : Gava Media. 2016. Hlm.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting.²Kegiatan didunia PAUD dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan dan menggembirakan yakni kegiatan bermain³, karena anak PAUD melakukan pembelajaran dengan belajar san¹ bermain atau bermain seraya belajar. Bermain merupakan suatu kebutuhan alamiah yang harus anak dapatkan, sebab bermain merupakan karakteristik dari anak usia dini. Ketika anak bermain mereka secara tak sengaja akan mendapatkan sebuah pembelajaran yang mereka sendiri tidak tahu. Pembelajaran ini tersisipkan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan yang mereka mainkan. Selama ini PAUD kurang mengembangkan semangat belajar anak, hanya berorientasi pada hasil (kemampuan *Calistung*).Akibatnya ketika anak-anak dilembaga PAUD tersebut masuk ke Perguruan Tinggi, semangat belajarnya turun drastis.⁴

Pendidik di tuntutan untuk membuat suatu permainan yang menarik atau disebut juga dengan permainan yang edukatif.Permainan yang edukatif adalah permainan yang bisa mengandung suatu pembelajaran didalamnya.Media permainan itu banyak jenisnya salah satunya yakni media pembelajaran edukatif kartu domino.Dalam kartu kita bisa menanamkan banyak sekali pembelajaran, mulai dari puzzle atau penyebutan atau penggolongan.Kartu domino bisa juga kita letak didalamnya operasi bilangan yang sederhana

²Fadillah.*Bermain dan Permainan*.Jakarta : Kencana. 2017. Hlm. 11

³Suyadi.*Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2015. Hlm. 34

⁴Suyadi.*Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2015. Hlm. 6

untuk anak dan kartu domino atau kartu gambar bisa juga di gunakan pendidik untuk media pembelajaran calistung.

Salah satu pendukung untuk pembelajaran ini adalah menggunakan alat peraga yang sesuai. Banyak sekali jenis permainan ataupun alat peraga pembelajaran yang beragam, namun untuk kegiatan penjumlahan masih terbilang sedikit dengan media kartu yang multi guna dan banyak juga media yang asal buat tanpa melihat kenyamanannya untuk anak. Dengan demikian maka para guru/pendidik harus mampu menciptakan alat permainan atau APE yang mempunyai untuk kegiatan berhitung dan tetap memperhatikan tingkat keamanan dan kenyamanan anak.

Pengelolaan pembelajaran melalui penerapan media inovatif (macromedia flash, puzzle atau multiply card) memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa mengenai materi bangun datar.⁵ Media kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan serta gambar yang berjumlah sesuai dengan lambang bilangan. Kartu angka bergambar ini dapat dibuat sendiri oleh pendidik dan kartu bergambar dapat disesuaikan dengan tema yang dikembangkan serta dapat diberi warna yang cerah agar anak tertarik dalam melakukan pembelajaran mengenal angka.⁶

Perusahaan Macmillan Education memperkenalkan sebuah media pembelajaran untuk perkalian kelas III Sekolah Dasar yang dinamakan

⁵ Puput Suriyah, dkk. Media Pembelajaran Inovatif *House Of Multiplication* Bagi Siswa SDN Sidorejo Sebagai Upaya Hitung Cepat Perkalian. Volume 6. Nomor 2. 2018. Hlm 50

⁶ Rena Regina Balkis dan Nur Ika Sari Rahkmawati. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal PAUD Teratai. Vol 8. Nomor 2. 2019. Hlm 3

Media Multiplication Activity. Media Multiplication Activity dikembangkan di India, tetapi belum ada di Indonesia karena belum ada kerjasama antar kedua negara. Media perkalian yang sudah ada di Indonesia adalah Media Pembelajaran Stick Box yang pernah dikembangkan oleh Nur Arima pada tahun 2018 untuk menghitung perkalian 2 angka dengan 2 angka. Ada pula Permainan Multiply Cards yang dikembangkan oleh Yufitasari Cahyaningtyas pada tahun 2016 untuk perkalian bilangan 1 digit dengan bilangan 1 digit. Sedangkan Media Multiplication Activity yang berasal dari India adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menghitung perkalian antara bilangan 3 digit (ratusan, puluhan, dan satuan) dengan bilangan 1 digit (satuan).⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Juli 2019, peneliti melihat pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan hanya menggunakan sebuah papan tulis dan alat tulis seperti spidol dan penghapus. Anak-anak terlalu pasif bahkan sibuk sendiri dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan dalam sekolah tersebut kurang menarik untuk anak. Hal ini terlihat ketika anak sedang belajar dengan media puzzle atau kartu bergambar sebagai medianya, guru hanya menjelaskan tentang warna pada puzzle tanpa memodifikasi puzzle tersebut dengan menarik. Guru terkesan pasif sebab keadaan yang memang sangat sederhana dan banyak media yang ada namun tidak tahan lama, dan ada yang sering memakai namun ketika menyusunnya berantakan sekali. Media yang

⁷Nima Ramadaningrum dan Delia Indrawati. Pengembangan Media Multiplication Activity Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. JPGSD. Volume 7. Nomor 2. 2019. Hlm 2676

digunakan ketika kegiatan belajar sangat sedikit dan terkadang guru tidak memakai media namun langsung melalui majalah apalagi ketika proses pengenalan angka yang akan menuju ke penjumlahan. Belum lagi tuntutan orang tua murid yang meminta agar anak-anaknya pandai dalam kegiatan berhitung yang bahkan menurut anak itu adalah kegiatan yang membosankan. Di kelompok B, media yang digunakan oleh guru tidak ada dan anak tidak senang ketika guru mengajak berhitung, sebab guru tidak memakai media yang sederhana agar anak bisa melihat bentuk pengenalan angka dan penjumlahan angka menggunakan puzzle. Jelas bahwa permasalahan yang diteliti oleh peneliti ditemui ketika observasi yaitu kurangnya kreativitas guru untuk membuat media yang menarik untuk kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan hasil observasi tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang proses pembelajaran *calistung* yang sekarang sangat diinginkan serta pengembangan permainan kartu yang sudah banyak diteliti oleh peneliti lain, maka peneliti mengangkat masalah berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah PAUD tersebut yakni Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Penjumlahan pada anak PAUD kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni :

1. Kurang adanya media permainan sebagai media penjumlahan yang valid di TK Al-Khair Muslimat.

2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang mengarah tentang penjumlahan atau berhitung untuk anak-anak di TK Al-Khair Muslimat.
3. Perlunya pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media penjumlahan untuk anak di TK Al-Khair Muslimat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas batasan permasalahan ini tidak menyimpang dari pembahasan diatas : Pengembangan permainan *Multiply Cards* sebagai media penjumlahan pada AUD Kelompok B di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan permainan *multiply Cards* sebagai media penjumlahan pada AUD Kelompok B di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu yang valid.
2. Bagaimana hasil pengembangan permainan *Multiply Cards* sebagai media penjumlahan pada AUD Kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dilihat tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media penjumlahan di TK Al-Khair Muslimat.
2. Mengetahui hasil pengembangan permainan *multiply cards* sebagai media penjumlahan di TK Al-Khair Muslimat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Memberikan wawasan yang baru bagi guru atau pendidik dalam mengembangkan permainan *Multiply Cards* sebagai media penjumlahan untuk anak usia dini di Kelompok B PAUD.
 - b. Mengetahui hasil pengembangan permainan *multiply cards* di Kelas untuk sebagai media penjumlahan anak.
 - c. Menambah pengetahuan AUD dalam permainan *multiply cards* sebagai media penjumlahan untuk anak.
2. Manfaat praktis
 - a. Mengoptimalkan permainan *Multiply Cards* sebagai media penjumlahan.
 - b. Meningkatkan kesempatan anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti, manfaat yang didapatkan yakni bisa lebih mengembangkan permainan *Multiply cards* sebagai media pembelajaran yang menarik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. 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.⁸ Jadi media secara sempit adalah pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 1996:3)⁹

Fleming menyatakan bahwa media atau mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dan dengan istilah mediator demikian media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran.¹⁰ 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.

⁸Mursidi. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017. Hlm 40

⁹ Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 62

¹⁰ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali. 2017. Hlm 3

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media jikadipahami lebih luas ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹¹ AECT (*Association of Education and Communcation Technology*) membatasitentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹²

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

Sedangkan media pembelajaran menurut Briggs yakni segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.¹³

Anderson mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memungknkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.¹⁴ NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah

¹¹Mursidi. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017. Hlm 40

¹² Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 62

¹³Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok : Rajagrafindo Persada. 2019. Hlm 122

¹⁴Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 62

bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹⁵

Husniyatus menyatakan jika media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹⁶

Berdasarkan berbagai pendapat tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang mampu digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dalam bentuk komunikasi sehingga penerima dapat mengolah pesan tersebut untuk menstimulasi otak, keinginan, kemampuan serta perasaan sang penerima yakni peserta didik sehingga proses belajar yang terjadi mencapai tujuan umum pembelajaran dengan tepat.

2. Hakikat Media Dalam Pembelajaran

Kegiatan belajar yang diatur sedemikian rupa oleh guru bukanlain adalah untuk mencapai 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 dibanding dengan aspek lainnya. Perbedaan yang sangat menonjol ketika

¹⁵Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok : Rajagrafindo Persada. 2019. Hlm 122

¹⁶Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 63

seorang guru memuat materi pelajaran dengan menggunakan media dan tak menggunakan media. Media jika di dalam proses belajar/mengajar bisa mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dan bisa mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.¹⁷ Ini jelas membuktikan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh penting khususnya untuk peningkatan kualitas yang akan di dapatkan anak.

Pembelajaran ini sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di suatu lembaga dengan berpanduan kurikulum sesuai di dalam maupun diluar kelas yang akan menunjukkan jalan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan terlihat dalam perspektif komunikasi.¹⁸ 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 pertanggungjawabkan atau sudah ada sumber dan ada dalam kurikulum.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pastinya memiliki fungsi dan kegunaan yang bermacam dan berbagai jenis. Media pembelajaran juga memiliki

¹⁷Mursidi. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017. Hlm 41

¹⁸Mursidi. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017. Hlm 41

fungsi yang sangat strategis dalam pendidikan. Adapun beberapa fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran,
- b. Sebagai komponen dari sub system pembelajaran,
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran,
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa,
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran,
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme, dan
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.¹⁹

Levie dan Lentz mengatakan ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbentuk visual, yakni sebagai berikut :

- a. Fungsi atensi, ialah fungsi yang paling utama yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yakni fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan anak didik atau peserta didik ketika proses belajar atau membaca teks yang bergambar.

