

**PENGEMBANGAN MEDIA KERETA ANGKA TERHADAP  
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RAHMA SARI  
NIM. 160210125**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH, DARUSSALAM  
2021 M /1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KERETA ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam AnakUsia Dini

Oleh:

**RAHMA SARI**  
NIM. 160210125

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam AnakUsia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Dr. Heliati Fatriah, MA**  
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II



**Munawwarah, M. Pd**  
NIP. 199312092019032021

**PENGEMBANGAN MEDIA KERETA ANGKA TERHADAP  
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 16 Juli 2021  
6 Zulhijjah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,



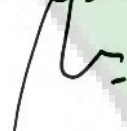
**Dr. Heliati Fajriah, MA**  
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,




**Rameilla Poetri, S. Pd**

Penguji I,



**Munawwarah, M. Pd**  
NIP. 199312092019032021

Penguji II,



**Muthmainnah, MA**  
NIP. 198204202014112001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



**Dr. Musliha Rizali, S.H., M.Ag**  
NIP. 196903091989031001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh  
Tlp. +62651 - 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

---

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahma Sari  
NIM : 160210125  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Juli 2021

Yang menyatakan,



Rahma Sari

## ABSTRAK

Nama : Rahma Sari  
NIM : 160210125  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan PIAUD  
Judul : Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun  
Tanggal Sidang : 16 Juli 2021  
Tebal Skripsi : 93 Halaman  
Pembimbing Skripsi I : Dr. Heliati Fajriah, M.A  
Pembimbing Skripsi II : Munawwarah, M. Pd,  
Kata Kunci : Media Kereta Angka, Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang sangat penting bagi anak usia dini. Pada usia tersebut anak sedang mengembangkan keterampilan-keterampilan kognitif yang memungkinkan mereka untuk berfikir dan bernalar tentang bilangan-bilangan dan kuantitas. Permasalahan yang terdapat pada anak usia 5-6 tahun yaitu mengalami kesulitan dalam pengenalan matematika, dikarenakan masih minimnya fasilitas media. Dengan demikian maka perlu adanya pengembangan media kereta angka yang bertujuan untuk memperkenalkan matematika khususnya dalam bidang mengenal angka, terutama dalam kemampuan berhitung benar, mencocokkan, mengurutkan, dan mengenal simbol atau bentuk angka dari 1-20. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media kereta angka yang layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RND dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, (*Analysis*), (*Design*), (*Development*), (*implementation*), (*Evaluation*). Adapun Semua tahapan dan revisi dilakukan untuk mendapatkan produk akhir yang layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil analisis media kereta angka oleh ahli media maka didapati hasil dengan berkualitas sangat layak 86%, sementara itu analisis media kereta angka oleh ahli materi didapati 70,2% layak. Selain itu, hasil analisis lembar observasi penilaian kemampuan berhitung anak juga didapati 83,3% layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media kereta angka sangat baik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dan layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR



*Bismillahirrahmanirahim*, Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat beriringkan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dengan izin Allah peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun"**

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, peneliti banyak mengalami kesulitan disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan yang baik ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku dosen Pembimbing I, dan ibu Munawwarah, M. Pd, selaku dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag. beserta jajaran nya.
5. Bapak dan Ibu Dosen, para Asisten, Karyawan-karyawan dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah membantu penulisan selama ini.
6. Ibu Lili Suryani, S. Pd. Selaku Kepala TK An-Nada Aceh Selatan Aceh Selatan dan Ibu Rizky Yuliana, A.Ma selaku guru kelas B, serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu penelitian dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi
7. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan balasan tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Diakhir tulisan ini, penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap skripsi ini bermanfaat terutama bagi penulis sendiri dan juga kepada para pembaca.

Banda Aceh, 16 Juli 2021  
Penulis,

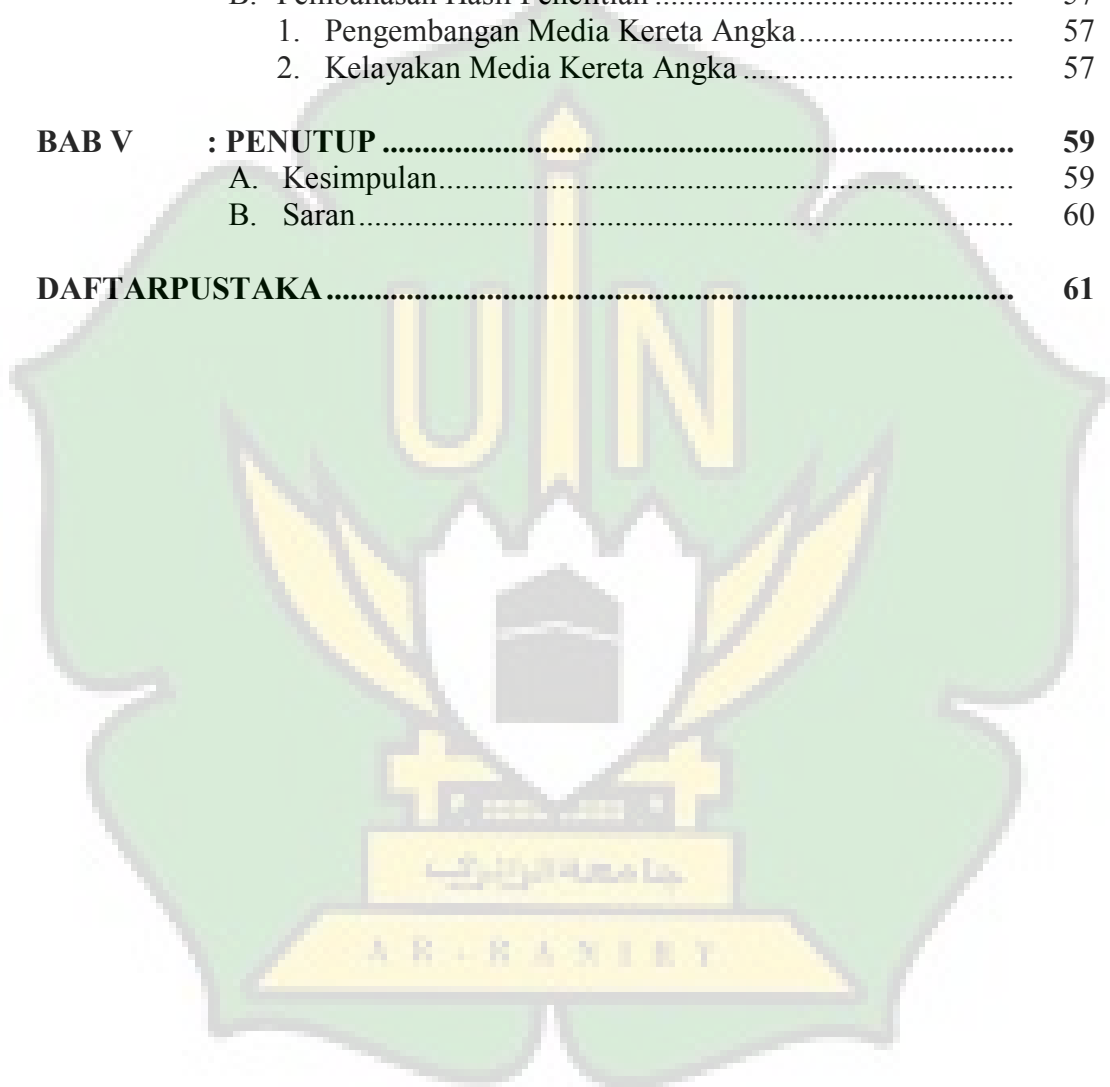
Rahma Sari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
F. Penelitian Relevan.....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>13</b>
A. Kemampuan Berhitung dan Media Kereta Angka .....	13
1. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini .....	13
2. Pengembangan Kemampuan Berhitung .....	14
B. Berhitung Permulaan Anak Usia Dini .....	15
1. Tujuan Berhitung pada Anak Usia Dini .....	17
2. Prinsip Permainan Berhitung Anak Usia Dini .....	18
3. Tahap-tahap Berhitung Anak Usia Dini .....	19
C. Media Kereta Angka .....	19
1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	19
2. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran .....	21
3. Manfaat Media Pembelajaran bagi Anak Usia Dini... ..	23
4. Pengertian Media Kereta Angka .....	23
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Penelitian .....	26
C. Tempat dan Waktu Peneliian .....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Instrumen Penelitiann .....	30
F. Teknik Analisis Data.....	34



<b>BAB IV</b>	<b>: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
	A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	37
	1. <i>Analysis</i> .....	37
	2. <i>Design</i> .....	38
	3. <i>Development</i> .....	48
	4. <i>Implementation</i> .....	54
	5. <i>Evaluation</i> .....	56
	B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
	1. Pengembangan Media Kereta Angka.....	57
	2. Kelayakan Media Kereta Angka .....	57
<b>BAB V</b>	<b>: PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
	A. Kesimpulan.....	59
	B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2	: Model Pengembangan ADDIE .....	27
Tabel 3.3	: Validasi Produk Ahli Media .....	31
Tabel 3.4	: Validasi Produk Ahli Materi .....	32
Tabel 3.5	: Aspek Penilaian Kemampuan Berhitung.....	33
Tabel 3.6	: Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi.....	35
Tabel 3.7	: SkoringSkalaGuttman.....	36
Tabel 3.8	: Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	36
Tabel 4.1	Alat dan Bahan Desain Media Kereta Angka.....	39
Tabel 4.2	: Langkah-langkah Pembuatan Media Kereta Angka.....	40
Tabel 4.3	: Langkah-Langkah Pembuatan angka.....	42
Tabel 4.4	: langkah-langkah Menempelkan angka dan Stik Sate Angka di Kereta Angka .....	44
Tabel 4.5	: Validasi Media Tahap 1 .....	46
Tabel 4.6	: Komentar dan Saran Ahli Media .....	47
Tabel 4.7	: Validasi Media Tahap 2.....	47
Tabel 4.8	: Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	48
Tabel 4.9	: Komentar dan Saran AhliMateri.....	49
Tabel4.10	: Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	50
Tabel4.11	: Langkah dan Gambar Penambahan Gerbong Kereta Angka Menambahakan Bulatan di Atap Kereta.....	52
Tabel4.12	: Gambar Media Kereta Angka Sebelum dan Sesudah.....	54
Tabel4.13	: Hasil Penilaian Observasi Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kereta Angka.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Bagan Penelitian Model ADDIE .....	26
Gambar 4.1	: Alat dan Bahan Media Kerta Angka .....	39
Gambar 4.12	: Media Kereta Angka Sebelum dan Sesudah .....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	64
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	65
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di TK An-Nada Aceh Selatan.....	66
Lampiran 4	: Surat Permohonan Uji Coba Pengembangan Media.....	67
Lampiran 5	: Surat Permohonan Validasi Ahli Materi dan RPPH .....	68
Lampiran 6	: Lembar Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) .....	69
Lampiran 7	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi.....	70
Lampiran 8	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Media .....	71
Lampiran 9	: Lembar Instrumen Observasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak .....	72
Lampiran 10	: Foto Kegiatan Penelitian.....	73



