

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

RINA ANDRIANI

NIM. 160210101

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2023 M/ 1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONMG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

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 Anak Usia Dini

Oleh:

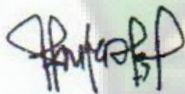
RINA ANDRIANI

NIM. 160210101

Mahasiswi Fakultas dan keguruan
Program studi pendidikan islam anak usia dini

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

Pembimbing II



Hijriati, M.Pd.I
NIP.199107132019032013

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONMG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

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 (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 05 April 2023

Ketua,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

Sekretaris,

Hijriati, M. Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,

Muthmainnah, M.A
NIP.198204202014112001

Penguji II,

Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh**



Prof. Safrudin Muk, S.Ag., M.A. M.Ed, Ph.D
NIP.197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rina Andriani
NIM : 160210101
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengembangan Media Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 di TK Ajarul Aswat** adalah benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Februari 2023
Yang menyatakan,



05535AKX345379412
Rina Andriani
NIM. 160210101

ABSTRAK

Nama : Rina Andriani
NIM : 160210101
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 di TK Ajarul Aswat
Halaman : 79
Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd
Kata Kunci : Media kantong angka, pengembangan mengenal angka

Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu dan mendukung suatu pembelajaran, tetapi yang digunakan di sekolah TK Ajarul Aswat bersifat monoton, sebagian anak cuma menyusun angka saja, tetapi tidak mengenal angka. Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan hasil dari pengembangan media kantong angka yang dikembangkan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan. Jenis penelitian yang dipakai yaitu *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, (*Analysis*) meliputi analisis kebutuhan, (*Design*) meliputi rancangan dalam membuat media, (*Development*) meliputi validasi ahli dan revisi produk, (*Implementation*) ialah uji coba terbatas media kantong angka pada TK Ajarul Aswat Aceh Selatan dan pengisian angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak (*Evaluation*) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir. Berdasarkan hasil analisis media kantong angka oleh ahli media memperoleh kategori layak yaitu sebesar 3,71. Dan hasil analisis media kantong angka oleh ahli materi 3,90 atau layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil analisis angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak menunjukkan media kantong angka yang digunakan dengan skor 81,11% atau kategori sangat setuju. Media kantong angka untuk kemampuan mengenal angka permulaan anak sangat layak digunakan dan hasil penerapan penggunaan media kantong angka sangat setuju untuk diterapkan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini setelah melalui perjuangan panjang, guna memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan. Adapun skripsi ini berjudul **"Pengembangan Media Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 di TK Ajarul Aswat "**.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya kepada:

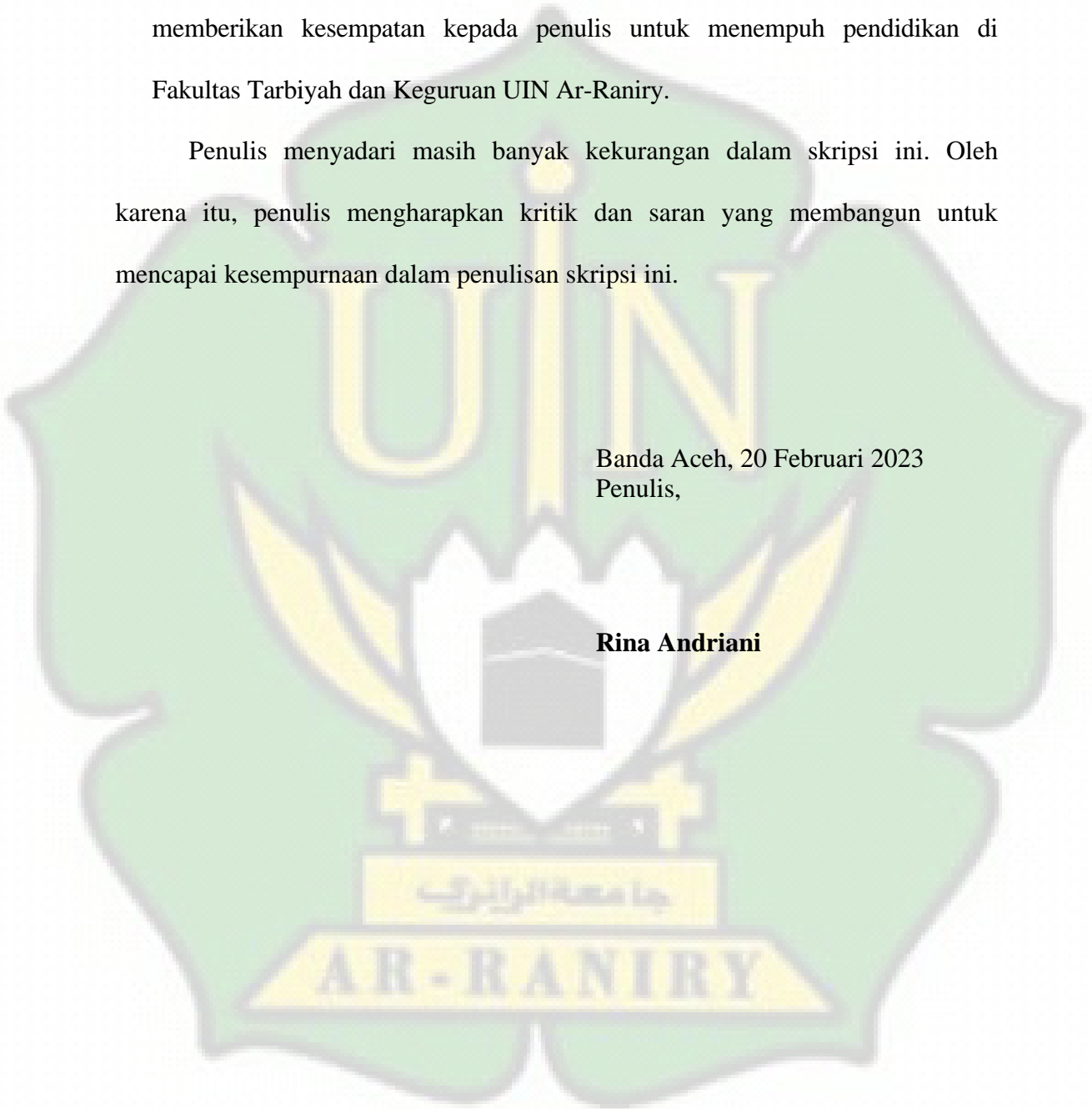
1. Ibu Zikra Hayati, M. Pd. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Hijriati, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah menyumbangkan pikiran serta saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Muthmainnah, M.A, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

5. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

Banda Aceh, 20 Februari 2023
Penulis,

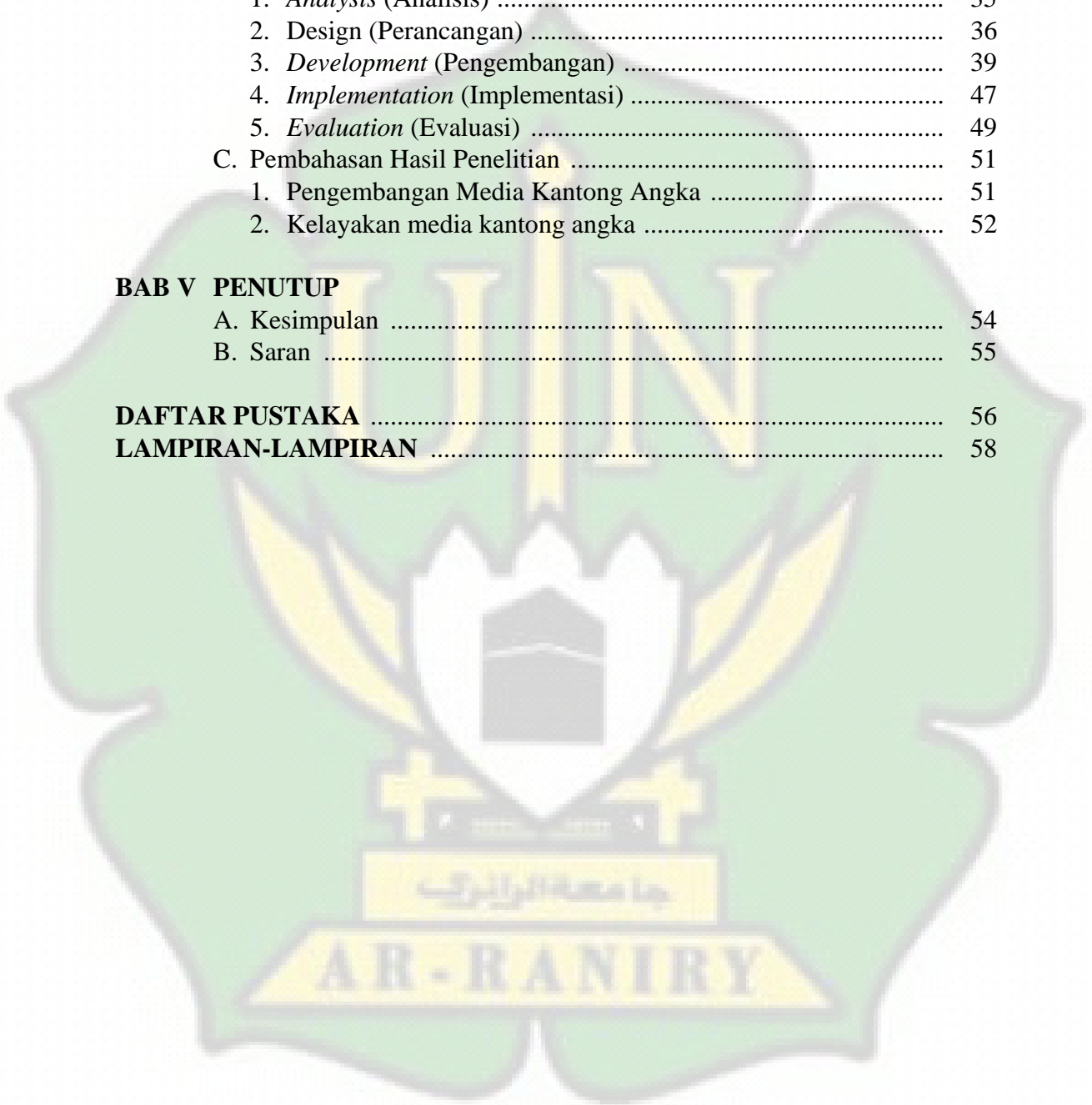
Rina Andriani



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPEL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Mamfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Kemampuan Mengenal Angka	8
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka AUD	8
2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka	10
3. Fungsi Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini	10
4. Indikator Kognitif	11
C. Media Kantong Angka	13
1. Pengertian Media Pembelajaran untuk AUD	13
2. Media Kantong Angka	14
D. Model Pengembangan ADDIE	16
E. Penelitian Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Lokasi Uji Coba	23
C. Prosedur Penelitian	23
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Tempat Penelitian	32
1. Sejarah Singkat TK Ajarul Aswat Aceh Selatan	32
2. Profil Sekolah	33

3. Tenaga Pendidik	33
4. Sarana dan Prasarana	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	35
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	35
2. <i>Design</i> (Perancangan)	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	39
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	47
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian	51
1. Pengembangan Media Kantong Angka	51
2. Kelayakan media kantong angka	52
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58