¹⁹Rusman. *Belajar dan Pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*. Jakarta : Kencana 2017. Hlm 216-217

- c. Fungsi kognitif, tampak dari visual atau gambar yang memperlancar pencapaian tujuannya untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat didalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, hasil penelitian memperlihatkan jika media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²⁰

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 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 lainnya menurut Azhar Arsyad ada 2 fungsi tambahan yakni fungsi psikomotorik dan fungsi evaluasi. Fungsi psikomotorik mengakomodasi siswa atau peserta didik

²⁰ Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 67-68

untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik. Sedangkan fungsi evaluasi yakni mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran.²¹

Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- a. Menghadirkan objek sebenarnya,
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya,
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkrit,
- d. Menyamakan persepsi,
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten,
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.²²

Sadiman, dkk. Mengemukakan bahwa kegunaan media pendidikan sebagai berikut²³ :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian yang dimasa lampau, objek yang terlalu kompleks dan konsep yang terlalu luas,

²¹ Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. 2016 Hlm. 321

²² Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan dan Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2018. Hlm 9-10

²³ Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok : Rajagrafindo Persada. 2019. Hlm 131

- c. Mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini menumbuhkan gairah belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri,
- d. Memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yakni mengatasi semua keterbatasan yang tak bisa di bawa kedalam kelas dan juga membuat pembelajaran serta hasil dari proses pembelajaran akan lebih berkualitas atau mempertinggi hasilnya.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Husniyatus mengatakan ada empat jenis media pembelajaran berdasarkan teknologinya yaitu²⁴ :

- a. Media teknologi cetak, ialah cara untuk mendapatkan atau menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan material visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b. Media teknologi audio-visual, ialah cara mendapatkan atau menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

²⁴ Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana. 2017. Hlm 72-75

- c. Media hasil teknologi berdasarkan computer, cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.
- d. Media hasil teknologi cetak dan computer atau gabungan, cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

Arsyad mengatakan bahwa jenis media terdiri dari lima jenis yaitu sebagai berikut²⁵ :

- a. Media berbasis manusia, media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetak, media ini yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran kertas.
- c. Media berbasis visual, tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak namun lebih mendasarkan arah pengembangan dan penggunaannya banyak ke materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia. Media ini sangat baik digunakan untuk PAUD apalagi jika sekolah berada di daerah-daerah tertentu. Keuntungan menggunakan media visual ini sendiri adalah : 1) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, 2) banyak tersedia dalam buku dan majalah, surat kabar, kalender dan lain-lain, 3) mudah menggunakannya dan tidak perlu menggunakan peralatan

²⁵ Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan dan Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2018. Hlm 48-54

lain, 4) tidak mahal, bahkan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, 5) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema.²⁶

- d. Media berbasis audio-visual, cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual.
- e. Media berbasis computer, cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada empat yaitu a) media cetak, b) media kompueter, c) media audio-visual, dan d) media manusia.

5. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa cirri-ciri media pembelajaran ada 3 yaitu sebagai berikut²⁷ :

- a. Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulatif, kejadiannya yang memakan waktu lama dapat menyajikan ke siswa dalam waktu yang sekejap dengan teknik pengambilan *time-lapse recording*.

²⁶Hasnida.*Media Pembelajaran Kreatif*.Jakarta : Luxima Metro Media. 2015. Hlm

²⁷Rusman.*Belajar dan Pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*.Jakarta : Kencana 2017. Hlm 220-221

- c. Ciri distributif, cirri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

6. Criteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat :

- a. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan.
- c. Karakteristik materi pembelajaran.
- d. Kegunaan media pembelajaran.
- e. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media.
- f. Efektivitas media dibandingkan dengan media lain.²⁸

Dick dan Carey mengatakan ada empat faktor dalam pemilihan media pembelajaran. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat yakni harus beli atau membuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan dalam waktu yang lama. Terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang lama.

Dalam penggunaannya, tidak ada satupun media yang cocok dalam mencapai semua tujuan, karena untuk satu tipe media akan berbeda pula

²⁸ Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. 2016 Hlm. 324

isi dan pokok bahasannya. Menurut Brown, Lewin dan Harcleord ada beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- a. Tidak ada satupun media, prosedur dan pengalaman yang paling baik untuk belajar.
- b. Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran.
- c. Anda harus mempertimbangkan kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.
- d. Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dan cara pembelajaran yang dipilih.
- e. Pemilihan media itu sendiri janganlah tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.
- f. Sadarlah bahwa media yang paling baikpun apabila tidak dimanfaatkan dengan baik akan berdampak tidak baik pula.
- g. Pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.
- h. Sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berkaitan dengan baik dan buruk tetapi sumber dan pengalaman ini berkaitan dengan hal yang konkrit atau abstrak.²⁹

Langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran menurut suprihatiningrum sebagai berikut :

²⁹Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok : Rajagrafindo Persada. 2019. Hlm 150-151

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran,
- b. Mengklarifikasi tujuan berdasarkan domain (ranah),
- c. Menentukan scenario pembelajaran yang akan digunakan,
- d. Mendaftar media apa saja yang dapat digunakan pada setiap langkah dalam scenario pembelajaran,
- e. Memilih media yang sesuai,
- f. Menulis alasan memilih media,
- g. Membuat prosedur untuk menggunakan media.³⁰

7. Perkembangan Kognitif

Istilah kognitif berasal dari *Cognition* yang padanannya Knowing berarti mengetahui, dalam arti yang luas kognisi ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif berhubungan dengan intelegensi.³¹

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik, misalnya kemampuan menolak dan menerima sesuatu.³²

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu

³⁰ Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media. 2016 Hlm. 324

³¹ Hasnida. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : Luxima Metro Media. 2014. Hlm 43

³² Dahlia. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar. 2018. Hlm 60

kejadian atau peristiwa.³³ Proses kognitif sangat berhubungan dekat dengan tingkat kecerdasan atau sering disebut intelegensi yang mana itu menandakan seseorang dengan berbagai minat atau ketertarikan yang ditujukan kepada segala ide-ide, gagasan, pemikiran dan bahkan belajar.

Pamela Minet mendefinisikan bahwa perkembangan intelektual adalah sama dengan perkembangan mental, sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.³⁴

Cameron dan Baney mengatakan bahwa aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat pikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).³⁵

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses perubahan-perubahan kemampuan berpikir anak ke sepanjang hidupnya mulai sejak masa konsepsi.

Perkembangan kognitif ini haruslah didukung dengan banyaknya pemberian stimulasi yang dapat merangsang anak. Semua perkembangan pasti harus di stimulasi dengan baik dan juga benar. Dalam

³³ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana. 2011. Hlm 47

³⁴ Hasnida. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : Luxima Metro Media. 2014. Hlm 43

³⁵ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana. 2011. Hlm 53

mengembangkan kemampuan kognitif, ada beberapa cirri-ciri yang wajib di ketahui. Menurut Williams ada beberapa gambaran cirri-ciri perilaku kognitif :

- a. Berpikir lancer, menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- b. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
- d. Berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu wawasan, memerinci detail-detail, dan memperluas suatu gagasan.³⁶

Perkembangan kognitif sangatlah penting untuk dikembangkan, karena dalam perkembangan kognitif atau pikiran akan menambah gagasan juga wawasan serta ide-ide yang baik. Banyak orang berkata jika anak itu pintar maka perkembangan kognitifnya berkembang dengan sangat baik, hal ini memang benar sebab jika perkembangan kognitifnya berkembang dengan benar maka otak akan bisa mengelola semua pikiran, daya ingat, pengetahuan, dan bahkan seluruh susunan gerak yang terjadi

³⁶ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana. 2011. Hlm 56

adalah koordinasi dari otak untuk menyampaikan pesan kepada saraf yang berada ditangan untuk bergerak.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif ini sendiri mulai dari faktor keturunan, faktor kematangan, dan juga yang sangat mempengaruhi adalah faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebutlah yang mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak. Jika anak bergaul dilingkungan yang baik maka aspek perkembangan apapun akan berkembang dengan baik.

Perkembangan kognitif atau intelektual erat hubungannya dengan lambang bilangan atau matematika. Suriasumantri mengatakan bahwa matematika pada hakikatnya adalah cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengstur jalan pikirannya. Atau dengan kata lain, orang yang mahir atau menguasai teori-teori dalam matematika, maka orang ini akan mudah mengatur jalan pikirannya.³⁷

Dalam hal ini bahwa salah satu cabang matematika adalah berhitung. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung ini bagi manusia maka perlu diajarkanlah sejak dini, namun dengan catatan jangan sampai merusak perkembangan anak dan juga menggunakan metode serta media yang bisa membuat anak tetap bermain dan senang tanpa mengetahui bahwa bermain itulah anak belajar.

³⁷ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana. 2011. Hlm 98

Pendekatan belajar pada anak usia dini dalam hal berhitung dimulai dari yang konkret kemudian belajar abstrak. Dalam belajar konkret yakni anak berhitung jumlah balok atau jumlah kancing baju yang dipakai anak. Cohtoh belajar abstrak yaitu anak didik dikenalkan pada hitungan dan cara menghitung secara sistematis.³⁸

Pengembangan yang dilakukan untuk belajar berhitung permulaan diawali dengan mengenali atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, mengoperasikan penjumlahan, menggunakan benda yang konkret atau abstrak. Namun tetap saja anak tidak bisa dipaksa dalam hal belajar, mengembangkan kemampuan menghitung atau berhitung itu tetap dilakukan dalam ranah yang sederhana dan hanya mengenalkan konsep, membilang dan berhitung hanya sampai 1-10 dengan catatan menggunakan media dan metode yang benar sehingga semua perkembangan tidak akan terganggu anak juga akan berkembang sesuai dengan indikator prncapaian yang telah ditetapkan atau yang ada dalam indikator di RPPH. Ini sesuai dengan perkataan Hurlock yang mengatakan bahwa seiring perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak diantaranya adalah konsep bilangan.³⁹

³⁸ Damayanti, Deni. *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*.Jogyakarta : Araska. 2018. Hlm 50

³⁹ Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana. 2011. Hlm 107

Berikut merupakan indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun sebagai berikut :

- a. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan).
- b. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran : kurang dari, lebih dari, dan paling / ter.
- c. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
- d. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- e. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
- f. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.
- g. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.⁴⁰

Berdasarkan beberapa indikator perkembangan kognitif diatas peneliti memfokuskan kepada beberapa indikator yang akan dilihat untuk permainan *multiply card* yaitu sebagai berikut :

- a. Menyebutkan, dalam hal ini indikator yang dinilai ketika anak mampu menyebutkan nama buah, bangun datar yang ada, huruf dan juga angka.
- b. Berhitung, dalam indikator ini yang dinilai berupa kemampuan anak dalam berhitung dari angka 1-10 dan juga menghitung buah yang ada di permainan.