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media kereta angka adalah sebuah permainan yang di rancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengurutkan bilangan. Melalui permainan kereta angka anak dapat mengenal dan memahami angka dari terkecil sampai terbesar, anak juga mampu belajar melalui permainan, karena permainan adalah suatu aktivitas yang sering di lakukan anak, jadi anak tidak bosan untuk melakukan sesuatu proses pembelajaran. Manfaat dari permainan kereta angka ini yaitu untuk memudahkan anak mempelajari cara mengurutkan angka.<sup>1</sup>

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang mendapatkan stimulasi untuk perkembangan 6 aspek bagi anak usia dini, anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan anak usia dini merupakan kemajuan yang di alami anak salah satunya yaitu perkembangan kognitif, .

Aspek kognitif biasa di sebut dengan kemampuan anak dalam berfikir. Maka dalam hal menstimulasi aspek kognitif seseorang anak, orang tua/ guru perlu memberikan banyak informasi-informasi tentang berbagai hal, agar ketika anak menemukan sebuah fakta, akan segera mencerna fakta tersebut dengan

---

<sup>1</sup> Ni Nyoman Puspa, Penerapan Model Pembelajaran NHT Melalui Bermain Kereta Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *Jurnal PAUD* Vol.No 1 Tahun 2016.

Mengaitkan berbagai informasi yang ia terima sebelumnya selanjutnya pun akan memberi kesimpulan. Proses ini secara sederhana memberikan bantuan kepada setiap orang tua bagaimana cara menstimulasi perkembangan kognitif pada anak khususnya pada masa bayi hingga remaja.<sup>2</sup>

Menurut Drever dalam Yuliani, kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran. Sedangkan menurut piaget, menyebutkan bahwa kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak, di mana di dalamnya terdapat pemahaman tentang mengoperasikan angka dan berfikir secara logika dalam memecahkan masalah. Maka perkembangan kognitif ini mencakup semua proses yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

Matematika sangat berperan penting dalam kurikulum kanak-kanak usia dini. Anak-anak usia tiga, empat, lima tahun sedang mengembangkan keterampilan-keterampilan kognitif yang memungkinkan mereka untuk berfikir

---

<sup>2</sup> Harwansyah Putra Sinaga, *Bersahabat Dengan Anak*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2018) , h. 29.

<sup>3</sup> Yuliani NuranidanSujino, *Metode Pengembangan kognitif*, (Jakarta : Universitas Terbuka 2004) , h. 23.

dan bernalar tentang bilangan-bilangan dan kuantitas. Berdasarkan perkembangan anak, masa kanak-kanak adalah masa dimana anak akan menghabiskan waktu untuk bermain. Matematika untuk anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain anak berdasarkan permainannya sehari-hari misalnya bermain balok dan puzzle dalam permainan tersebut terdapat pembelajaran matematika.<sup>4</sup>

Anak usia dini merupakan anak yang di penuh dengan proses bermain dan permainan di dalam setiap kegiatan yang dilakukannya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang di lakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pengertian bermain bila dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan berpikir anak, selain itu juga akan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada anak kelompok B di TK An-Nada, di peroleh data 8 dari 15 anak kelas B mengalami kesulitan dalam pengenalan matematika khususnya dalam bidang mengenal angka, terutama dalam kemampuan berhitung benar, mencocokkan, mengurutkan, dan mengenal simbol atau bentuk angka dari 1-20. Hal ini terlihat misalnya anak sudah mampu menyebutkan urutan angka 1-20, namun anak belum mampu mengurutkan urutan

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 99.

<sup>5</sup> Anggani Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Grasindo, 2000), h. 1-2.

angka 1-20 tersebut. Permasalahan lain yang di dapatkan yaitu minimnya fasilitas media atau permainan yang dapat membuat anak tertarik belajar misalnya, ketika guru menjelaskan menggunakan media gambar anak-anak tidak memperhatikan gurunya, anak juga tidak dapat bermain langsung dengan sebuah permainan yang dapat merangsang tingkat kecerdasan berhitung anak, karenadalam pengenalan angka kepada anak sangat di butuhkanfasilitas media yang mendukung. Berdasarkan Permendikbud, pada dasarnya anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengurutkan angka atau mengenal angka di luar kepalanya. Permendikbud No 137 tahun 2014 menyatakan bahwa "tingkat pencapaian perkembangan kognitif" anak usia 5-6 tahun di antaranya menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>6</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media kereta angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Menurut Traindini, bermain kereta angka merupakan permainan simbolik yang akan di terapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B. Hal ini dikarenakan melalui permainan kereta angka dapat meningkatkan berhitung anak dengan menunjukkan benda-benda yang konkret. Pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan sesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, sehingga anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas belajar anak

---

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD ,Lampiran II,h. 26.



menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.<sup>7</sup> Berdasarkan penjelasan di atas maka di katakan media kereta angka dapat merangsang anak dalam berhitung benar, mengenal simbol, mengurutkan urutan angka, dan mencocokkan angka. Pembelajaran yang di gunakan oleh anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, karena dengan bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman dan ilmu baru. Dengan demikian, dalam sebuah pembelajaran di TK, guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan dengan cara bermain sambil belajar. Pada dasarnya proses belajar sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan yaitu sebuah media, karena sebuah permainan dalam kehidupan anak tidak dapat di pisahkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang di samapaikanserta mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran, sehingga anak didik akan lebih termotivasi dalam mempelajarinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu: **“Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun”**

## **B. RumusanMasalah**

1. Bagaimana Pengembangan Media Kereta Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun ?
2. Bagaimana Kelayakan Media Kereta Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun ?

---

<sup>7</sup> Traindini. Penerapan Permainan Kereta Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol 1. No 1. Tahun 2020. h.48.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun mamfaat yang dapat di ambil dari penelian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan di lakukan penelitian ini, di harapkan dapat memberikan informasi di dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa media Kereta Angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi guru dengan di laksanakan nya penelitian ini, dapat menjadi masukan yang bermamfaat bagi para guru dalam lingkungan TK An-Nada Aceh Selatan dan dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan permainan kereta angka.
- b. Manfaat bagi sekolah, di harapkan sekolah dapat memperoleh masukan pembelajaran yang di laksanakan dengan macam-macam media pembelajaran yaitu melalui sebuah permainan yang dapat

termotivasi untuk anak dalam belajar sehingga sekolah mendapat peminat yang banyak.

- c. Manfaat bagi peneliti, dapat member sumbangan pengalaman tentang penerapan proses pembelajaran dengan permainan media kereta angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

#### **E. Definisi Operasional**

Peneliti ingin menjelaskan judul penelitian ini dengan jelas agar mudah di pahami. Untuk itu perlu di kemukakan istilah-istilah judul yang perlu mendapat penjelasan yang rinci.

##### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>8</sup>

##### **2. Media Kereta Angka**

Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Media juga alat komunikasi berupa visual, audio visual, atau audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidikan dan persertadidik.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2005), h, 25.

### 3. Belajar Berhitung Anak Usia Dini

Berhitung merupakan salah satu kegiatan matematika dan menjadi dasar bagi kegiatan matematika selanjutnya. Berikut berkaitan erat dengan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu perlu di ajarkan sedini mungkin kepada anak dengan metode yang tepat.<sup>10</sup> Belajar berhitung anak usia dini di dalam penelitian ini menekankan pada pengenalan angka, terutama dalam kemampuan berhitung benar, mencocokkan, mengurutkan, dan mengenal symbol atau bentuk angka dari 1-20, di TK An-Nada Aceh Selatan.

#### **F. Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian yang telah di lakukan terkait dengan kemampuan berhitung Anak Usia 5-6 tahun. Berikut di antaranya adalah:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Germana Due dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak” pada tahun 2019.<sup>11</sup> Kesimpulan yang di dapatkan dari penelitian tersebut adalah apron hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, serta mengsailkan media berhitung yang sesuai dengan karakteristik anak. Dengan media ini anak

---

<sup>9</sup> Usep Kustiawan, *Pengantar Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h.5.

<sup>10</sup> Ibnu Batauga, *Belajar Berhitung Anak*, (Jakarta: Pustaka zahra, 2013), h.2.

<sup>11</sup> Germana Due, Pengembangan Media Pembelajaran Apron Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.2 No.2 Tahun 2019.

lebih mengerti berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Penelitian di atas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis.

Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media Pembelajaran Apron Hitung sedangkan penelitian penulis menerapkan media kereta Kereta angka. Sama-sama ingin melihat kemampuan berhitung. Alasan penulis ingin memakai media Kereta Angka yaitu, Kereta Angka merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung, dimana Kereta Angka terbuat dari bahan-bahan bekas serta mudah di mainkan anak, dengan permainan Kereta Angka anak juga dapat mencocokkan angka secara berurutan.

2. Penelitian yang di lakukan oleh Marciana Pasaribu dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Sea And Land* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” 2019.<sup>12</sup> Kesimpulan yang di dapatkan dari penelitian tersebut adalah Media Pembelajaran *Sea And Land* ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, karena media *Sea And Land* di rancang sesuai dengan karakteristik media untuk anak usia dini, penelitian di atas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan peneliti.

---

<sup>12</sup> Marciana Pasaribu, Pengembangan Media Pembelajaran *Sea And Land* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun *Jurnal Buah Hati*, vol. 6, No.2, Tahun 2019.

Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media Pembelajaran *Sea And Land* sedangkan penelitian penulis menerapkan media kereta Kereta angka. Sama-sama ingin melihat kemampuan berhitung. Alasan penulis ingin memakai media Kereta Angka yaitu, Kereta Angka merupakan permainan yang meniti beratkan pada penguasaan berhitung, dimana Kereta Angka terbuat dari bahan-bahan bekas serta mudah di mainkan anak, dengan permainan Kereta Angka anak juga dapat mencocokkan angka secara berurutan.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Ayu Desyarani dengan judul “Pengembangan Media Numeric Stick dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun” pada tahun 2019.<sup>13</sup> Melalui permainan Numeric Stick ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan peneliti.

Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan media Media Numeric Stick sedangkan penelitian penulis menerapkan media kereta Kereta angka. sama-sama mengenalkan angka dan variasi warna-warni dari angka tersebut. Alasan penulis ingin memakai media Kereta Angka yaitu, Kereta Angka merupakan permainan yang meniti beratkan pada penguasaan

---

<sup>13</sup> Ayu Desyarani. Pengembangan Media Numeric Stick dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 8, No 2 Tahun 2019.

berhitung, dimana Kereta Angka terbuat dari bahan-bahan bekas serta mudah di mainkan anak, dengan permainan Kereta Angka anak juga dapat mencocokkan angka secara berurutan dan membilang tambah dan mengurangi.

4. Penelitian yang di lakukan oleh Ni Nyoman Puspayani dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran NHT Melalui bermain Kereta Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif” pada tahun 2016.<sup>14</sup> kesimpulan akhirnya bahwa melalui Bermain Kereta Angka dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal Angka. Sedangkan penulis ingin meneliti kegiatan bermain melalui Media Kereta Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini, dan persamaan keduanya sama-sama ingin meningkatkan kemampuan berhitung anak dan mengenal angka.

Adapun perbedaannya di antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti yaitu, sama-sama menggunakan media kereta angka. Namun perbedaan penelitian sebelumnya ingin mengenalkan angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan media kereta angka yang hanya bisa mengenalkan angka saja. Sedangkan penelitingin mengembangkan media kereta angkadalam bentuk media yang lebih menarik dengan memperkenalkan

---

<sup>14</sup> Ni Nyoman Puspa, Penerapan Model Pembelajaran NHT Melalui Bermain Kereta Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *Jurnal PAUD* Vol. No 1 Tahun 2016.

bentuk-bentuk angka, mencocokkan, berhitung benar, mengenal simbol angka, dan anak juga bisa membilang angka mengurangi dan menambahkan menggunakan media kereta angka, dengan media kereta angka juga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kemampuan Berhitung dan Media Kereta Angka**

##### **1. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika yang di perlukan untuk, menumbuhkan perkembangan keterampilan yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Ada yang menyatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, bagi dan kali, namun pada dasarnya berhitung merupakan bagian dari matematika yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.<sup>1</sup>

Kemampuan berhitung Anak Usia Dini juga berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan kognitif anak. Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Netti Herawati dan Bachari, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ranggolawe Tuban, 2018), h.64.

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012), h.47.

Vygotsky dalam Suryana, mengatakan bahwa perkembangan kognitif bergantung pada interaksi sosial dan perkembangan bahasa, yang mendeskripsikan peran pembicaraan anak di ajukan kepada dirinya dalam memandu dan memantau pemikiran dan pengatasan masalah.<sup>3</sup>

Menurut piaget dalam (Suhada), menambahkan sekitar 7 tahun. anak-anak memasuki tahap operasional konkret (*concret operations*), dimana mereka bisa menggunakan berbagai operasional mental, seperti penalaran, dan memecahkan masalah-masalah konkret (nyata). Anak-anak pada usia dini dapat berpikir logis karena mereka tidak terlalu egosentris dari sebelumnya dan dapat mempertimbangkan banyak aspek dari situasi. Meskipun demikian, pemikiran mereka masih terbatas pada situasi-situasi nyata saat ini dan sekarang.<sup>4</sup>

Dapat di simpulkan bahwa kemampuan berhitung anak sangat berhubungan erat dengan kecedasan kognitif Anak Usia Dini. Anak mulai berfikir sesuatu dengan baik, dapat menilai hal-hal yang ada di sekitarnya lebih cepat, dan memiliki ide-ide baru dalam proses belajar. Dengan anak berfikir kognitif maka pemahaman anak akan lebih luas dan lebih cepat menanggapi apa yang gurunya samapaikan .

## 2. Pengembangan Kemampuan Berhitung

Pengembangan media pembelajaran dapat di pertimbangkan dalam beberapa langkah proses pembuatan yaitu: penyusunan rancangan

---

<sup>3</sup> Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Kencana-Jakarta,2016),h 99..

<sup>4</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 121.

dalam pembuatan media perlu persiapan dan perencanaan yang teliti dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Selanjutnya dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang dilakukan. Tujuan tersebut di nyatakan dengan kata kerja operasional. Untuk dapat mengembangkan bahan yang mendukung tercapainya tujuan.<sup>5</sup>

### **B. Berhitung Permulaan Anak Usia Dini**

*“Bryant and Nunes,(2014, in Journal of Early Childhood Research), have suggested that the basis for children’s early mathematical development is logical thinking, the teaching of conventional counting systems and a meaningful context for learning mathematics. Early numeracy, including the ability to operate with number word sequences and enumerate combined with mathematical-logical thinking skills, is at the core of mathematics development in early childhood.”<sup>6</sup>*

Dari pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan awal matematika AnakUsia Dini adalah berpikir logis, dan berhitung awal yang merupakan salah satu kemampuan untuk beroperasi sesuai urutan bilangan yang kemudian di kombinasikan dengan keterampilan berpikirmatematis- logis, dan ini merupakan inti dari perkembangan matematika di masa kanak-kanak.

Berhitung Anak Usia Dini juga suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlahkan, mengurangi, dan memanipulasi bilangan-

---

<sup>5</sup> Elisa Malapata, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3Issue 1, 2019, h. 284.

<sup>6</sup> Pirjo Aunio, dkk, The development of early numeracy skills in kindergarten in low-, average- and high- performance groups, *Juornal of Childhood Research*,2014, h. 2.

bilangan dan lambang-lambang matematika.<sup>7</sup> Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu di kembangkan dalam rangka membekali anak di kehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di pakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu di ajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta di lakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, dengan demikian maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut.<sup>8</sup>

Berdasarkan teori di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah cara yang menyenangkan. Dalam proses untuk belajar memahami konsep bilangan, berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang di gunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurangi serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka.

---

<sup>7</sup> Putri L, Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka di Paud, *Belia Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2014, h.3.

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2011), h.65.

## 1. Tujuan Berhitung pada Anak Usia Dini

Depdiknas menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman kanak-kanak baik secara umum maupun khusus. Tujuan secara umum yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Di samping itu, tujuan berhitung secara khusus yaitu dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekita.<sup>9</sup>

Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.<sup>10</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenal kan dasar dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas Direktorat Pembelajaran TK dan SD, 2007), h. 19.

<sup>10</sup> Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan...*, h. 20.

<sup>11</sup> Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 161.

## 2. Prinsip permainan Berhitung bagi Anak Usia Dini

Di dalam pedoman Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007) ada beberapa prinsip-prinsip Berhitung Anak Usia Dini yaitu:

1. Permainan Berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialamai melalui pengamatan bertahap alam sekitar
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung di berikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak di beri kesempatan berpartisipasi dan di rangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4. Permainan berhitung membutuhkan sesuatu yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu di perlukan alat/praga/ media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan beraktivitas, mudah di gunakan dan tidak membahayakan.
5. Bahasa yang di gunakan di dalam pengenalan konsep berhitung dan bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus di mulai dari awal sampai akhir kegiatan.<sup>12</sup>

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas dapat di simpulkan bahwa, permainan berhitung anak di berikan secara bertahap sesuai tingkat kecerdasan anak dalam berfikir dari yang mudah ke kompleks, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dengan suasana yang menyenangkan.

## 3. Tahapan-tahapan Berhitung bagi Anak Usia Dini

Memperkenalkan berhitung pada anak usia dini tidak secara langsung mengenalkan angka dan penjumlahan, karena anak usia dini masih dalam

---

<sup>12</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007), h. 2.

tahap *pra-operasional* sehingga perlu adanya tahap-tahap dalam menyampaikan pembelajaran berhitung. Ada beberapa tahapan-tahapan berhitung anak usia dini sebagai berikut:, (1) Tahapan penguasaan konsep: anak berekspresi dengan benda-benda nyata yang dapat di lihat di sekitarnya seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung belangan, (2) Tahap Transisi: merupakan peralihan dari pemahaman secara konkrit ke lambang, tahap ini di mana anak mulai benar-benar memahami, (3) Tahap pengenalan Lambang: tahap ini di mana anak sudah di berikan kesempatan menulis sendiri tanpa di paksa, yaitu berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan yang lainnya dalam mengenalakan kegiatan berhitung atau matematika.<sup>13</sup>

Dapat di simpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu dengan menghitung benda-benda konkrit yang ada di sekitar anak, kemudian pengenalan dari benda terhadap lambang bilangan, dan yang terakhir menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang di hitung dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

### C. Media Kereta Angka

#### 1. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan. Kata media berasal dari Bahasa latin "*Medio*" dalam bahasa latin media diartikan sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus kata

---

<sup>13</sup> Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Prenada Media Group, 2011), h. 100.

tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>14</sup>

Media pembelajaran PAUD adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi, pesan berupa ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh pendidik PAUD..<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi, berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, di dengar dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, anak juga akan lebih cepat memahami materi yang di sampaikan guru .

---

<sup>14</sup> Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: GUNUNG SAMUDERA, 2016),h.5.

<sup>15</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h.11.



## 2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat luas, bukan hanya media dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media.

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda.
- b. Bahan mudah didapatkan dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat Media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru.

Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.

- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksprimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- f. Dapat digunakan secara individu, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contoh puzzle (Kepingan gambar). Tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antar kelompok usia satu dengan kelompok usia lainnya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Zaman, Badrul, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka, 2005), h. 52.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran bagi Anak Usia Dini

”Manfaat dari media pembelajaran ini di bagi dalam tiga bagian di mana manfaat nya dapat di rasakan oleh guru dan siswa., (1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran.....,(2) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran.....,(3) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih semangat dalam belajar.....”<sup>17</sup>

Dengan demikian terdapat beberapa manfaat yang menggambarkan bahwa pentingnya media dalam proses perkembangan Anak Usia Dini dan pendidik. Guru harus memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, tepat dan benar, agar anak akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, dengan adanya media maka sangat membantu guru dalam pembelajaran, anak juga akan lebih memahami apa yang di jelaskan gurunya, dan dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan.

### 4. Pengertian Media Kereta Angka

Media keretaangka adalah permainan edukatif yang dapat membantu anak dalam kemampuan berhitung, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.<sup>18</sup> Bermain kereta angka merupakan permainan simbolik yang akan di terapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B, hal ini di karenakan melalui bermain kereta angka dapat meningkatkan kemampuan

---

<sup>17</sup> Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (3M Media Karya Serang, 2020), h. 74-75.

<sup>18</sup> Winarsieh, Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Dengan Bermain Kereta Angka melalui model pembelajaran Area Pada Kelompok B TK Riverside Di Surabaya. *PAUD Teratai*, 3(3), 1-9.

berhitung anak dengan menunjukkan benda – benda yang konkret, pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan di sesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, sehingga anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas merasa lebih nyaman dan menyenangkan.<sup>19</sup>

Kereta angka merupakan alat transportasi yang di beri angka, juga dapat di gunakan sebagai media pengenalan angka untuk anak usia dini. Permainan kereta angka adalah sebuah permainan yang di rancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengurutkan angka. Melalui permainan kereta angka anak dapat mengenal dan memahami angka dari yang terkecil sampai terbesar, permainan adalah suatu aktivitas yang sering di lakukan anak, maka anak tidak bosan untuk melakukan sesuatu proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa media kereta angka di dalam pembelajaran berhitung permulaan anak usia dini , jalan berpikir imajinasi anak akan terlatih dalam mengingat lambang dan urutan angka 1-20, karena anak akan lebih tertarik mengingat sesuatu pembelajaran dengan menggunakan sebuah media, anak pada dasarnya mereka melakukan sesuatu yang disenangi melalui bermain sambil belajar.

---

<sup>19</sup> Traindini, “Penerapan Permainan Kereta Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.2020, Vol 1 Nomor 1.

<sup>20</sup> Putra Samara, dkk, Penerapan Model Pembelajaran NHTB Melalui Bermain Kereta Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognirtif. 2016, *E-Jurnal PAUD*. Volume 4, Nomor 1.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan atau *R&D (Research and Development)* dimana metode penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

Prosedur penelitian ini dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media dan bahan ajar. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).<sup>2</sup>

---

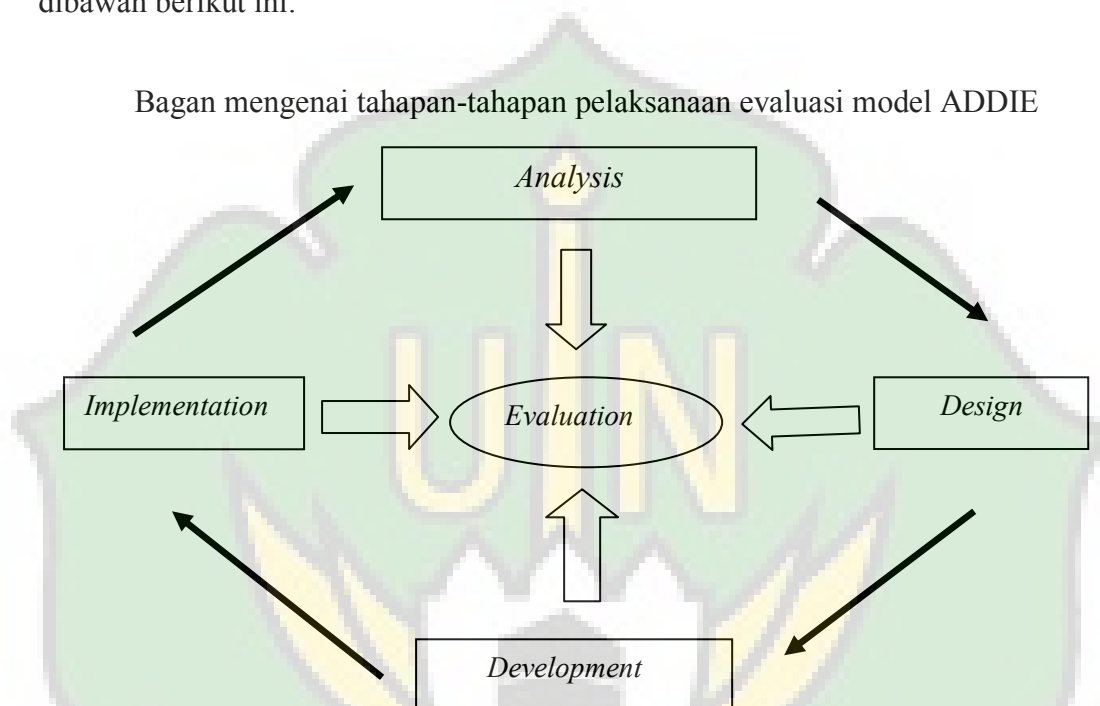
<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.407.

<sup>2</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitati, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2015),h. 214.

## B. Prosedur Penelitian

Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini ada beberapa Tahap dapat dilihat lihat pada tabel dibawah berikut ini:

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



**Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.<sup>3</sup>**

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan Penelitian R&D (*Research and Development*) ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan pengembangan, setiap langkah dapat dijelaskan dibawah ini yaitu sebagai berikut:

<sup>3</sup>Sugiono, Metode Penelitian,..., h. 26.

**Tabel 3.2 Model Pengembangan ADDIE pada perancangan Media Kereta Angk**

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Luaran
(1)	(2)	(3)
Analisis ( <i>Analysis</i> )	Menganalisis masalah-masalah dalam proses belajar mengajar guru dan anak, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, untuk mengetahui masalah terhadap kemampuan berhitung anak, dan masalah lainnya di sekolah TK An-Nada Aceh Selatan.	Solusi terhadap permasalahan
Desain ( <i>Design</i> )	Tahap Desain/perancangan ( <i>Design</i> ) merupakan tahap membuat rancangan produk baru sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang telah dianalisis pada langkah pertama, penelitian ini membuat rancangan pengembangan media Kereta Angka terhadap kemampuan berhitung anak usia dini menggunakan model ADDIE. Setelah itu peneliti membuat desain media beserta instrument validasi materi dan media.	Desain Media kereta angka  1. tutup botol aqua 2. triplek 3. Kayu 4. stik kayu kecil 5. tusuk sate 6. lem lilin 7. lem perekat 8. kain panel 9. gunting 10. Gambar angka
Pengembangan ( <i>Development</i> )	Pengembangan ( <i>Development</i> ) merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah dirancang tadi menjadi kenyataan, pada tahap ini peneliti mengembangkan media berdasarkan rancangan media yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media kereta angka 1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan media kereta angka. 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli materi dan ahli media). Tim Validator pada penelitian pengembangan media kereta angka . 3. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk media kereta angka yang baik dan sesuai yang diinginkan. 4. Data yang diperoleh dari hasil validasi media	Media kereta angka siap diimplementasikan

	dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.	
Implementasi ( <i>Implementation</i> )	Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran, artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan (mediaketreta angka) disiapkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Dilakukan dengan uji coba terbatas yang melibatkan peserta didik terhadap kemampuan berhitung anak menggunakan media kereta angka dan melihat aspek kualitas kepraktisan media kereta angka yang telah dikembangkan.	Penerapan media kereta angka pada pembelajaran mengenal angka dan simbol dari angka kepada anak.
Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	Evaluasi merupakan langkah terakhir pada penelitian ini, yaitu tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media kereta angka yang dilakukan oleh dua pakar ahli media dan ahli materi, dan penilaian terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak pada media Kereta Angka yang telah dikembangkan.	Persentase nilai kelayakan dan hasil observasi kemampuan mengenal angka anak dan simbol angka terhadap media kereta angka yang telah dikembangkan

Sumber: Sugiono 2012.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 26-27.



### **C. Lokasi Uji Coba**

Penelitian ini dilaksanakan di TK An-Nada Aceh Selatan. pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi dengan guru TK An-Nada. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

### **D. Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan angket penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media kereta angka yang telah dikembangkan oleh pakar ahli media dan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media kereta angka yang telah dikembangkan.

- 1) Lembar penilaian kelayakan media kereta angka, lembar ini dibagikan kepada 1 validator ahli media dan ahli materi yang terdiri dari 1 orang dosen PIAUD Uin Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah media kereta angka dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan kesekolah. Setelah dosen menilai media kereta angka tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan media kereta angka mejadi masukan dalam perbaikan.
- 2) Lembar observasi kemampuan mengenal angka dan simbol angka. peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar

data yang diperoleh memiliki kriteria kepraktisan. Setelah anak TK B belajar menggunakan media kereta angka, maka peneliti mengisi angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak terhadap pembelajaran menggunakan media kereta angka.<sup>5</sup>

### E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam instrumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

#### 1. Lembar kelayakan

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan media Kereta Angka. Angket penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli (validator). Angket ini menentukan apakah media Kereta Angka layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Angket ini berbentuk *Rating scale* (skala bertingkat) 4 kategori penilaian dari tertinggi yaitu : 4, 3, 2, 1.

#### 2. Lembar observasi kemampuan mengenal angka dan simbol angka

kepada anak. Angket lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak menggunakan media Kereta Angka.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta), 2018, h. 420.

<sup>6</sup> Asnawi Zaenul dan Noehi Nasution, *Penilaian Hasil Belajar*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2005), h. 112.