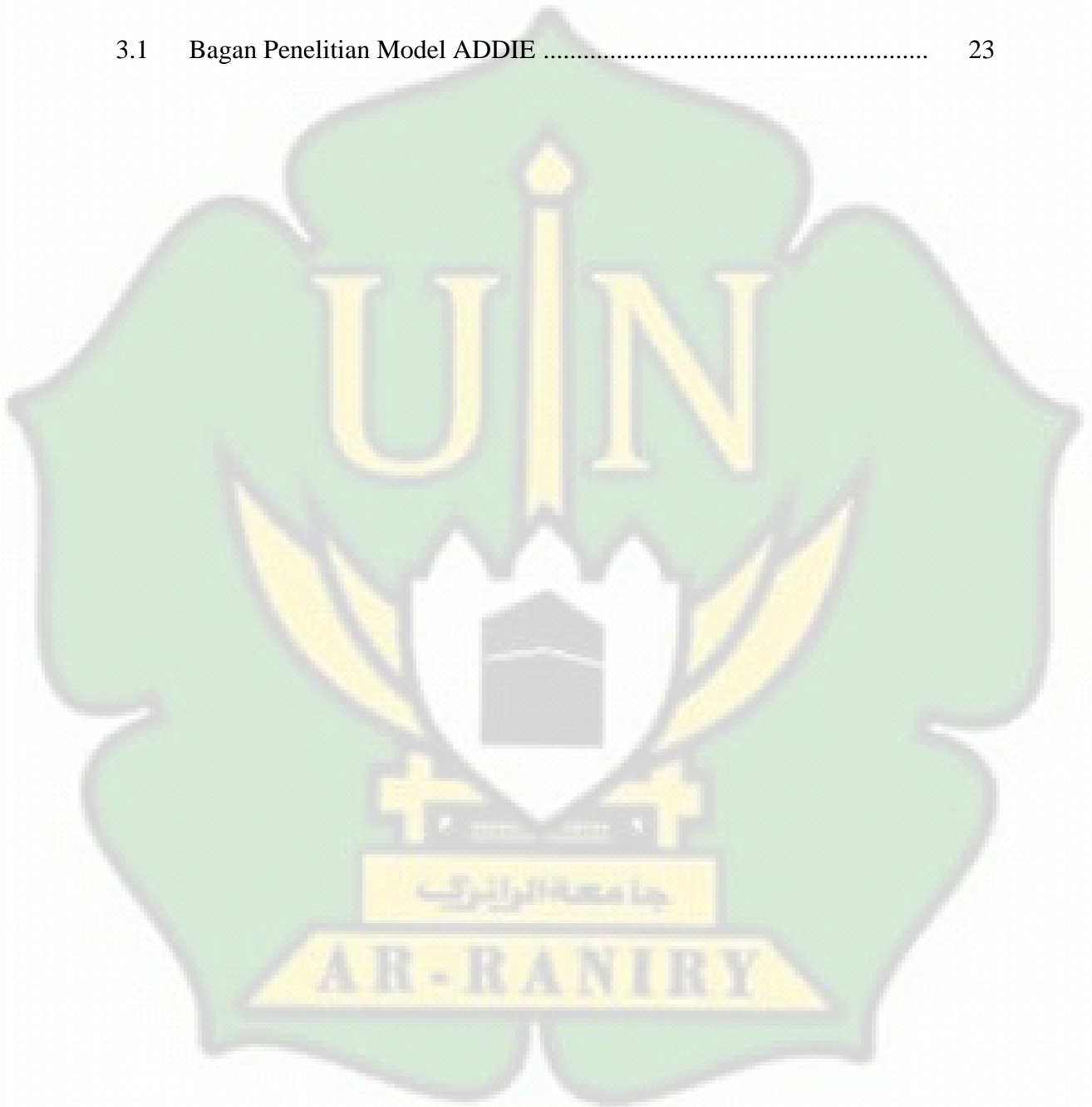


DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	12
3.1	Model Pengembangan ADDIE pada perancangan Media Kantong Angka	24
3.2	Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	30
3.3	Kriteria Berdasarkan Angket Lembar Observasi Untuk Kemampuan Mengenal Angka Anak	31
4.1	Karakteristik Tenaga Pendidik di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan	33
4.2	Sarana dan Prasarana di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan	34
4.3	Alat dan Bahan Desain Media Kantong Angka	36
4.4	Langkah-Langkah Pembuatan Media Kantong Angka	37
4.5	Hasil Validasi dari Validator Ahli Media	40
4.6	Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi	40
4.7	Alat dan Bahan untuk Revisi Media Kantong Angka	42
4.8	Langkah Pembuatan untuk Revisi Media Kantong Angka	42
4.9	Langkah Pembuatan Alat Permainan Media Kantong Angka	43
4.10	Hasil Validasi dari Validator Ahli Media	45
4.11	Hasil Media Kantong Angka Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	47
4.12	Hasil Penerapan Angket Observasi Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Anak Menggunakan Media Kantong Angka	48