⁴⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hlm 25-26

- c. Menjumlah, dalam hal ini kemampuan yang dinilai berupa anak mampu menjumlahkan penjumlahan yang terdapat di dalam permainan dan menyelesaikannya baik secara individu ataupun berdiskusi dengan temannya.

8. Permainan Multiply Cards

Kartu multiply cards pada tiap set permainan adalah sebanyak 4 potongan persegi dengan ukuran 12 cm × 12 cm dan potongan lainnya mengikuti bentuk buah yang ada. Hal ini didasarkan pada pendapat Arsyad bahwa media harus tepat sasaran apakah ditujukan untuk kelompok kecil atau besar.⁴¹ Apabila kartu-kartu multiply cards selesai disusun sesuai aturan bentuk dan juga pengisian jawaban yang benar maka akan berbentuk buah dan juga mengandung jawaban serta tantangan yang baru lagi. Hal ini didasarkan pada kegiatan belajar yang dilakukan secara bertahap mengikuti tahapan perkembangan berpikir peserta didik.⁴² Ukuran tersebut menurut asumsi peneliti tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil untuk permainan kelompok pada anak PAUD, karena hampir sama dengan ukuran meja mewarnai, sehingga tepat sasaran.

Ketersediaan kertas sebagai media utama pembuat kartu multiply cards dapat dijadikan salah satu pertimbangan bahwa permainan multiply cards layak dijadikan media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pendapat Dick dan Carey bahwa salah satu kriteria media yang baik

⁴¹ Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. halaman 74

⁴² Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun. 2015. Hlm 16

menurut yaitu didukung dengan ketersediaan sumber daya setempat dan mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri.

Berikut ini penjelasan tentang cara membuat, cara bermain, dan pengembangan yang didapatkan pada permainan ini:

a. Cara Membuat Permainan *Multiply Cards*

Kartu multiply cards dibuat menggunakan kertas padi, dimana kertas padi merupakan bahan yang mudah diperoleh bahkan dengan harga yang murah. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru untuk memperoleh bahan baku apabila hendak membuatnya sendiri. Adapun bahan baku lainnya seperti cat, pensil, spidol, penghapus, penggaris, toner, kuas. Cara membuatnya adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah sketsa gambar buah jeruk, stroberi, paprika, papaya dan mangga menggunakan pensil diatas kertas padi.
- 2) Buatlah bentuk kotak ditengah garis dengan ukuran $12\text{ cm} \times 12\text{ cm}$ sebanyak empat kotak. Lakukan hal yang sama pada setiap buah. Lalu gunting mengikuti bentuk buah dan kotak.
- 3) Buat garis diagonal didalam kotak secara menyilang.
- 4) Buat dalam kotak gambar setiap buah yang sesuai dengan gambar buah untuk penjumlahan dan tersusun sesuai arah jarum jam. Buat setiap kotak hal yang sama dengan penjumlahan di bawah 10 serta pengenalan angka 1-10.

- 5) Di sisi belakang kotak yang sudah bergambar buatlah puzzle gambar lain sebagai kata kunci untuk petunjuk anak.
- 6) Selesai menggambar maka lanjut pengecatan dengan pilihan warna yang sesuai dengan warna buah. Di dalam kotak cat dibedakan agar terlihatlah bentuk segitiga dan belah ketupat.
- 7) Angin-anginkan cat dan terakhir adalah pemeriksaan kerapian dengan menggunakan spidol.

b. Cara bermain Permainan *Multiply Cards*

Permainan ini dapat dimainkan 3-5 anak dengan setiap anak memegang kartu lalu menyusun secara bergantian. Langkah-langkah bermain permainan kartu ini adalah sebagai berikut:

Permainan *multiply card* terdiri dari kartu yang bergambar buah jeruk, buah stroberi, buah paprika, buah papaya dan buah mangga. Masing-masing kartu memiliki level yang berbeda untuk buah jeruk yaitu level 1, buah stroberi level 2, buah paprika level 3, buah papaya level 4 dan buah mangga level 5. Setiap kartu buah terdiri dari 4 lembar kartu yang didalamnya memiliki multi fungsi dengan penjumlahan dan berhitung di bagian depan kartu dan bagian belakang kartu adalah kata kunci atau penyelesaian soal baru yang anak harus sebutkan.

Cara Bermain :

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 4 orang anak dan 1 orang dewasa/guru untuk mendampingi anak.

- 2) Masing-masing anak memegang 1 lembar kartu dan mengingat kartunya.
 - 3) Beri petunjuk awal untuk anak agar anak bisa menyusunnya secara bergantian. Disini guru bertugas untuk menunjukkan buah atau angka atau tulisan yang menunjukkan angka 1 sebagai awal permainan.
 - 4) Persilahkan anak yang pertama untuk menyebutkan penjumlahannya dan menghitung berapa hasil dari penjumlahan tersebut.
 - 5) Anak selanjutnya menempelkan kartu di sisi kanan sesuai dengan pola gambar atau warna pada kartu.
 - 6) Selanjutnya anak akan secara bergantian menyelesaikan teka-teki penjumlahan pada kartu yang dipegang.
 - 7) Setelah selesai beri anak ucapan selamat dan nyanyian untuk kemenangan anak. Setelah itu balik kartu yang telah disusun.
 - 8) Setelah itu tunjuk satu anak untuk menanyakan gambar apa yang terbentuk dalam kartu tersebut.
 - 9) Masing-masing anak diberi pertanyaan dan harus menjawabnya. Dan untuk akhirnya beri ucapan selamat kepada semua anak dan bernyanyi bersama.
- c. Pengembangan yang ada dalam permainan *Multiply Cards*.

Permainan ini memiliki indikator pencapaian yang sesuai dengan kurikulum yang ada di PAUD. Beberapa kelebihan permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mampu berhitung hingga 10 dengan secara konkrit.
- 2) Anak menjumlahkan penjumlahan 1-10.
- 3) Anak dapat mengenal warna, bentuk, ukuran.
- 4) Anak dapat berpikir kreatif.
- 5) Anak berkerjasama dengan teman satu permainannya.
- 6) Anak mampu menyusun puzzle dan menghitung penjumlahan yang ada didalamnya.

Penilaian kelayakan permainan multiply cards sebagai media pembelajaran didasarkan pada kajian teori tentang kriteria pemilihan media menurut beberapa ahli. Penilaian kelayakan dilaksanakan pada tahap validasi desain dengan cara menilaikan produk kepada validator yang ahli dibidangnya. Adapun kriteria pemilihan media yang dimaksud adalah sebagai berikut. kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan (untuk kelompok), tahan lama/ dapat digunakan berulang, penyajian rapi, media menarik, didukung dengan ketersediaan bahan/ bahan mudah diperoleh, media dapat dibuat sendiri, mudah digunakan/ dipindahkan, dan penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu.

B. Penelitian Relevan

1. Skripsi oleh Yufitasari Cahyaningtyas dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengembangan Permainan *Multiply Cards* sebagai media perkalian pada siswa kelas IVMI Miftahul Huda Kecamatan Mijen”, menyimpulkan bahwa pengembangan permainan sudah layak dan valid untuk digunakan dengan hasil skor uji validasi para ahli, hasil yang didapatkan juga meningkat dengan sangat baik dengan uji kelayakan dan uji klasikal dengan skor rata-rata 4,3 dalam kategori sangat baik.
2. Skripsi oleh Auliya Rakhma dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pecahan Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri Menuran 02 Baki Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010”. Menyimpulkan bahwa dengan menggunakan kartu domino dengan modifikasi angka maka hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan belajar pecahan anak dalam pembelajaran matematika meningkat.
3. Skripsi oleh Edi Winarto dari IAIN Tulung Agung dengan judul “pengaruh penggunaan alat peraga kartu bridge pada operasi bilangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek tahun ajaran 2015/2016. Menyimpulkan bahwa permainan yang sudah di kreasikan dengan menarik dan penggunaan kartu bridge sangat baik ketimbang dengan metode lain dan juga ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

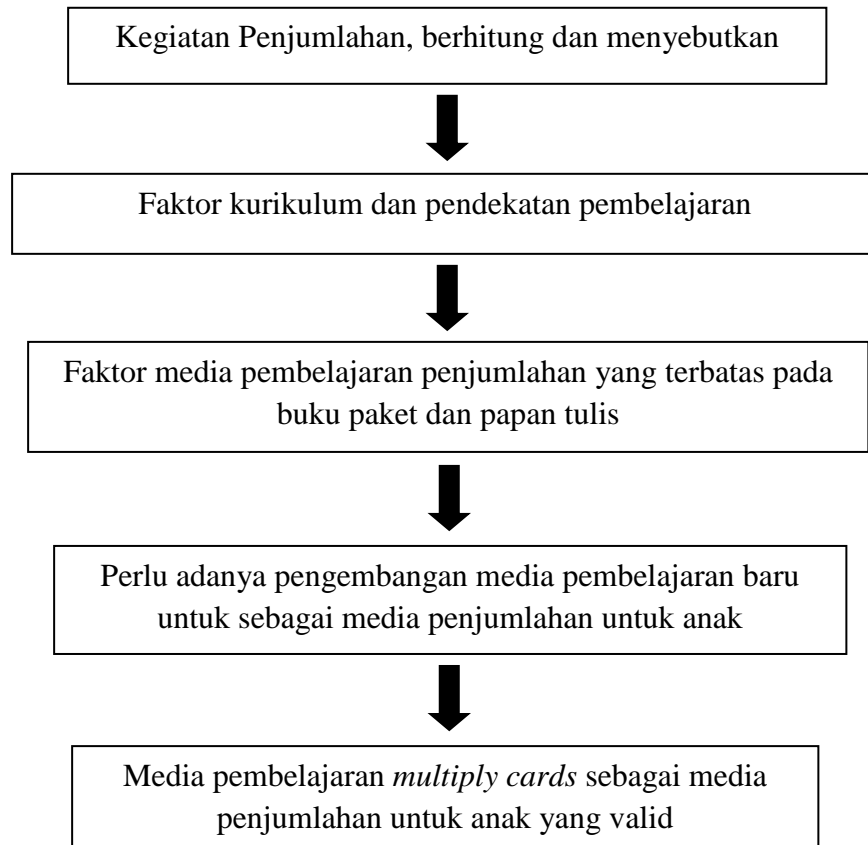
C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dalam pendidikan anak terjadi dalam suatu ruang atau kelas dan diluar ruangan kelas dengan dukungan fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran yang sesuai berdasarkan kurikulum atau pendekatan tertentu, salah satu fasilitas yang mendukung yaitu media pembelajaran. Apabila didukung oleh media yang di sampaikan oleh guru. Dalam membuat suatu media pembelajaran guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran contohnya saja dengan media kartu bergambar.