## a. Rubrik Media Pengembangan Kereta Angka

**Tabel 3.3 Validasi Produk Ahli Media**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Bahasa	Kejelasan bahasa dalam media Kereta Angka pada anak sangat sesuai	4
		Kejelasan bahasa dalam media Kereta Angka pada anak sesuai	3
		Kejelasan bahasa dalam media Kereta Angka pada anak kurang sesuai	2
		Kejelasan bahasa dalam media Kereta Angka pada anak tidak sesuai	1
2.	Bahan	Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan sangat sesuai untuk anak	4
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan sesuai untuk anak	3
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan kurang sesuai untuk anak	2
		Tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan tidak sesuai untuk anak	1
3.	Ukuran	Ukuran media Kereta Angka sangat sesuai untuk anak	4
		Ukuran media Kereta Angka sesuai untuk anak	3
		Ukuran media Kereta Angka kurang sesuai untuk anak	2
		Ukuran media Kereta Angka tidak sesuai untuk anak	1
4.	Warna	Warna media Kereta Angka sangat sesuai untuk anak	4
		Warna media Kereta Angka sesuai untuk anak	3
		Warna media Kereta Angka kurang sesuai untuk anak	2
		Warna media Kereta Angka tidak sesuai untuk anak	1
5.	Penggunaan Kereta Angka dalam pembelajaran	Penggunaan media Kereta Angka dalam pembelajaran sangat sesuai untuk anak	4
		Penggunaan media Kereta Angka dalam pembelajaran sesuai untuk anak	3
		Penggunaan media Kereta Angka kurang sesuai untuk anak	2
		Penggunaan media Kereta Angka tidak sesuai untuk anak	1

Sumber: Denna Delawati, 2018,<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Denna Delawati, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, vol 2, No 1, h. 44-47.

Keterangan:

4 : Sangat Sesuai

3 : Sesuai

2 : Kurang sesuai

1 : Tidak sesuai

b. Rubrik materi pengembangan media Kereta Angka

**Tabel 3.4 Validasi produk ahli materi**

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai terhadap kemampuan berhitung anak usia dini	4
		Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai terhadap kemampuan berhitung anak usia dini	3
		Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai terhadap kemampuan berhitung anak	2
		Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai terhadap kemampuan berhitung anak usia dini	1
	Kesesuaian materi dengan tingkat usia perkembangan anak	Materi media Kereta Angka sangat sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	4
		Materi media Kereta Angka sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	3
		Materi media Kereta Angka kurang sesuai dengan tingkat perkembangan anak (5-6 tahun)	2
		Materi media Kereta Angka tidak sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	1
2	Kesesuaian gambar dan kemudahan membedakan	Gambar sangat sesuai dan dapat mudah dibedakan	4
		Gambar sesuai dan dapat mudah dibedakan	3
		Gambar kurang sesuai dan dapat mudah dibedakan	2

		Gambar tidak sesuai dan dapat mudah dibedakan	1
3	Kesesuaian materi dengan tampilan media Kereta Angka	Materi ditampilkan dengan tampilan yang sangat sesuai	4
		Materi ditampilkan dengan tampilan yang sesuai	3
		Materi yang ditampilkan dengan tampilan yang kurang sesuai	2
		Materi yang ditampilkan dengan tampilan yang tidak sesuai	1

Sumber: Denna Delawati, 2018,<sup>8</sup>

Keterangan:

- 4 : Sangat sesuai
- 3 : Sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 1 : Tidak sesuai

c. Rubrik penilaian perkembangan kemampuan Berhitung pada anak

**Tabel 3.5 Penilaian Kemampuan Berhitung Anak**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor
1	Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 1-20 melalui media Kereta Angka	Anak mampu mengenal simbol angka 1-20 pada media Kereta Angka	1
		Anak tidak mampu mengenal simbol angka 1-20 pada media Kereta Angka	0
	Anak sudah mampu berhitung benar angka 1-20 menggunakan media kereta angka	Anak mampu berhitung angka 1-20 dengan media Kereta Angka	1
		Anak tidak mampu berhitung angka 1-20 dengan media Kereta Angka	0
	Anak mampu mencocokkan angka dengan lambang angka pada media kereta	Anak mampu mencocokkan angka dengan lambang angka pada media kereta Angka	1

<sup>8</sup> Denna Delawati, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Ber cerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, vol 2, No 1, h. 44-47.

	Angka	Anak tidak mampu mencocokkan angka dengan lambang angka pada media kereta Angka	0
	Anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan dengan angka yang ada pada kereta angka 1-20	Anak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan angka 1-20 Anak tidak mampu menjumlahkan dan mengurangi bilangan angka 1-20	1 0

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Keterangan:

- 1 : Ya  
0 : Tidak

## F. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentase setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi kemampuan mengenal angka yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media Kereta Angka.

Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan *skala likert* sebagai berikut:<sup>9</sup>

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 282.

Sumber: Suharsimi Arikunto, : Tahun 2010

Keterangan:

$x$  : persentase skor tiap aspek penilaian

$\sum M$  : jumlah skor setiap aspek penilaian

$M_{max}$  : Skor Maksimal tiap aspek penelitian

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi**

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak layak
$52\% < X \leq 68\%$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

Sumber: Sugiyono, 2014: 305<sup>10</sup>

Rumus untuk menghitung persentase kemampuan berhitung peserta didik dengan menggunakan skala Guttman sebagai berikut:<sup>11</sup>

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

Sumber: sugiyono tahun 2012<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305.

<sup>12</sup> Zulmiyetri dkk, *Penulisan karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 81.

Keterangan:

P : persentase kemampuan mengenal huruf

F : jumlah jawaban yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Jawaban dari responden dapat diukur dengan skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”. Untuk alternatif jawaban dalam kuesiner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, Ya=1 dan Tidak=0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Skala guttman dalam bentuk *checklist*.

**Tabel. 3.7 skoring Skala Guttman**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber: Rizky Djati Munggaran, 2012

Jawaban dari responden dapat diukur dan dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “nol”. untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, ya=1 dan Tidakori=0. sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala guttman dalam bentuk *checklist*.<sup>13</sup>

**Tabel 3.8 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun**

Skor	Kriteria
$P > 75\%$	Layak
$P \leq 75\%$	Tidak Layak

Sumber: Hamid Darmaji, 2012<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Rizky Djati Munggaran, *Pemanfaatan Open Soure Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*. (Bandung: Universitas Pendidikan Terbuka, 2012), h. 63-64.

<sup>14</sup> Hamid Darmaji, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h,109.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan**

Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan media kereta angka ini berdasarkan prosuder pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan diatas yaitu:

##### **1. *Analysis (Analisis)***

Analysis adalah tahap menganalisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK An-Nada Aceh Selatan. Dari hasil observasi diperoleh keterangan bahwa kemampuan perkembangan berhitung dan mengal angka pada anak masih kurang, sehari-hari pembelajaran di lakukan dengan menjelaskan dengan menggunakan metode bernyanyi dan memperlihatkan media gambar poster. Sehingga pembelajaran kurang efektif untuk anak karena anak tidak dapat bermain langsung dengan media tersebut.

Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini masih berada dalam masa *praoperasional kongkret*, didalam proses pembelajarannya masih membutuhkan sumber belajar yang nyata (kognitif). Dengan penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan memberikakesempatan belajar kepada anak sesuai tahap perkembangannya. Dan media pembelajaran untuk anak usia dini atau alat permainan edukatif harus dirancang dengan mempertimbangkan dan

memperhatikan usia anak.<sup>1</sup> Anak usia dini masih dalam proses pembelajaran belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya.

Dengan itu perlu adanya media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Serta dapat membangkitkan minat belajar anak. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media kereta angka. Dengan belajar menggunakan media kereta angka ini dapat memberikan rasa senang dan semangat yang tinggi kepada anak serta pengetahuan dalam belajar. Karena media kereta angka bertujuan untuk merangsang kemampuan berhitung kepada anak usia dini.


## **2. Design (Perancangan)**

Design merupakan kegiatan kreatif untuk merencanakan suatu proses pembuatan dan menciptakan suatu objek baru. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media kereta angka yaitu menggunakan alat dan bahan antara lain :

---

<sup>1</sup> Jamaris Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Gramedia, 2006), h. 46.

**Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Media Kereta Angka**

No	Alat dan Bahan	Gambar
1	<p>Bahan : Triplek, kayu, kain, flanel, tutup botol aqua, stik kayu warna</p> <p>Alat : Gunting, gergaji, palu, paku, bawut, lem tembak, pensil.</p>	

Desain awal media kereta angka menggunakan triplek, dan kain flanel yang berwarna merah. Adapun langkah-langkah pembuatan media kereta angka adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan Media Kereta Angka

No	Keterangan	Gambar
1	Potong kayu dan triplek sesuai pola	
2	Pasangkan tutup botol aqua sebagai ban kereta dan gabungkan triplek yang sudah di potong sesuai ukuran	
3	pasang dan satukan keduanya menggunakan bawut dan paku	




4	Buat lobang lingkaran di atas atap kereta	
5	Kereta siap di pasang	
6	Kemudian gunting kain flanel sesuai ukuran kereta	
7	Lalu lem semua sisi kereta dengan kain flanel menggunakan lem lilin	

9	Kereta setelah di tempelkan kain flanel	
---	---	--

Kemudian langkah selanjutnya membuat angka dari kain flanel dan ditempel di triplek yang sudah di potong persegi empat ukuran kecil-kecil untuk ditempelkan di badan kereta angka menggunakan perekat, untuk bagian atas menggunakan stik sate yang sudah di baluti kain flanel beserta gambar angka yang sudah di pres. Berikut langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:



**Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembuatan angka**

No	Keterangan	Gambar
1	Gunting kain flanel sesuai ukuran triplek dan gunting angka-angka menggunakan kain flanel dan tempelkan semua menggunakan lem tembak	

2	Tempelkan angka-angka pada triplek yang sudah di balutkan dengan kain flanel hingga semua selesai	 A close-up photograph showing a hand holding a white hot glue gun. The glue gun is being used to attach a red number '6' to a green surface. In the background, other colorful numbers (1, 2, 3, 4, 5) are already attached to the surface, and the word 'KERST' is partially visible.
3	Kemudian lem stik sate satu persatu menggunakan kain flanel	 A photograph showing a hand using a hot glue gun to attach a wooden skewer to a piece of purple fabric. The fabric is laid out on a light-colored surface. Other pieces of fabric in green, yellow, and black are visible nearby.
4	Setelah semua siap di lem dengan lem tembak	 A photograph showing a collection of colorful numbers (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) and sticks (skewers) laid out on a white surface. The numbers are arranged in a grid-like pattern, and the sticks are placed below them.