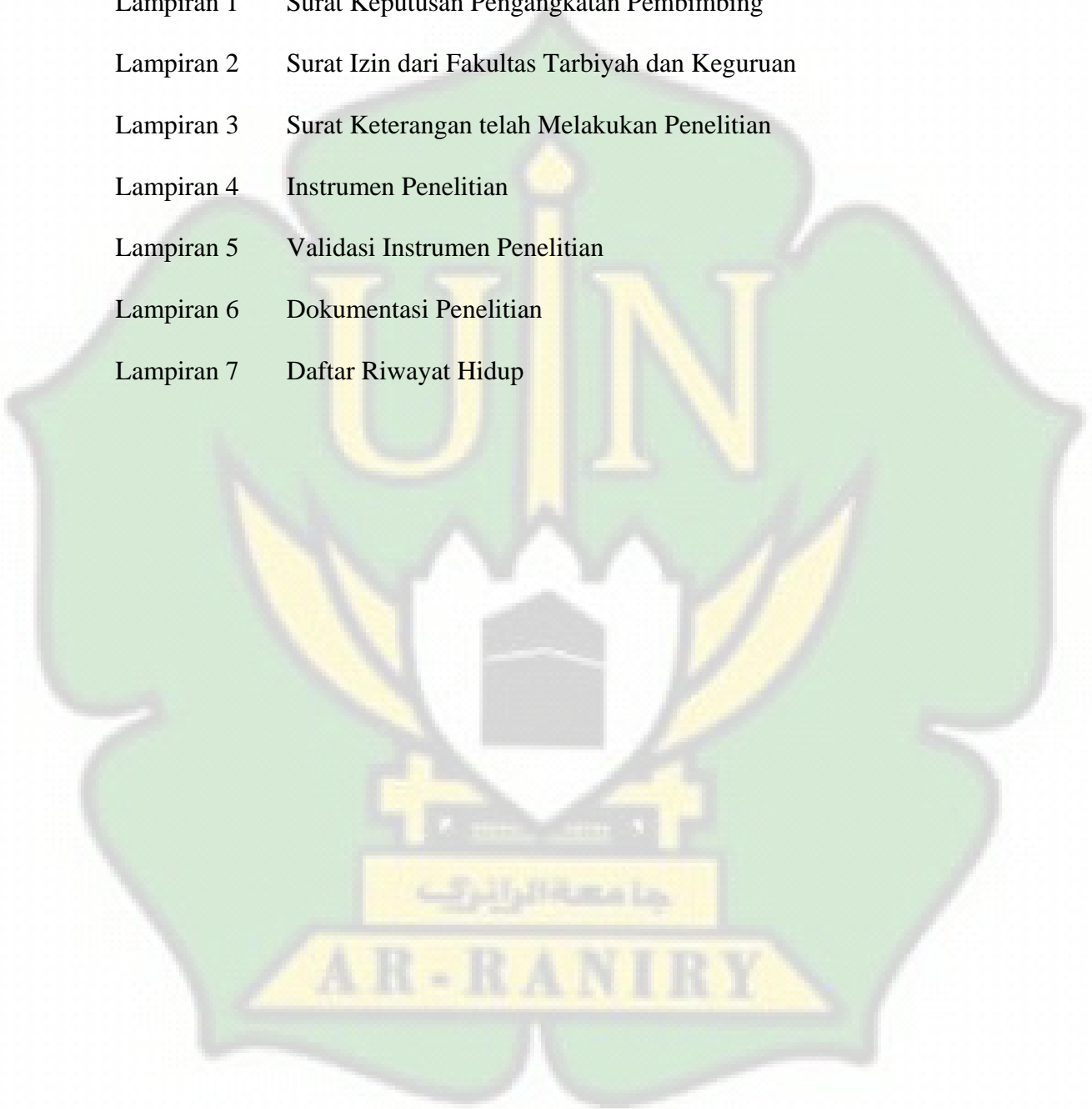
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE	23



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 Validasi Instrumen Penelitian
- Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Selain itu, sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini. Masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*, dimana pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada perkembangan kognitif, terjadi begitu pesat.¹ Oleh karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini.

Aspek-aspek tersebut di atas perlu untuk dikembangkan secara optimal sebagai landasan perkembangan anak pada tahapan selanjutnya. Guru dalam memberikan stimulasi pada anak usia dini bertujuan agar berbagai kemampuan anak berkembang.² Khususnya pada stimulasi kognitif dapat dilakukan melalui bermain lakon, bermain balok, serta bermain dengan benda-benda yang ada di sekitar lingkungan anak.