Pada saat peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan masalah yaitu metode pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar. Namun dalam pembelajaran mengenal angka, guru tidak menggunakan media dan hanya menggunakan papan tulis saja. Anak-anak juga terlihat susah dalam kegiatan berhitung. Anak pasif dan sibuk dengan temannya masing-masing. Media untuk mengenal angka juga sangat sedikit didalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti membuat sebuah pengembangan permainan multiply cards sebagai media penjumlahan pada anak usia dini di kelompok B di TK Al-Khair Muslimat, guna melihat proses dan juga hasil dari pengembangan permainan multiply tersebut agar bisa menjadi media penjumlahan yang bisa di gunakan di sekolah dan luar sekolah dan media multiply cards yang valid. Kerangka pikir

Pengembangan alat permainan *multiply cards* tersebut dapat di gambarkan melalui gambar berikut :



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

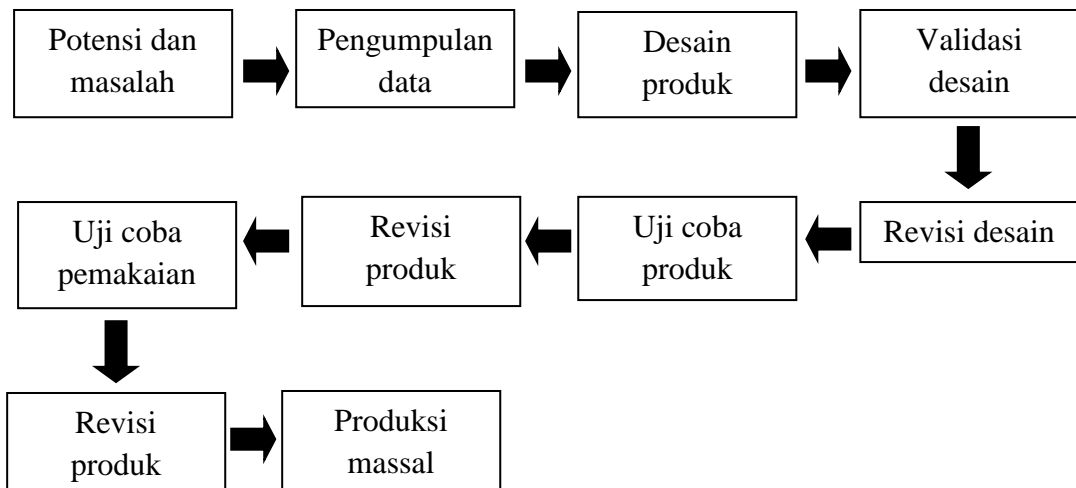
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kevalidan produk tersebut supaya dapat berfungsi untuk anak-anak di PAUD dan di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan yang bersifat longitudinal atau bertahap dan multi years. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain..⁴³

Dalam penelitian ini mencakup pengembangan media pembelajaran kartu berupa media pembelajaran permainan multiply cards sebagai media penjumlahan agar bisa digunakan untuk kemampuan menjumlah, berhitung dan menyebut anak usia dini yang sudah teruji dengan para ahli, yang memang sudah berpengalaman dan paham dengan hal-hal tersebut. Kemudian setelah di uji dan dinilai oleh para ahli, peneliti akan membuat revisi produk yang sesuai dengan penilaian ahli, barulah media tersebut bisa dikatakan media yang valid dan sudah bisa digunakan serta di produksi masal jika perlu.

B. Prosedur Pengembangan

⁴³Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung. 2013. Hlm 297

Ada beberapa langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan, yaitu sebagai berikut:⁴⁴



Gambar 2. Langkah-langkah Pengembangan menurut Brog and Galls dalam buku Sugiyono

1. Potensi dan Masalah

Tahapan awal yakni potensi dan masalah yakni tahap menganalisis potensi dan mengidentifikasi masalah yang terjadi serta hal-hal yang menyimpang dengan yang diharapkan dan potensi yang mungkin dikembangkan. Anak-anak di kelas kelompok B di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu memiliki potensi untuk bisa berhitung, menjumlahkan dan menyebutkan.

Masalah yang terjadi yaitu kesulitan dalam menghitung dan menjumlah serta menyebutkan terbatas oleh media pembelajaran kartu bergambar yang tidak menarik. Oleh karena itu peneliti ingin membuat pengembangan permainan multiply cards sebagai media penjumlahan untuk anak yang sudah diujikan ke para ahli dan valid.

⁴⁴Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung. 2013. Hlm 298

2. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi dan masalah sudah ditemukan di lapangan maka langkah atau tahapan selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat dijadikan dan digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang di harapkan bisa mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian di lakukan tersendiri, karena metode yang digunakan tergantung dengan permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3. Desain Produk

Tahapan selanjutnya yakni desain produk, adalah sebuah tahapan yang akan mewujudkan gambaran atau ide dari produk yang akan di buat dalam bentuk gambar atau bagan sehingga bisa menjadi pedoman atau pegangan untuk mendapat hasil yang diinginkan dan menilainya. Pada tahap ini peneliti sudah harus merencanakan desain bentuk dari produk yang akan dibuat sesuai dengan rencana. Peneliti harus menganalisis, mengidentifikasi, merumuskan materi, menetapkan produk yang akan dibuat menyiapkan peralatan dan menentukan kegiatan yang akan dilakukan di tahap selanjutnya. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dan valid.⁴⁵

4. Validasi Desain

⁴⁵Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung. 2013. Hlm 301

Tahapan validasi desain merupakan tahap proses penilaian atau menilah apakah rancangan produk layak dipergunakan atau tidaknya. Validasi desain di nilai oleh beberapa pakar atau ahli di bidang produk yang akan dikembangkan yang sudah memiliki pengalaman.

5. Revisi Desain

Tahap revisi desain adalah kegiatan peninjauan kembali oleh peneliti untuk perbaikan desain perkembangan produk berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh beberapa pakar dan ahli di bidangnya untuk pengembangan desain yang baru.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan proses kegiatan pengujian produk terhadap beberapa sampel untuk mengetahui apakah pengembangan permainan *multiply cards* dapat menjadi media penjumlahan untuk anak yang akan di uji cobakan di lembaga sekolah.

7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan proses peninjauan kembali produk yang telah diuji cobakan kepada anak untuk selanjutnya peneliti akan membuat rancangan desain sesuai dengan yang kurang dalam uji coba dan penilaian uji coba kepada anak supaya dapat membuat produk menjadi lebih kompleks dan valid.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah sudah melalui tahap revisi produk maka selanjutnya yakni uji coba pemakaian yang mana uji pemakaian dilakukan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu dan sudah menggunakan produk yang sudah akan di gunakan untuk lingkup yang luas.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini sebaiknya dilakukan dengan mengevaluasi uji coba pemakaian yang sudah dilakukan dan sudah mendapatkan kekurangan dan kelemahan produk.Revisi ini dilakukan sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru lagi.

10. Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk ini dilakukan apabila produk sudah melalui rangkaian uji coba dan sudah mendapatkan hasil yang baik dan tentunya produk menjadi valid dan siap untuk di produksi massal.

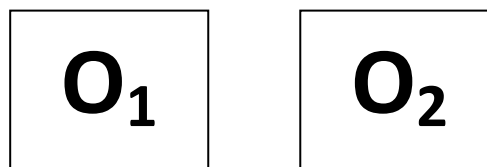
C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test* yaitu membandingkan pengembangan permainan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

Gambar Desain Eksperimen (*Before-After*)



Gambar 3. Desain Eksperimen

Keterangan :

- X : Pembelajaran penjumlahan menggunakan *multiply cards*.
- O₁ : Tes *Before Treatment* atau sebelum peserta didik menggunakan *multiply cards*.
- O₂ : Tes *After Treatment* atau tes sesudah peserta didik menggunakan *multiply cards*.

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa desain eksperimen dilakukan dengan membandingkan kegiatan sebelum menggunakan *multiply cards* dan sesudah menggunakan *multiply cards*. Pengembangan media ini untuk media penjumlah dan berhitung menggunakan *multiply cards* yang telah didesain ini diukur dengan membandingkan antara nilai O₁ dan O₂. Apabila nilai O₂ lebih besar dari O₁, maka permainan *multiply*

cards ini valid dan bisa digunakan sebagai media untuk kemampuan menjumlah dan berhitung anak di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari produk penjumlahan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelompok B TK Al-Khair Muslimat. Dimana subjek tersebut berjumlah 6 orang untuk yang diberikan perlakuan sebelum dan sesudah treatment.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang akan ditempuh atau digunakan untuk mengumpulkan data. Kemudian instrumen penelitian merupakan alat ukur penelitian atau alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data. teknik pengumpulan data pada penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama adalah teknik untuk mengevaluasi model pengembangan berupa bahan ajar yang digunakan. Teknik di kelompok pertama ini menggunakan teknik angket dan observasi.

Kelompok kedua adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Teknik observasi dan penugasan.

1. Instrumen pengumpulan data

a. Instrumen Pra-pengembangan

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan dan hambatan kegiatan belajar dan aktivitas menjumlahkan yang dilakukan di pendidikan anak usia dini. Instrumen yang digunakan yakni observasi dan wawancara.

1) Observasi

Dalam pelaksanaan observasi peneliti harus mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat.

Tabel 1.2 : Kisi-kisi Observasi Pra-Pengembangan

No	Indikator	Jumlah Soal
1.	Perkembangan kognitif anak usia dini dalam berhitung.	3
2.	Alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif dalam hal menjumlahkan.	3
3.	Permainan aktivitas menjumlahkan untuk anak usia dini	2
Jumlah		8

Sumber : Buku Media Pembelajaran Inovatif, Nunuk Suryani

2) Wawancara

Proses wawancara yang baik haruslah sesuai dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara adalah berupa daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan akan berkembang sesuai dengan kebutuhan pada saat wawancara.

Tabel 1.3 : Kisi-kisi format wawancara pra-pengembangan

No	Indikator	Jumlah Soal
1.	Media pembelajaran yang digunakan untuk menjumlah	3
2.	Perkembangan kognitif anak dalam menjumlah	3
3.	Stimulasi perkembangan kognitif	2
4.	Aktivitas menjumlah atau berhitung	2
Jumlah		10

Sumber : Buku Media Pembelajaran Inovatif, Nunuk Suryani

b. Instrumen Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan di lakukan dengan 2 bagian. Bagian pertama digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar selama proses uji coba skala kecil maupun skala besar. Bagian pertama menggunakan instrumen angket dan lembar observasi.

1) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ditunjukkan untuk ahli atau pakar dan guru partisipan. Angket ini ditujukan untuk memperoleh penilaian/validasi dari para ahli dan pakar terkait penyusunan produk. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut:

Tabel 1.4 : Kisi-kisi angket untuk para ahli/pakar

Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah soal
Isi materi	Kesesuaian permainan dengan tingkat capaian perkembangan	1
Kesesuaian tujuan	Kesesuaian permainan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia dini	2
	Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak usia dini	2
	Kesesuaian permainan dalam mengembangkan	4

	aspek perkembangan lainnya.	
Saran dan prasarana	Alat yang digunakan	2
Bahasa	Petunjuk permainan	1
Format penulisan	Tampilan model permainan	3
Jumlah		15

Sumber : Buku Media Pembelajaran Inovatif, Nunuk Suryani

2) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran bahan ajar yang dikembangkan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu. Lembar observasi ditujukan untuk guru yang mengamati proses pembelajaran.

E. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dari hasil penelitian ini berupa tanggapan dari para pakar dan ahli media serta materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan di tinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, gambar dan media akan di peroleh kritik dan saran untuk di perbaiki dan direvisi ulang oleh peneliti sebagai pengembangan produk.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media melalui permainan *multiply cards*. Data kualitatif didapatkan dari komentar, tanggapan, kritik dan saran yang

diperoleh dari hasil kajian para ahli materi, ahli gambar, ahli media yang disampaikan secara lisan dan tulisan.

Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli gambar dan ahli media serta hasil serangkaian uji coba yang kemudia diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran *multiply cards* ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif ataupun kuantitatif akan dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk dan dikembangkan. Namun tidak semua data yang telah dimasukkan dijadikan dasar untuk revisi produk. Data yang dijadikan dasar adalah data yang telah melalui analisis dan valid. Dalam kegiatan menganalisis terdapat data yang harus memenuhi sebagaimana yang diuraikan berikut:

- a. Data kualitatif, data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran audio-visual melalui kegiatan permainan *multiply cards* adalah data atau saran yang:
 - 1) Saran dan hasil wawancara pada dosen dan ahli dalam analisis kebutuhan,
 - 2) Sesuai dengan criteria media pembelajaran,
 - 3) Benar menurut para ahli dan pakar,
 - 4) Dan logis menurut peneliti.

- b. Data kuantitatif, data yang diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan eksperimen *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui prestasi kemampuan menjumlah, berhitung dan menyebutkan anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = Jumlah anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya TK Al-Khair Muslimat

TK Al-khair Muslimat Nu Kota Bengkulu didirikan pada tahun 2006. Tokoh yang paling bersaja dalam membidangi lahirnya

pendidikan anak usia dini yakni PAUD Al-Khair Muslimat adalah yayasan muslimat Nu. Ketua yayasan muslimat ibu Dra.Fatimah yunus, MA dan ibu Lena Sulastri, S.Pd sebagai kepala sekolah.

Ibu lena yang merasa prihatin melihat banyak anak-anak usia dini 3-6 tahun yang orang tuanya bekerja disebuah kantor dan tidak memiliki pengasuh dirumah, sementara TK Al-Khair Muslimat sangat strategis untuk menitipkan putra putrinya dengan pola asuh yang benar. Dengan menggunakan berbagai macam cara lalu ibu lena bertanya kepada banyak temannya.

Maka ia berkeinginan keras untuk mendirikan sebuah yayasan pendidikan anak usia dini, dengan perjuangan yang penuh rintangan maka ia berhasillah mendirikan sebuah yayasan yang dicita-citakannya yaitu sebuah Taman Kanak-Kanak yang diberi nama PAUD Al-Khair Muslimat.

46

b. Tujuan, Visi dan Misi

Tujuan dari mendirikan TK Al-Khair Muslimat yaitu :

1. Menjadikan anak Al-Qur'an sejak dini
2. Terwujudnya anak yang sehat, jujur, senang belajar dan mandiri
3. Terwujudnya anak yang mampu melakukan kegiatan bermainsambil belajar

4. Menjadikan anak yang mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya, dan gerakan sederhana
5. Terciptanya iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan perawatan, pengasuhan, perlindungan anak,
6. Menjadi lembaga wali murid memahami pendidikan anak usia dini.

Visi berdirinya TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu adalah “Terwujudnya Generasi Islam Yang Berakhlak Mulia, Sehat, Jasmani, Rohani dan Berbudaya”.

Sedangkan misi berdirinya TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu yaitu :

1. Menciptakan generasi yang beriman dan bertaqwa
2. Menciptakan peserta didik yang memiliki akhlak mulia
3. Membentuk peserta didik yang kreatif untuk berprestasi
4. Menanamkan sikap disiplin kepada semua warga sekolah
5. Mengembangkan jiwa seni dan budaya kepada peserta didik
6. Mengembangkan potensi anak sesuai dengan tahap perkembangan
7. Meningkatkan kualitas SDM guru sebagai tenaga profesional pembinaan peserta didik

c. Situasi dan Kondisi TK Al-Khair Muslimat

TK Al-Khair Muslimat Terletak sangat strategi di [inggir jalan raya namun memiliki lapangan yang luas untuk bermain, lapangan tersebut di selimuti rumput hijau yang apabila hujan maka sepatu anak tidak akan kotor. TK Al-Khair Muslimat ini beralamatkan di Jl. Depati Payung Negara Rt. 05 No. 13 Rw. 01 Kelurahan Betungan Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Persis disebelah kantor NPWU provinsi Bengkulu.

d. Sarana dan Pemeliharaan Fasilitas TK Al-Khair Muslimat

Penggunaan fasilitas di TK Al-Khair Muslimat sudah cukup baik dalam ruang kelas sudah cukup bersih dan rapi begitu juga dengan lemari buku dan tas anak yang tersusun rapi, namun pemeliharaan fasilitas masih harus di perhatikan kembali karena belum terkoordinir dengan baik seperti kondisi ruang bermain indoor yang masih kurang bersih. Berikut beberapa fasilitas yang dimiliki oleh lembaga sekolah tersebut :

Tabel 1.5 Sarana TK Al-Khair Muslimat

No	Jenis	Nama	Jumlah	Ket
1.	Rincian bangunan	Kantor kepala sekolah	1 ruangan	Baik
		Ruang kelas	2 ruangan	Baik
		Ruang bermain indoor	1 ruangan	Baik
2.	Sarana/fasilitas	Kursi tamu	3 unit	Baik
		Meja tamu	1 unit	Baik
		Kursi guru	2 unit	Baik

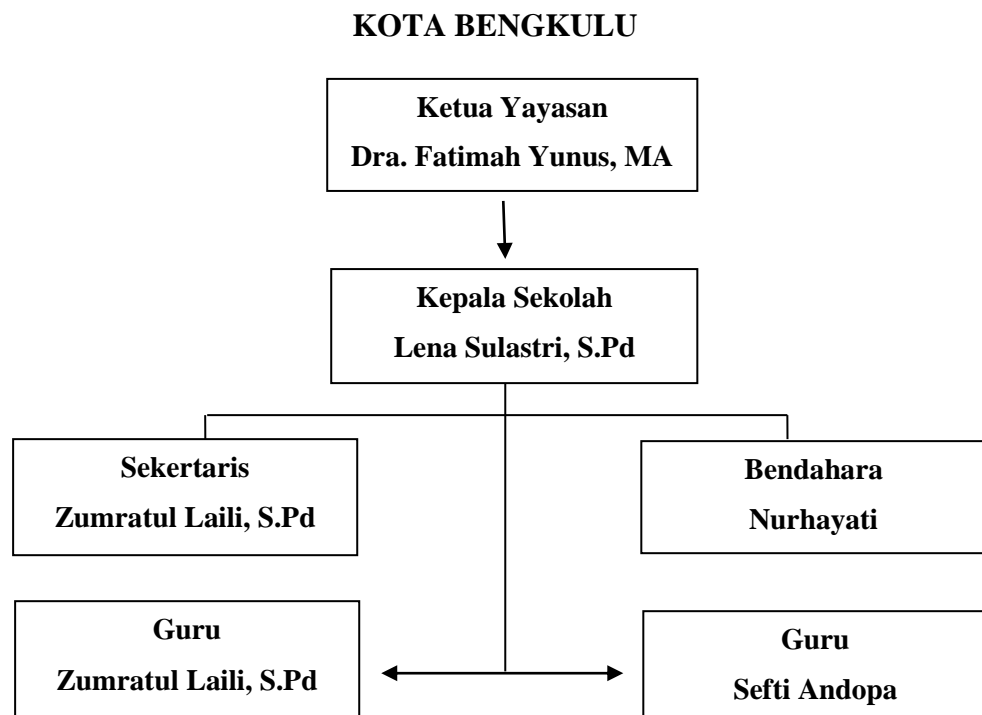
	Meja guru	2 unit	Baik
	Kursi anak	10 unit	Baik
	Meja anak	5 unit	Baik
	Karpet	4 unit	Cukup baik
	Lemari	6 unit	Cukup baik
	Papan tulis	2 unit	Cukup baik
	APE indoor	8 unit	Cukup baik
	APE outdoor	6 unit	Baik
	Lapangan bermain	1 unit	Baik
	Sound sistem	1 unit	Baik

Sumber : Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan

e. Data Pendidik

Adapun data pendidik atau guru di TK Al-Khair Muslimat dapat dilihat melalui struktur berikut :

STRUKTUR ORGANISASI TK AL-KHAIR MUSLIMAT



f. Data Siswa TK Al-Khair Muslimat

1) Jumlah siswa

Adapun jumlah siswa di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu tahun ajaran 2019/2020 adalah sebagai berikut :

Tabel 1.6 Data Siswa TK Al-Khair Muslimat

No	Ruang Kelas	L	P	Jumlah
1.	Kelompok B1	4	7	11 anak
2.	Kelompok B2	8	2	10 anak
Jumlah Keseluruhan		12	9	21 anak

Sumber : Hasil Observasi Lapangan Peneliti

2) Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa TK Al-Khair Muslimat menyelenggarakan pembelajaran setiap hari senin – jumat baik kelas kelompok B1 ataupun kelas kelompok B2. Dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 10.40 WIB dengan kegiatan 30 menit baris-berbaris di depan kelas, 15 menit bernyanyi dan membaca hadits serta surat di dalam kelas, 45 menit belajar dan 30 menit istirahat dan 40 menit belajar membaca iqro.

2. Proses Pengembangan Permainan Multiply Card

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang dijelaskan di BAB sebelumnya maka proses pengembangan media penjumlahan *Permainan Multiply Card* sebagai media penjumlahan untuk anak usia dini melalui pengembangan-pengembangan sebagai berikut :

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama di dalam penelitian *Research & Development* atau yang lebih dikenal R&D ini adalah mengidentifikasi masalah di lapangan. Penelitian bisa berangkat dengan menemukan potensi masalah yang ada. Masalah yang akan ditemukan berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.⁴⁶ dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah kurang adanya media permainan dan pembelajaran yang mengarah ke penjumlahan atau pengenalan bilangan dengan menarik.