Kemudian setelah media kereta angka selesai dibuat, langkah terakhir yaitu, menempelkan angka dan stik sate di kereta angka. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Langkah-Langkah Menempelkan Angka dan Stik Sate di Media Kereta Angka**

No	Keterangan	Gambar
1	Tempelkan semua perekat di sisi belakang angka	
2	Lalu tempel kan juga perekat di samping badan media kereta angka	



3	Kemudian tempelkan gambar angka-angka yang sudah di pres di stik sate yang sudah di lem menggunakan kain flanel menggunakan lem tembak	
4	Gambar media kereta angka sesudah di pasang angka	

Setelah semuanya media Kereta Angka selesai di rancang oleh peneliti kemudian tahap terakhir yaitu media Kereta Angka divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memberikan saran dan masukan serta penilaian terhadap media Kereta Angka dengan mengisi instrumen lembar kelayakan media Kereta Angka sebelum diimplementasikan di TK An-Nada Aceh Selatan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

**a. Validasi Ahli Media**

1. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal Tahap 1 ditentukan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5 Validasi Ahli Media Tahap 1**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media Kereta Angka memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya				√	
2.	Media kereta angka mudah di dipergunakan					√
3.	Media kereta angka mudah dimainkan oleh anak 5-6 tahun					√
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini			√		
5.	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak (5-6 tahun)			√		
6.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					√
7.	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak					√
8.	Media kereta angka dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				√	
9.	Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak)				√	
10.	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				√	
<b>Frekuensi</b>				<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Jumlah skor</b>				<b>6</b>	<b>16</b>	<b>20</b>
<b>Total Skor</b>		<b>42</b>				
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,2</b>				
<b>Presentase</b>		<b>84%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Denna Delawanti, 2018<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Denna Delawanti, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, Vol 2 No 1, h. 44-47.

**Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media Kereta Angka**

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dewi Fitriani, M.Ed	a. Menambahkan gerbong tempat menyimpan kartu gambar hewan dan buah a. Menambahkan bulatan di atas atap kereta angka b. Menambahakan Kartu angka dari 11-20 dan menambahkan stik kantong kartu

2. Hasil validasi oleh ahli media pada produk Tahap 2 ditentukan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.7 Validasi Ahli Media Tahap 2**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media Kereta Angka memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya					√
2.	Media kereta angka mudah di dipergunakan					√
3.	Media kereta angka mudah dimainkan oleh anak 5-6 tahun					√
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				√	
5.	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak (5-6 tahun)				√	
6.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				√	
7.	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				√	
8.	Media kereta angka dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				√	

9.	Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak), (kognitif, motorik, sosial emosional)				√	
10.	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				√	
<b>Frekuensi</b>					<b>7</b>	<b>3</b>
<b>Jumlah skor</b>					<b>28</b>	<b>15</b>
<b>Total Skor</b>		<b>43</b>				
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,3</b>				
<b>Presentase</b>		<b>86%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Sumber: Denna Delawanti, 2018<sup>3</sup>

#### b. Validasi Ahli Materi

- Hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal Tahap 1 ditentukan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Validasi Ahli Materi Tahap 1**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka sesuai dengan tujuan pembelajaran kemampuan berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun			√		
2.	Kesesuaian materi media kereta angka dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)			√		

<sup>3</sup> Denna Delawanti, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, Vol 2 No 1, h. 44-47.

3.	Kesesuaian gambar dalam media kereta angka dan kemudahan mencocokkan					√
4.	Kesesuaian materi dengan tampilan media Kereta Angka				√	
5.	Materi dan media sesuai dengan rpph media kereta angka				√	
6.	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	√				
7.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka					√
8.	Melatih Kemampuan kognitif anak 5-6					√
9.	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1-20	√				
<b>Frekuensi</b>		<b>2</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Jumlah skor</b>		<b>2</b>		<b>6</b>	<b>8</b>	<b>15</b>
<b>Total Skor</b>		<b>31</b>				
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,4</b>				
<b>Presentase</b>		<b>62%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Kurang Layak</b>				

Sumber: Denna Delawanti, 2018<sup>4</sup>

**Tabel 4.9 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Kereta Angka**

Nama Validator	Komentar dan Saran
Dewi Fitriani, M.Ed	a. Menambahkan instrumen dan menambahkan dengan teori yang ada di BAB II b. Kemudian menambahkan dasar-dasar kemampuan berhitung pada media kereta angka

<sup>4</sup>Denna Delawanti, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, Vol 2 No 1, h. 44-47

### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi pada produk Tahap 2 ditentukan pada tabel berikut:

**Tabel 4.10 Validasi Ahli Materi Tahap 2**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka sesuai dengan tujuan berpikir logis dan sistematis terhadap benda-benda yang konkret, gambar-gambar atau angka-angka untuk pembelajaran kemampuan berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun					√
2.	Kesesuaian materi media kereta angka dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)					√
3.	Kesesuaian gambar dalam media kereta angka dan kemudahan mencocokkan				√	
4.	Kesesuaian materi dengan tampilan media Kereta Angka				√	
5.	Materi dan media sesuai dengan rpph media kereta angka				√	
6.	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung					√
7.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				√	
8.	Materi mengenal perbedaan bentuk- bentuk angka 1-20				√	
9.	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1-20				√	
<b>Frekuensi</b>					<b>6</b>	<b>3</b>
<b>Jumlah skor</b>					<b>24</b>	<b>15</b>
<b>Total Skor</b>		<b>39</b>				
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,3</b>				
<b>Presentase</b>		<b>70,2</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Layak</b>				

Sumber: Denna Delawanti, 2018<sup>5</sup>


### 3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan dan revisi yaitu dilakukan setelah media kereta angka didesain, selanjutnya melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk memberikan saran dan masukan serta penilaian terhadap media kereta angka dengan mengisi lembar kelayakan media kereta angka untuk mendapatkan produk media kereta angka sebelum di implementasikan di TK A-Nada Aceh selatan. Adapun langkah-langkahnya dilakukan sebagai berikut:

#### a. **Revisi Produk**

Pada tahap ini dilakukan perbaikan media kereta angka berdasarkan saran dari validator ahli media materi berikut ini langkah-langkah pembuatan media kereta angka sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Langkah dan gambaran Penambahan Gerbong Kereta Angka, Menambahkan Bulatan di Atas dan Atap Kereta dan Penambahan Angka 11-20**

No	Keterangan	Gambar
1	Media setelah di tambahkan gerbong tempat penyimpanan kartu dan sudah di lem mengunakan kain flanel	

<sup>5</sup> Denna Delawanti, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, Vol 2 No 1, h. 44-47.

2	Lobang bulatan yang sudah ditambahkn di atas atap kereta angka	
3	Tambahkan angka 11-20 menggunakan kain flanel dan di tempelkan menggunakan perekat	
4	Tempelkan lem perekat di sebelah badan kereta untuk menempelkan angka 11-20	



5	Kemudian print dan gunting gambar angka, buah, dan hewan untuk bahan di mainkan anak	
6	Kemudian langkah selanjutnya buatlah kantong stik dari triplek yang di tempelkan pada stik sate, kantong di buat menggunakan kertas minyak yang tebal, anak bisa memasukkan gambar hewan dan buah untuk belajar menjumlahkan dan mengurangi	
7	Langkah terakhir tempel dan masukan stik angka di atas atap kereta dan media kereta angka siap di mainkan	

Berikut media kereta angka sebelum dan sesudah direvisi:

**Tabel 4.12 Gambar Media Kereta Angka Sebelum dan Sesudah**

Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
	

#### 4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan melakukan uji coba terbatas setelah dilakukan revisi produk, uji coba yang dilakukan pada penelitian ini pada hari selasa 08 Juni 2021 di TK An-Nada Aceh Selatan. Peneliti melakukan uji coba terbatas pada anak kelas B dengan jumlah 12 anak pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media kereta angka tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan berhitung anak saat menggunakan produk media kereta angka. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan media kereta angka.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu kemampuan berhitung,

mengenal, mencocokkan, mengurutkan, menjumlahkan dan mengurangi pada anak dengan menggunakan media kereta angka. Tahap implementasi terdiri dari uji coba terbatas media yang sudah didesain dan dinilai oleh 1 orang dosen ahli media, materi dan memberikan nilai pada lembar observasi kemampuan berhitung, mengenali, mencocokkan, mengurutkan, menjumlahkan dan mengurangi saat anak menggunakan media kereta angka. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

**Tabel 4.13 Hasil Penilaian Observasi Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Kereta Angka**

No	Indikator	Hasil indikator yang dicapai	
		Tidak	Ya
		0	1
1	Anak mampu mengenali simbol atau bentuk angka dari angka 1-20	3	9
2	Anak mampu mengurutkan urutangka 1-20 secara benar	2	10
3	Anak mampu berhitung benar mulai dari angka 1-20	1	11
4	Anak mampu mencocokkan angka sesuai gambar angka yang terdapat pada kereta angka	2	10
5	Anak mampu menjumlahkan bilangan angka 1-20	4	8
6	Anak mampu membedakan macam-macam warna yang ada pada media kereta angka	0	12
<b>Frekuensi</b>		<b>12</b>	<b>60</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>0</b>	<b>60</b>
<b>Total Skor</b>		<b>60</b>	
<b>Persentase</b>		<b>83,3%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Layak</b>	

Sumber: Hasil Uji Penerapan Media Kereta Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK An-Nada Aceh Selatan

$$P = \frac{60}{72} \times 100\% = 83,3\%$$

Berdasarkan tabel rata-rata skor hasil observasi penilaian anak untuk setiap pertanyaan berkisar layak dapat dikatakan bahwa lembar observasi kemampuan berhitung anak terhadap media Kereta Angka didapatkan hasil 83,3%. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari lembar observasi penilaian kemampuan berhitung anak bahwa penilaian media kereta angka layak untuk digunakan.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Setelah media kereta angka di implementasikan di TK An-Nada Aceh Selatan, selanjutnya peneliti melakukan penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan media Kereta Angka sesuai yang diharapkan.