Media permainan dan pembelajaran yang digunakan oleh guru dan yang ada di sekolah masih terlalu monoton dan kurang menarik seperti menarik dalam hal warna, bentuk, ukuran dan juga kekreatifannya. Media permainan dan pembelajaran juga bersifat langsung tanpa adanya pengenalan- pengenalan dengan berpatokan pada K13 seperti bentuk angkanya tulisan dan jumlah, media terkesan langsung dan membuat anak sulit memahami.

Karena adanya masalah tersebutlah hasil belajar anak dalam penjumlahan dan berhitung kurang baik. Untuk itu peneliti ini ingin mengembangkan permainan penjumlahan yaitu Permainan *Multiply Card* sebagai media penjumlahan anak untuk menanggulangi masalah tersebut.

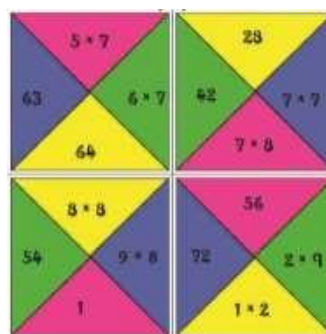
b. Pengumpulan Informasi

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

Langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan informasi terkait dengan media yang akan dikembangkan, apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi adalah dengan observasi langsung ke lapangan yaitu TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di TK Al-Khair Muslimat dapat disimpulkan bahwa pendidik masih kurang memahami kurikulum K13. Kebanyakan guru atau pendidik banyak menggunakan dan mengandalkan majalah atau buku paket yang sudah dibeli. Sekolah mengharapkan adanya media penjumlahan yang berbasis permainan yang baru dan lebih kreatif serta menarik agar anak-anak lebih semangat dalam belajar.

c. Desain Produk



Gambar 4 Desain Kartu *Multiply Card* Oleh Yufitasari

Berdasarkan desain *multiply card* maka peneliti berinisiatif untuk mendesain produk yang peneliti kembangkan yaitu permainan

multiply card dengan menganalisis kebutuhan sesuai dengan usia anak di TK atau PAUD yaitu 5-6 Tahun :

1. Media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan anak pada angka, bentuk dan warna.
2. Media yang digunakan setiap harinya berbeda selama 5 hari dengan berbagai macam bentuk buah.
3. Media yang dikembangkan tidak monoton tetapi menarik dan membantu anak dalam berhitung.

Hasil analisis kebutuhan diatas peneliti jadikan sumber masukan dan saran dalam mendesain bentuk produk yang akan dibuat serta mencari materi dan buku-buku dalam menyusun kajian pusaka. Penelitian ini menggunakan tahap-tahap seperti berikut :

1. Define (Pendefinisian),

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum dan perkembangan anak. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran penjumlahan dan berhitung anak di kelompok B di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu.

2. Desain (Perancangan)

Langkah pertama dalam desain atau perancangan yaitu mengisi balok buah yang kosong yang sengaja dibuat di tangan bentuk buah dengan model berbasis puzzle yang didalamnya terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan anak seperti

penjumlahan, berhitung dan meneja yang setiap buah memiliki tahap-tahapan yang semakin berangsur setiap buahnya dimulai dari buah jeruk, strawberry, paprika, papaya dan mangga. Guru bertugas untuk memberikan arahan untuk anak ketika memainkan. Di balik balok puzzle tersebut terdapat sebuah kata kunci yang bisa anak pecahkan juga. Untuk lebih jelasnya permainan *multiply card* bisa lihat dalam beberapa hal berikut ini :

- a. Pengenalan angka
- b. Pengenalan huruf
- c. Pengenalan bentuk buah
- d. Berhitung
- e. Menjumlahkan

3. Develop (Pengembangan Media)

Pada tahap ini media dikembangkan dengan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan penjumlahan, berhitung dan menyebutkan, dimana anak-anak akan mulai mengamati, bertanya dan berdiskusi serta memecahkan masalah dengan baik. Berikut proses pengembangan permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan dengan menarik :

- a. Membongkar puzzle permainan *multiply card* yang berbentuk buah-buahan yang mengandung vitamin C seperti jeruk, strawberry, paprika, papaya dan mangga. Disini akan terlihat

bagaimana anak bisa menyusun penjumlahan yang ada didalam buah tersebut dengan benar, kemudian anak mampu berhitung dan juga menyelesaikan kata kunci yang ada dibalik puzzle buah tersebut. Permainan *multiply card* dibentuk dengan bentuk buah yang sangat mirip dengan yang asli begitu juga dengan warna yang cerah dan aman untuk anak mainkan.

- b. Setelah tersusun anak akan di jelaskan tentang buah yang telah disusun dengan menggunakan lagu atau nyayian agar lebih menarik dan anak akan lebih bersemangat 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 mendampingiya. Puzzle akan di susun secara acak dan anak akan diminta untuk menyusunnya sampai selesai.

4. Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media penjumlahan permainan *multiply card* untuk kegiatan bongkar pasang dan berhitung bentuk dan warna pada anak-anak kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu. Permainan ini terdiri dari 5 bentuk buah-buahan yang mengandung vitamin C. Permainan ini dilakukan secara bertahap dari level mudah atau satu hingga level

yang paling susah yaitu level kompleks yang terdapat huruf angka dan bentuk buah.

d. Validasi Desain

Hasil produk yang sudah dirancang kemudian di perlihatkan kepada para ahli dalam bidangnya masing-masing. Terdapat tiga validator yang memvalidasikan produk tersebut yaitu ahli media, ahli lukis atau gambar dan ahli materi atau bobot isi.

1) Data Hasil Validasi Ahli Lukis atau Gambar

Validasi ahli lukis untuk permainan *multiply card* di laksanakan pada hari selasa 15 Oktober 2019 oleh bapak Herwandi selaku pelaku seni lukis rupanya iwan. Berdasarkan hasil validasi ahli lukis tersebut telah diperoleh masukan, saran dan juga komentar untuk produk permainan *multiply card*. Dalam penilaian tertera jawaban YA dan TIDAK dengan taraf angka YA : 4 dan TIDAK : 1 agar dapat dihitung jumlah skornya. Berikut hasil validasi oleh validator ahli lukis :

Tabel 1.7 Data Hasil Validasi Ahli Lukis

No Instrumen	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	4	Sangat baik
3	4	Sangat baik
4	1	Kurang baik
5	4	Sangat baik
6	1	Kurang baik

7	4	Sangat baik
8	4	Sangat baik
9	4	Sangat baik
10	4	Sangat baik
11	4	Sangat baik
12	4	Sangat baik
13	4	Sangat baik
14	4	Sangat baik
Jumlah = 50		Sangat Baik
Rata-rata = 3,88		Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi tabel diatas dapat terlihat bahwa jumlah dari semua skor adalah 50 dengan nilai rata-ratanya adalah 3,88 yang menunjukkan keterangan sangat baik dan sudah layak untuk dikatakan gambar atau lukisan yang mendekati ke buah aslinya. Dengan demikian bahwa validator atau ahli lukis sudah memberikan penilaian yang baik dengan menambahkan bebrapa masukan untuk garis buah yang lebih tajam dan mendekati sempurna.

2) Data Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Validasi selanjutnya adalah validasi ahli isi materi dari permainan *multiply card* yang dilaksanakan pada hari Rabu 16 Oktober 2019 oleh ahli isi materi ibu Sefti Fitriana, M.Pd. Hasil validasi oleh validator adalah berjawaban YA dan TIDAK yang bobotnya jika YA = 4, dan jika TIDAK = 1. Berikut adalah hasil dari ahli isi materi untuk permainan *multiply card* :

Tabel 1.8 Hasil Validasi Oleh Ahli Isi Materi

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

Berdasarkan hasil validasi oleh validator dengan jumlah skor keseluruhan 56 dan rata-rata adalah 4 maka penilaian sangat baik dan layak serta materi yang terkandung didalamnya sesuai dengan Kurikulum K13 serta sesuai dengan indikator anak pada aspek menjumlah dan berhitung yaitu pengenalan angka 1-10. Dengan demikian validator menilai bahwa permainan ini sangat baik untuk anak dengan beberapa saran dan masukan yang harus di perhatikan lebih rinci.

3) Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi terakhir adalah validasi ahli media yang dilaksanakan pada hari Senin 21 Oktober 2019 oleh ahli media ibu Nofiyanti, M.Pd. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA dan TIDAK yang berbobotkan YA = 4 dan TIDAK = 1. Penilaian ahli media meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan. Hasil validasi adalah sebagai berikut :

Tabel 1.9 Hasil Validasi Ahli Media

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

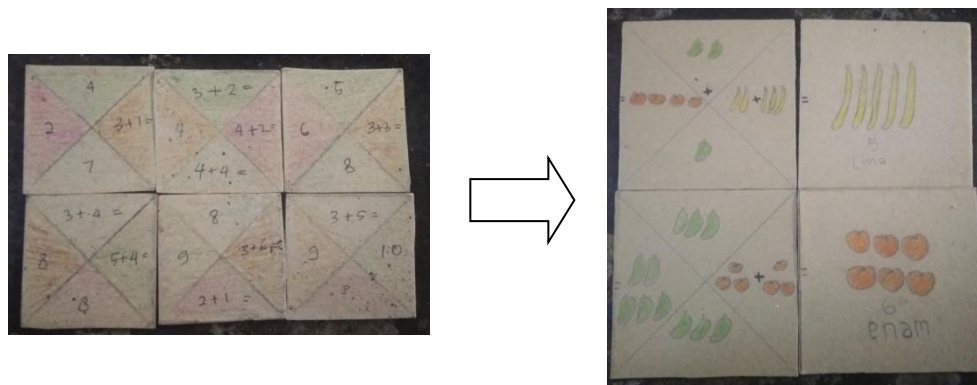
Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terlihat pada tabel diatas jumlah 56 skor dan rata-rata 4. Dengan demikian penilaian adalah sangat baik, bentuk, kenyamanan anak sudah baik dan menarik, validator menyatakan bahwa media permainan ini sudah layak dan menarik untuk anak, dan memasukkan beberapa masukan yang ditambahkan agar permainan lebih membuat anak bersemangat.