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Pengembangan media kereta angka**

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media Kereta Angka yang dapat digunakan pada pembelajaran kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini dengan menggunakan media kereta angka pada pembelajaran berhitung di harapkan anak mampu mengenal angka.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (Research & Development) dengan model ADDIE diawali dengan yaitu:

Tahap 1 (*Analisis*), yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media pembelajaran untuk kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Tahap 2 (*Design*), setelah dianalisis permasalahan selanjutnya peneliti mendesain media Kereta Angka. Tahap 3 (*Development*), tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi. Tahap 4 (*implementasi*), yaitu melakukan uji coba terbatas di TK An-Nada Aceh Selatan pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 12 orang anak, kemudian setelah di lakukan uji coba Maka mendapatkan hasil skor rata-rata 83,3% dengan kategori layak. Tahap 5 (*Evaluation*), Tersusunlah produk akhir media kereta angka pada pembelajaran kemampuan berhitung anak.

## 2. Kelayakan media kereta angka

Media ini telah di validasi kelayakannya oleh ahli media dan materi. Apabila media di rasa belum layak di gunakan, ahli validasi akan memberikan komentar dan saran. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator dijabarkan sebagai berikut:

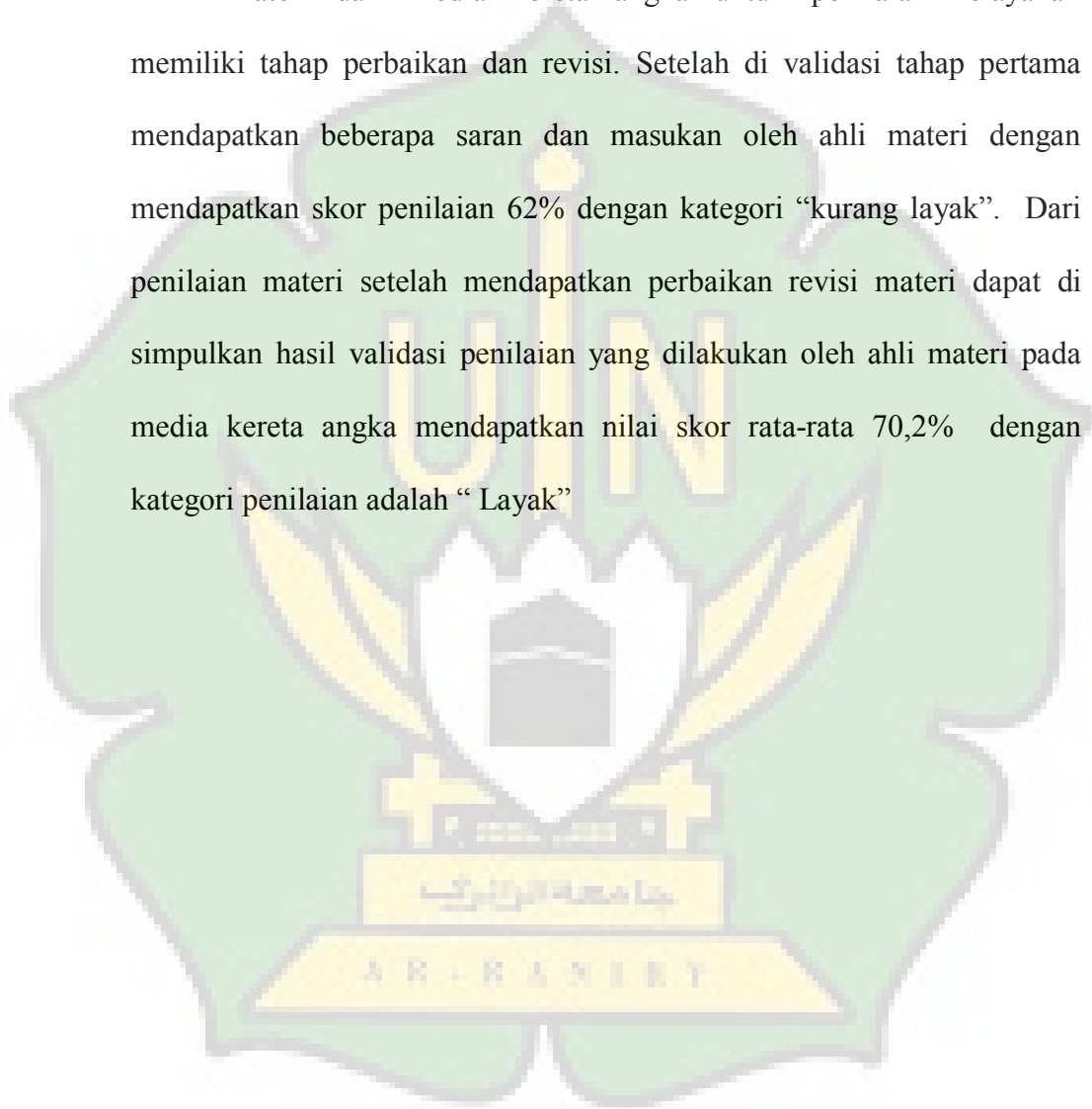
### a. Hasil Penilaian Ahli Media

Media kereta angka penilaian kelayakan melewati tahap perbaikan dan revisi ada beberapa saran yang harus di perbaiki. Setelah di validasi tahap pertama mendapatkan beberapa saran dan masukan oleh ahli media dengan mendapatkan skor penilaian 84% dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan hasil validasi penilaian setelah di lakukan perbaikan

media kereta angka mendapatkan skor rata-rata 86% dan kriteria penilaian adalah “ Sangat Layak”.

b. Hasil penilaian Ahli Materi

Materi dari media kereta angka untuk penilaian kelayakan memiliki tahap perbaikan dan revisi. Setelah di validasi tahap pertama mendapatkan beberapa saran dan masukan oleh ahli materi dengan mendapatkan skor penilaian 62% dengan kategori “kurang layak”. Dari penilaian materi setelah mendapatkan perbaikan revisi materi dapat di simpulkan hasil validasi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pada media kereta angka mendapatkan nilai skor rata-rata 70,2% dengan kategori penilaian adalah “ Layak”



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

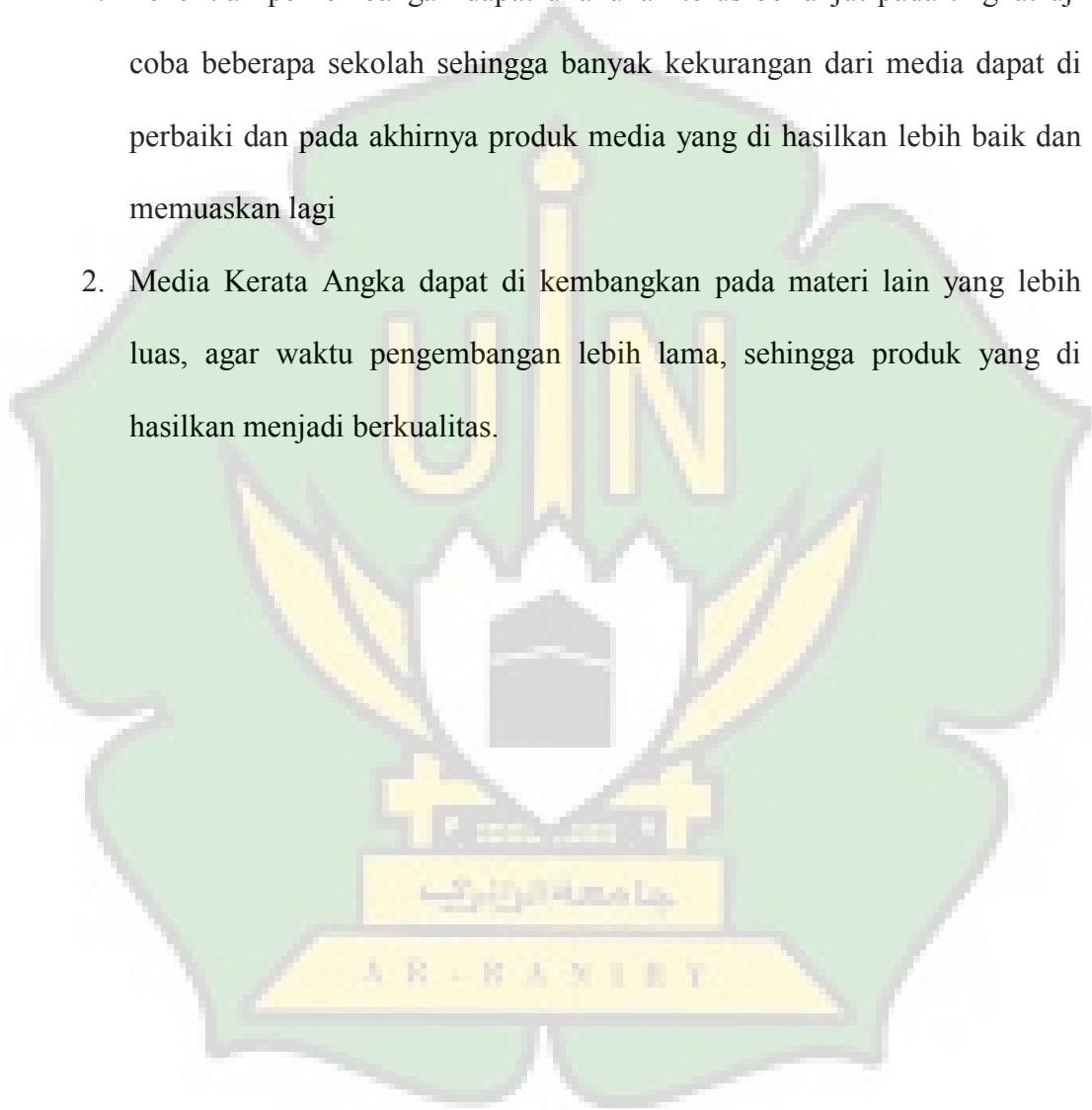
Berdasarkan hasil penelitian, adapun kesimpulannya dari peneliti Media Kereta Angka ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media kereta angka pada proses pembelajaran kemampuan berhitung anak adapun model yang di kembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, pengembangan ini memiliki 5 tahap yaitu: (*Analisis*) kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) langkah-langkah pembuatan media kereta angka. (*Development*) meliputi validasi ahli, dan revisi produk. (*Implementasi*) meliputi penggunaan media kereta angka dalam pembelajaran dan mengisi lembar angket terhadap media kereta angka. (*Evaluasi*) meliputi analisis untuk memenuhi kualitas media. Media kereta angka yang di kembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil presentase penilain dari validator ahli media mendapatkan skor 86% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan presentase skor nilai dari validator ahli materi mendapata kan skor 70,2% dengan kategori “layak” untuk di
2. Kelayakan hasil lembar observasi kemampuan berhitung anak memperlihatkan bahwa media kerta angka yang di kembangkan berkualitas denganskor rata-rata 83,3% dengan kategori layak.