e. Perbaikan Desain

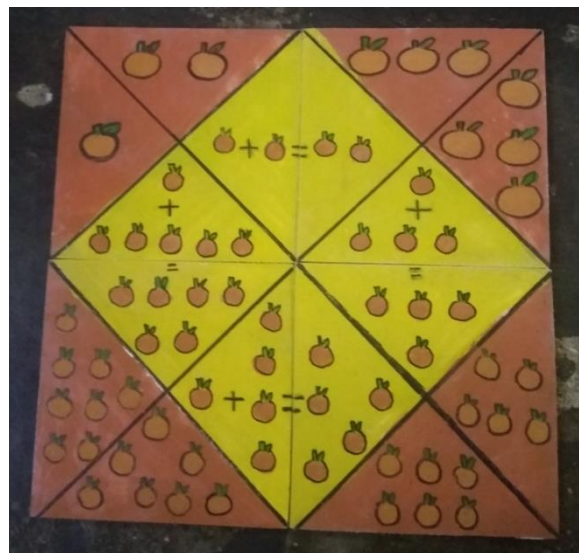
Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kekurangan dan kelemahan dari produk permainan *multiply card* yang telah dianalisis dari tabel hasil validasi para ahli. Kekurangan dan kelemahan didapatkan dari kritik, saran dan komentar dari masing-masing ahli. Komentar dan kritik inilah yang menjadi dasar perbaikan desain produk agar permainan layak untuk diberikan ke anak dan untuk masyarakat. Berikut terdapat beberapa perubahan untuk permainan *multiply card* :

Tabel 1.10 Perubahan Desain Produk

1) Perbaikan ukuran produk dan isi materi



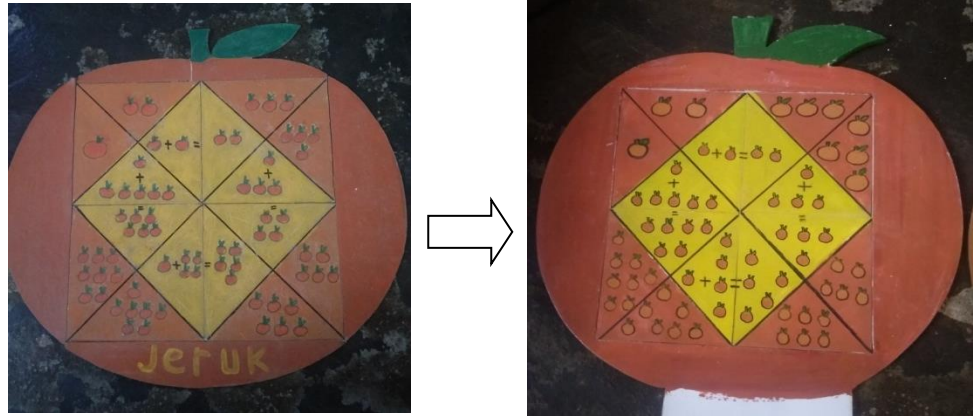
Perbaikan desain yang pertama yakni ukuran. Ukuran awal 5cm menjadi 12 cm per keping. Ukuran dirubah karena dengan ukuran yang kecil maka anak akan susah melihat dan juga materi yang digunakan didalam keping yang kecil akan semakin sedikit dan membuat anak susah berhitung dan memahami isinya. Kemudian isi materi juga berubah dari angka menjadi buah-buahan.



Gambar 5 Hasil Akhir Perbaikan Produk

Hasil akhir dari perbaikan ukuran adalah dengan ukuran 12 cm dan dengan full color sesuai dengan buah-buahan yang dibuat. Isi materi di dalam setiap keping juga disesuaikan dengan level dan gambar buah. Level yang dimaksud berupa bobot materi yang makin berat disetiap buahnya. Mulai dari penambahan angka satu dan diselingi dengan bentuk atau jumlah 1 yang bisa menjadi awal pengenalan angka ke anak.

2) Perbaiki bentuk buah

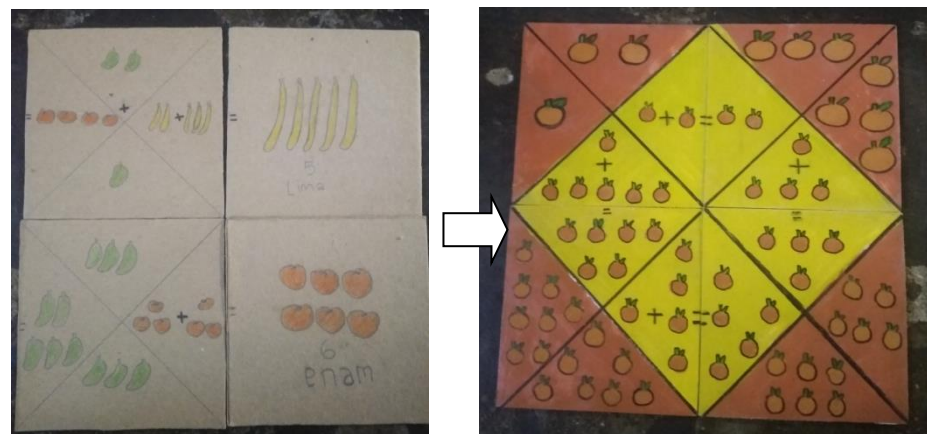


Perbaikan diatas meliputi bentuk buah dari susunan awal yang terpotong-potong atau serupa seperti puzzle menjadi satu susunan utuh hanya kepingan di dalam buah yang bisa di bongkar pasangkan. Ini dilakukan agar kegiatan awal atau tujuan inti dari pembuatan permainan tetap berjalan dengan baik. Semua buah di perbaiki agar anak hanya terfokus untuk menyusun kepingan didalam buah atau tetap pada lingkup indikator yang ditetapkan yakni menjumlahkan, menyebutkan dan berhitung.

3) Perbaiki Bahan

Perbaikan bahan di lakukan untuk ketahanan permainan dan juga kenyamanan anak saat bermain. Bahan awal produk adalah kertas padi tebal yang hanya menggunakan satu lapis kertas padi yang kemudian di ubah menjadi bahan triplex tipis

dan struktur buahnya terbuat dari triplex 3 lapis. Kemudian revisi terakhir dilakukan dengan 4 penguji yang menyarankan untuk pembuatan lebih diarahkan ke card atau kartu biasa yang didalamnya terdapat unsur penjumlahan yang sama hanya bahan saja yang dirubah sesuaikan dengan tujuan pengembangan yakni *Multiply Card*. Seperti gambar tabel dibawah.



Berdasarkan tabel diatas terdapat beberapa revisi produk permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan, terdapat perubahan mulai dari ukuran, isi materi, bahan dan bentuk buah. Semua revisi sudah peneliti ubah sesuai saran, kritik dan komentar dari para ahli validasi dari para ahli media masing-masing dan penyaran pembimbing juga penguji utama dan penguji anggota pada saat sidang pengujian produk mainan yakni perubahan bahan agar bisa di gunakan oleh masyarakat luas dan juga lembaga sekolah yang mengenalkan pengenalan berhitung dan penjumlahan mulai dari dasar.

3. Hasil Pengembangan Permainan *Multiply Card*

A. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah adanya perbaikan desain media produk dari para ahli validasi. Dalam penelitian ini uji coba akan dilakukan di suatu sekolah TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu di kelompok B usia rata-rata 5-6 tahun guna mengetahui kemampuan anak dalam menyebut, berhitung dan menjumlahkan. Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 4 november 2019 untuk pre-test dan tanggal 18 november 2019 untuk post-test.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan beda kelompok dan yang dilakukan menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Adapun tujuan dari uji coba produk adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk ini lebih efektif untuk kegiatan menjumlah dan berhitung anak dibanding dengan sebelumnya. Khususnya dalam hal berhitung dan menjumlah bentuk permainan *multiply card* berbagai buah. Apabila produk ini mengalami perbedaan pada hasil kemampuan menyebut, berhitung dan menjumlahkan permainan *multiply card* buah-buahan yang mengandung vitamin C semakin meningkat, maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pemakaian permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan untuk anak usia dini melakukan kegiatan menyusun dan menemukan jumlah

dari penjumlahan buah-buahan yang mengandung vitamin C baik sebelum maupun sesudah menggunakan permainan ini.

1) Hasil Uji Coba Produk Pre-test

Adapun hasil penelitian yang dilakukan kepada 6 anak di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut :

Menggunakan Rumus :

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

Tabel 1.11 Hasil Rekapitulasi Observasi Pre-test

Nama Anak	Skor			Total
	Menyebut	Berhitung	Menjumlah	
Labibah Zakkiyah	1	3	2	6
Mifta Junislan	2	3	1	6
Farizo	2	3	2	7
Kristian	2	3	2	7
Afis Ali	1	2	1	4
M. Rafif	2	3	3	8

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh hasil rekapitulasi skor dan perolehan persentasi kemampuan menyebutkan, berhitung dan menjumlah buah-buahan pada anak kegiatan pre-test sebagai berikut :

a) Kemampuan menyebutkan

Kemampuan menyebutkan meliputi, menyebutkan buah, bentuk, warna dan bentuk-bentuk garis didalam media permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan anak usia dini di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu. Kemampuan menyebutkan dapat dilihat persentasinya sebagai berikut:

Tabel 1.12 Persentase Kemampuan Menyebutkan Pre-Test

Menyebut	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
2	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
3	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
4	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
5	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
6	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menyebutkan pre-test sebanyak 16,66 % dalam kategori belum berkembang, 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % dalam kategori berkembang sesuai harapan.

b) Kemampuan berhitung

Kemampuan dalam bermain *multiply card* dalam hal berhitung pre-test pada anak meliputi kemampuan anak berhitung hingga 10 dan kemampuan anak berhitung semua buah di dalam permainan *multiply card* dapat dilihat persentasenya sebagai berikut :

Tabel 1.13 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Berhitung

Berhitung	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
4	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
5	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
6	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal berhitung pre-test sebanyak 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % dalam

kategori berkembang sesuai harapan. Rata-rata kemampuan berhitung anak sudah berkembang sesuai harapan.

c) Kemampuan Menjumlah

Kemampuan dalam bermain *multiply card* dalam hal menjumlah pre-test pada anak meliputi kemampuan anak menjumlahkan hingga angka 10 yang menjadi focus utama permainan ini. Kemampuan menjumlahkan semua buah di dalam permainan *multiply card* dapat dilihat persentasenya sebagai berikut :

Tabel 1.14 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Menjumlah Anak

Menjumlah	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
2	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
3	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
4	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
5	1	6	16,66 %	Belum Berkembang
6	3	6	50 %	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menjumlahkan pre-test sebanyak

33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % dalam kategori berkembang sangat baik dan 16,66 % belum berkembang.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat dilihat data-data penelitian pre-test kemampuan bermain *multiply card* anak sebagai media penjumlahan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu baik dalam menyebutkan, berhitung dan menjumlahkan masih dalam penilaian dua bintang dengan nilai 2 dan dalam kategori mulai berkembang.