## B. Saran

Media yang di kembangkan oleh peneliti masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian perkembangan dapat dilakukan terus berlanjut pada tingkat uji coba beberapa sekolah sehingga banyak kekurangan dari media dapat di perbaiki dan pada akhirnya produk media yang di hasilkan lebih baik dan memuaskan lagi
2. Media Kerata Angka dapat di kembangkan pada materi lain yang lebih luas, agar waktu pengembangan lebih lama, sehingga produk yang di hasilkan menjadi berkualitas.





## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 200. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badrul, Zaman. 2005. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Batauga, Ibnu. 2013. *Belajar Berhitung Anak*, Jakarta: Pustaka Zahra.
- Darmaji, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Delawati, Denna. 2018. *Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita*, *Elementary School Education Journal*, Vol 2 No 1.
- Departemen, Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Desyarani, Ayu. 2019. “*Pengembangan Media Numeric Stick dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun*”. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol 8, No 2.
- Due, Germana. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Apron Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. vol.2 No.2.
- Djati, Munggaran Rizky. 2012. *Pemanfaatan Open Soure Software Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-undang No. 19 tahun 2002 tentang hak cipta*. Bandung: Universitas Pendidikan Terbuka.
- Fadlillah. 2017. *Permainan dan Bermain*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Herawati dan Bachari Netti. 2018. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ranggolawe Tuban.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.

- L, Putri. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di Paud. Belia Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang.*
- Made, Intan Asri Devi Ni. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal lambang Bilangan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.* Vol. 3. No 3.
- Maemunawati, Siti. 2020. *Peran Guru. Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19.* Media Karya Serang.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malapata, Elisa. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung.* *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 3 Issue 1.
- Martini, Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Gramedia.
- Nizar, Rangkuti Ahmad. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif PTK dan Penelitian Pengembangan* Bandung: Cita Pustaka Media.
- Nurani, Yuliani dan Sujino. 2004. *Metode Pengembangan kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nyoman, Puspa Ni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran NHT Melalui Bermain Kereta Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif.* *Jurnal PAUD* Vol. No 1.
- Pasaribu, Marciana. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Sea And Land Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal Buah Hati.* vol. 6.No.2
- Peraturan, Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, Lampiran II.
- Regina, Balkis Rena. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun". *Jurnal PAUD Terati.* Vol. 8. No 2.

- Samara Utra. dkk. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran NHTB Melalui Bemain Kereta Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognirtif*. E-Jurnal PAUD. Volume 4. Nomor 1.
- Santrock, Jonw. 2008. *life Span Development*. Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Sari, Pratiwi Kurnia dan Dinik Rusinani.2020.”*Psikologi Perkembangan dalam Siklus Hidup Wanita*”.Cv Budi Utama: Yogyakarta.
- Sinaga, Harwansyah Putra. 2018. *Bersahabat Dengan Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Grasindo.
- Sugiono.2012. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*.Bandung:Alfabeta.
- Sugiono.2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan KuantitatifKualitatif dan R and D*.Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif .Kualitatif. dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Dadan. 2016. *”Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak”*.Kencana: Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenademedia, Group.
- Suyanto.2005. *KonsepDasarAnakUsiaDini*.Jakarta: Departemen PendiidkanNasional.
- Traindini. 2020. *“Penerapan Permainan Kereta Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”*. Vol 1 Nomor 1.*Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Usep Kustiawan. 2016. *Pengantar Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.Malang: Gunung Samudera.

Winarsieh. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Dengan Bermain Kereta Angka melalui model pembelajaran Area Pada Kelompok B TK Riverside Di Surabaya. Jurnal PAUD Teratai*. 3(3).

Zaenul, Asnawi dan Noehi Nasution. 2005. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9589/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021  
Lamp :-  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
TK An - Nada Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RAHMA SARI / 160210125**  
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Jl. Tgk. Glee Iniem Gampoeng Tungkob Kec. Darussalam Kab. Aceh Besra

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Kereta Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 03 Juni 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 06 Juli 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-1046/ Un.08/Kp.PIAUD/05/2021  
Lamp : 1 lembar  
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,  
Ibu Dewi Fitriani, M.Ed

di-

Banda Aceh

*Assalamualaikum wr. wb.*  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian **Tugas Akhir (TA) mahasiswi**, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rahma Sari  
NIM : 160210125  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Kereta Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun  
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 4 Mei 2021  
Ketua Prodi PIAUD,  
  
Jamilah Hasballah





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-1046/ Un.08/Kp.PIAUD/5/2021  
Lamp : 1 lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi dan RPPH*

Kepada Yth,  
Ibu Dewi Fitriani, M.Ed

di-

Banda Aceh

*Assalamualaikum wr. wb.*  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi Materi Pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Rahma Sari
NIM	: 160210125
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Kereta Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Kegiatan	: Validasi Materi Pembelajaran dan RPPH Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 4 Mei 2021  
Ketua Prodi PIAUD,  
  
Hasballah



**Taman Kanak-Kanak  
TK An-Nada Aceh Selatan**

Jl. Habib Mustafa Tring Meuduro Baroh Kec. Sawang Kab. Aceh Selatan Kode pos:23753

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 420/22/TK. AN/2021

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor B-16399/Un.08/FTK.I/TL.00/06/2021 tanggal 08 Juni tentang izin untuk mengumpulkan Data Menyusun Skripsi pada TK An-Nada maka dengan ini menerapkan bahwa:

**Nama : Rahma Sari**  
**Nim : 160210125**  
**Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
**Semester : X**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry**  
**Alamat : Kuta Baro, Cucum**

Telah mengadakan penelitian dan Pengumpulan Data pada TK An-nada Aceh Selatan pada tanggal 08 Juni 2021 dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul “**Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun**”

Aceh Selatan, 08 Juni 2021

Kepala TK An-Nada



**LILI SURIYANI,S.Pd**

NIP: 198681115199032002

### LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Penulis : Rahma Sari

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Dewi Fitriani, M.Ed

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ahli materi
3. Kriteria Penilaian
  - 1) Sangat Tidak Setuju (STS)
  - 2) Tidak Setuju (TS)
  - 3) Kurang Setuju (KS)
  - 4) Setuju (S)
  - 5) Sangat Setuju (SS)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### B. Penilaian Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media Kereta Angka sesuai dengan tujuan berpikir logis dan sistematis terhadap benda-benda yang konkret, gambar-gambar atau angka-angka untuk pembelajaran kemampuan berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 tahun					√
2.	Kesesuaian materi media kereta angka dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)					√
3.	Kesesuaian gambar dalam media kereta angka dan kemudahan mencocokkan				√	

4.	Kesesuaian materi dengan tampilan media Kereta Angka				√	
5.	Materi dan media sesuai dengan rpph media kereta angka				√	
6.	Materi menggunakan lambang bilangan untuk berhitung					√
7.	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka				√	
8.	Materi mengenal perbedaan bentuk-bentuk angka 1-20				√	
9.	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1-20				√	
10.	Melatih kemampuan menjumlahkan bilangan angka 1-20					

### C. Kesimpulan Validasi/Penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

- a. Media Kereta Angka Terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia Dini pada usia 5-6 tahun:
- 1) Dapat digunakan tanpa revisi
- 2) Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3) Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4) Belum dapat digunakan

### D. Catatan/Komentar//Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh, 2021

Ahli Materi

**( Dewi Fitriani, M.Ed )**

NIDN : 2006107803

## LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Rahma Sari

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media : Dewi Fitriani, M.Ed

### A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli materi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberi tanda *check list* pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ahli materi
3. Kriteria Penilaian
  - 1) Sangat Tidak Setuju (STS)
  - 2) Tidak Setuju (TS)
  - 3) Kurang Setuju (KS)
  - 4) Setuju (S)
  - 5) Sangat Setuju (SS)
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

### B. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media Kereta Angka memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya					√
2.	Media kereta angka mudah di dipergunakan					√
3.	Media kereta angka mudah dimainkan oleh anak 5-6 tahun					√
4.	Media sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini				√	
5.	Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak (5-6 tahun)				√	

6.	Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				√	
7.	Bahan yang di gunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				√	
8.	Media kereta angka dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				√	
9.	Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak), (kognitif, motorik, sosial emosional)				√	
10.	Pemilihan jenis ukuran dan warna media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				√	

**C. Kesimpulan Validasi/Penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

b. Media Kereta Angka terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- 2)  Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3)  Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4)  Belum dapat digunakan

**D. Catatan/Komentar//Saran:**

.....

.....

.....

Banda Aceh, 2021  
Ahli Media



**( Dewi Fitriani, M.Ed )**  
NIDN : 2006107803

**PENGEMBANGAN MEDIA KERETA ANGKATERHADAP KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK USIA DINI**

---

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI**

Nama : BLLQIS  
Sekolah : TK AH-NADA  
Usia : 5-6 TAHUN  
Jenis kelamin : PEREMPUAN

**a. Petunjuk**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peneliti
2. Jawaban dapat di berikan pada kolom jawaban *check list* pada kolom penilaian yang sesuai
3. Kriteria penilaian  
1 : Ya  
0 : Tidak

**b. Komponen Penilaian**

No	Pertanyaan	Nilai Pengamatan	
		0	1
		Tidak	Ya
1.	Anak mampu mengenal simbol atau bentuk angka dari angka 1-20		✓
2.	Anak mampu mengurutkan urutan angka 1-20 secara benar		✓
3.	Anak mampu berhitung benar mulai dari angka 1-20		✓
4.	Anak mampu mencocokkan angka sesuai gambar angka yang terdapat pada kereta angka		✓
5.	Anak mampu menjumlahkan bilangan angka 1-20		✓
6.	Anak mampu membedakan macam-macam warna yang ada pada media kereta angka		✓

## FOTO KEGIATAN

### 1. Kegiatan Pembukaan dan Pengenalan Media



**2. Anak Sedang Melakukan Uji Coba Produk Media Kereta Angka**