2) Hasil Uji Coba Produk Post-test

Adapun hasil penelitian yang dilakukan pada 6 anak di lembaga sekolah TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut :

Menggunakan rumus :

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

Tabel 1.15 Hasil Rekapitulasi Observasi Post-test

Nama Anak	Skor			Total
	Menyebut	Berhitung	Menjumlah	
Labibah Zakkiyah	2	3	3	8
Mifta Junislan	3	3	2	8

Farizo	3	4	4	11
Kristian	3	4	4	11
Afis Ali	2	4	2	8
M. Rafif	3	4	4	11

Berdasarkan data tabel diatas dapat diperoleh hasil rekapitulasi post-test dan diperolehkan persentase kemampuan bermain permainan *multiply card* buah-buahan anak kegiatan post-test sebagai berikut :

a. Kemampuan menyebut

Kemampuan bermain permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan dalam hal menyebutkan dapat dilihat persentasenya sebagai berikut :

Tabel 1.16 Hasil Persentase Kemampuan Menyebut Post-test

Menyebut	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
4	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
5	2	6	33,33 %	Mulai

				Berkembang
6	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menyebut *post-test* 33,33 % mulai berkembang, dan rata-rata anak mendapat penilaian 50 % yaitu dalam kategori berkembang sesuai harapan.

b. Kemampuan Berhitung

Kemampuan bermain permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan dalam hal berhitung dapat dilihat persentasenya sebagai berikut :

Tabel 1.17 Hasil Persentase Kemampuan Berhitung Post-test

Berhitung	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
3	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
4	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
5	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
6	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal berhitung *post-test* 50 % berkembang sesuai harapan dan 66,67 % berkembang sangat baik. Dalam *post-test* berhitung rata-rata seluruh anak sebanyak 66,67 % dalam kategori berkembang sangat baik. Simpulan bahwa permainan *multiply card* dalam hal berhitung sudah berkembang sangat baik.

c. Kemampuan Menjumlah

Kemampuan bermain permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan dalam hal menjumlah dapat dilihat persentasenya sebagai berikut :

Tabel 1.18 Hasil Persentase Kemampuan Menjumlah Post-test

Menjumlah	F	Jumlah Siswa	%	Keterangan
1	3	6	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
2	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
3	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
4	4	6	66,67 %	Berkembang Sangat Baik
5	2	6	33,33 %	Mulai Berkembang
6	4	6	66,67 %	Berkembang

				Sangat Baik
--	--	--	--	-------------

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan anak dalam hal menjumlah post-test sebanyak 33,33 % dalam kategori mulai berkembang, 50 % dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 66,67 % dalam kategori sangat baik. Dalam hal menjumlahkan anak-anak sudah dalam kategori berkembang dengan sangat baik.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat dilihat data-data penelitian post-test kemampuan bermain *multiply card* anak sebagai media penjumlahan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu baik dalam menyebut, berhitung dan menjumlahkan rata-rata sudah menunjukkan penilaian tiga bintang dengan skor nilai 3 dalam kategori berkembang sesuai harapan. Kesimpulan dari hasil-hasil persentase menyatakan bahwa anak sudah berkembang dengan sangat baik.

3) Revisi Produk

Terdapat sedikit revisi produk setelah melakukan post-test yaitu peralihan dari kertas padi menjadi triplek dengan ujung siku-siku harus lebih tumpul dan tak dapat melukai anak sehingga bisa digunakan untuk lembaga sekolah ataupun untuk masyarakat sekitar sebagai media penjumlahan.

B. Pembahasan

Berdasarkan proses pengembangan permainan *Multiply Card* yang telah peneliti lakukan maka didapatkanlah hasil pengembangan permainan yang sesuai dengan indikator, pengembangan dan juga harapan peneliti. Pembuatan permainan ini diawali dengan pembuatan dari ukuran kecil lalu revisi dengan ukuran yang lebih besar yakni 5 cm menjadi 12 cm yang lebih lebar agar anak mampu melihat dengan baik.

Perubahan selanjutnya yaitu isi materi. Isi materi di rubah berdasarkan dengan indikator dan juga pengenalan yang terdapat pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Materi yang dimuat berupa pengenalan angka dengan angka tulisan dan banyak buah, berhitung dengan sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu usia 5-6 tahun dengan berhitung angka 1-10, dan terakhir yaitu menjumlahkan dengan setiap kartu buah yang memiliki masing-masing level berbeda mulai dari rendah hingga tinggi.

Perubahan terakhir yaitu bahan. Bahan yang digunakan awal yaitu bahan sederhana kertas padi, kemudian peneliti mengubah menjadi bahan dari triplex dan yang terakhir menjadi bahan dengan dasar *card* atau kartu.

Perubahan-perubahan diatas didasarkan dengan kritik, saran dan masukan dari para ahli validasi dan penguji serta pembimbing yang kemudian peneliti rangkum dan memperbaiki sesuai saran masukan.

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan pembelajaran pengenalan macam-macam buah yang mengandung vitamin C seperti jeruk, strawberry, mangga, paprika dan papaya yang anak pelajari meliputi bentuk, warna, berhitung dan menjumlah tanpa menggunakan permainan *multiply card*. Sedangkan kegiatan *post-test* anak-anak di kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu belajar menggunakan permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan yang telah peneliti kembangkan melalui permainan *multiply card* bongkar pasang seperti puzzle dengan dilengkapi kata kunci di belakang kepingan. Berikut adalah tabel hasil perbandingan kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebut, berhitung dan menjumlahkan dari permainan *multiply card*.

Tabel 1.19 Tabel Perbandingan Pre-test dan Post-test

Nama Anak	<i>Pre-test</i>			<i>Post-test</i>		
	Menyebut	Berhitung	Menjumlah	Menyebut	Berhitung	Menjumlah
Labibah	16,66 %	50 %	33,33 %	33,33 %	50 %	50 %
Mifta	33,33 %	50 %	16,66 %	50 %	50 %	33,33 %
Farizo	33,33 %	50 %	33,33 %	50 %	66,67 %	66,67 %
Kris	50 %	50 %	33,33 %	50 %	66,67 %	66,67 %
Afis	33,33 %	33,33 %	16,66 %	33,33 %	66,67 %	33,33 %
Afif	33,33 %	50 %	50 %	50 %	66,67 %	66,67 %

Jumlah total	33,33 %	47,22 %	30,55 %	44,44 %	61,11 %	52,77 %
---------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Keterangan :

Belum Berkembang = < 16,66 %

Mulai Berkembang = 33,33 %

Berkembang Sesuai Harapan = 50 %

Berkembang Sangat Baik = 66,67 %

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa permainan *multiply card* sebagai media penjumlahan untuk anak di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu pada kegiatan *pre-test* rata-rata persentasenya adalah 37,33 % dalam kategori mulai berkembang. Sedangkan pada kegiatan *post-test* rata-rata persentase meningkat dengan menggunakan *multiply card* untuk media penjumlahan adalah dalam persentase 52,77 % dengan kategori berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan bahwa permainan *multiply card* bisa digunakan sebagai media penjumlahan untuk anak usia dini pada TK kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu dan permainan ini valid untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data-data penelitian peneliti dilapangan, dapat di jelaskan bahwa :

Proses penelitian permainan *Multiply Card* dan pengembangan media penjumlahan permainan *multiply card* pada anak usia dini kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu telah menghasilkan sebuah produk yang telah di validasi dan sudah dinilai serta diberi komentar, kritik dan saran oleh para ahli validator masing-masing bidang seperti ahli lukis, ahli isi materi dan ahli media dan sudah memperoleh penilaian yang baik oleh para ahli validator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah aman, layak dan valid untuk digunakan kepada anak-anak dan untuk media penjumlahan.

Hasil penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahap yang ada dalam penelitian R&D. Penelitian ini diperbaiki dengan melihat semua aspek standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang ada didalam Peraturan Menteri Republik Indonesia Nomor 137. Hasil pengembangan ini kemudian peneliti revisi sesuai kebutuhan hingga mencapai pada tahap sempurna yaitu didapatkan *Multiply Card* yang dapat digunakan sebagai media penjumlahan dan pengenalan angka kepada anak usia dini di usia 5-6 tahun dengan pengenalan angka 1-10 di masyarakat luas dan di TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini 76 % dan dalam 2 tahap yaitu *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing dinilai secara bertahap. Persentase untuk kategori yaitu BB :< 16,66 %, MB : 33,33 %, BSH : 50 % dan BSB : 66,67 %. Pada kegiatan *pre-test* anak-anak sudah mulai berkembang dengan persentase 37,03 % walaupun belum menggunakan media penjumlahan *multiply card* melainkan menggunakan sebuah papan tulis dan menggambar

dipapan tulis secara bergantian. Untuk kegiatan *post-test* anak terlihat berkembang sesuai harapan, pada kegiatan *post-test* rata-rata persentase meningkat dengan menggunakan *multiply card* untuk media penjumlahan adalah dalam persentase 52,77 % dengan kategori berkembang sesuai harapan bahkan beberapa anak menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Anak sudah mulai memahami permainan dan sudah bisa memecahkan permainan tersebut. Setelah memecahkan permainan tersebut anak juga memecahkan kata kunci yang berada di belakang kepingan dengan sangat baik. Pelaksanaan pengembangan permainan *multiply card* sudah sangat baik sebagai media penjumlahan pada anak usia dini kelompok B TK Al-Khair Muslimat Kota Bengkulu bisa digunakan untuk media penjumlahan dan pengenalan angka untuk anak, penilaian permainan ini adalah dalam kategori berkembang sesuai harapan.

B. Saran

Dalam pembelajaran anak usia dini perlu diadakannya pengembangan media-media pembelajaran yang menarik dan kreatif khususnya untuk media penjumlahan yakni permainan *multiply card*. 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 kognitif anak dalam hal berhitung dan menjumlah, kebersamaan dan kerja tim.

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 massal 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 kedepanny untuk mencerdaskan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy Wiyani, Novan. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta : Gava Media.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.

- Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun. 2015
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Damayanti, Deni. 2018. *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*.Jogyakarta : Araska.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan*.Jakarta : Kencana.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : Luxima Metro Media
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta : Luxima Metro Media.
- Mursidi. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok : Rajagrafindo Persada.
- Nima Ramadaningrum dan Delia Indrawati. 2019. Pengembangan Media Multiplication Activity Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar.JPGSD.Volume 7.Nomor 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu 2015
- Puput Suriyah, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif *House Of Multiplication* Bagi Siswa SDN Sidorejo Sebagai Upaya Hitung Cepat Perkalian.Volume 6. Nomor 2.
- Rena Regina Balkis dan Nur Ika Sari Rahkmawati. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan

Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol 8. Nomor 2.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*. Jakarta : Kencana..

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung.

Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar berbagai aspek)*. Jakarta : Kencana.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta : Kencana.