Salah satu hal penting yang berhubungan dengan kemampuan anak yang sangat penting untuk dikembangkan khususnya pada anak usia 4-5 tahun yaitu dalam hal kesanggupan anak untuk mengenal konsep angka. Konsep angka adalah bagian penting dari matematika yang sangat diperlukan untuk segera diketahui dan dikenal anak usia dini, hal ini bertujuan untuk dapat menumbuhkan

¹ Isjoni, Model Pembelajaran untuk Anak Usia Dini, (Bandung: Alfabeth, 2017), hal. 3.

² Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif untuk Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015), hal. 67.

kemampuan anak dalam berhitung, selain itu konsep angka ini juga menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan dasar anak pada matematika agar kelak bermanfaat di jenjang pendidikan selanjutnya.

Mengenalkan angka pada anak dimulai dari mengenalkan benda yang nyata. Anak dapat belajar dengan tahapan belajar dimana anak terlebih dahulu diberi kesempatan dalam memanipulasi objek konkrit secara langsung melalui gambar dan simbol atau melalui kata dan juga simbol. Dengan demikian, maka dalam kegiatan belajar khususnya pembelajaran berhitung guru hendaknya memperkenalkan angka 1-10 secara langsung dengan cara menunjukkan benda-benda nyata, hal ini bertujuan agar dapat dilihat anak secara langsung atau juga dapat memegangnya. Namun, hal ini butuh proses waktu yang lama dan juga bertahap.

Tingkat pencapaian perkembangan anak tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, yang menyatakan bahwa "Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah (1) anak telah mampu menggunakan benda-benda di sekitarnya sebagai permainan simbolik, (2) mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, (3) mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna, (4) membilang banyak benda 1-10, dan juga mengenal lambang huruf."³

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti melakukan observasi di TK Ajarul Aswat Kabupaten Aceh Selatan pada awal bulan November 2022. Peneliti

³ PerMendikbud RI. No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, Lampiran ssl, hal. 24.

mengamati guru dalam menyampaikan pembelajaran konsep angka pada anak, guru memakai balok angka sebagai media, gambar-gambar angka dan gambar-gambar lainnya sebagai media pembelajaran. Contoh media balok tersebut adalah yang terbuat dari kayu dan bergambar angka, anak hanya bisa menyusun saja namun tidak dapat mengenal angka yang ada pada balok-balok yang diperlihatkan guru, selain itu juga hanya menyebutkan angka yang ditunjukkan guru.

Selain itu juga terlihat bahwa anak belum cukup mampu dalam mengenal konsep angka, hal ini dapat dilihat saat guru mulai memanggil anak untuk menunjukkan angka yang disebutkan guru, di sini terlihat anak kebingungan, selain itu ada juga anak yang hanya menebak dengan menunjuk asal-asalan angka yang disebutkan gurunya. Hal lain memperlihatkan bahwa anak belum mengenal konsep angka secara optimal adalah ketika ada anak yang mampu menghafal angka dari satu sampai sepuluh, namun anak tersebut tidak mengenal angka-angka tersebut.

Dengan melihat fakta dan fenomena dari yang ditemukan di lapangan, maka peneliti ingin menumbuh-kembangkan kemampuan mengenal angka pada anak melalui sebuah media yaitu peneliti kembangkan, yaitu media *Kantong Angka*. Dalam hal ini peneliti berasumsi bahwa media kantong angka merupakan media yang mengajak anak bermain sambil belajar mengenal angka sekaligus belajar berhitung. Media kantong angka ini juga akan menarik minat anak karena hal ini akan sangat menyenangkan bagi anak, sembari bermain anak juga akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dengan lingkungan belajar yang baru, sehingga hal ini akan meningkatkan minat anak untuk menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran, yang nantinya akan meningkatkan pula kemampuan anak-anak tersebut.

Hal tersebut di atas, sesuai dengan pendapat Hasnida yang mengatakan bahwa secara umum dalam mengembangkan media untuk anak usia dini, khususnya dalam hal ini adalah media kantong angka haruslah memperhatikan prinsip-prinsip seperti (1) media kantong angka yang akan dikembangkan hendaknya multi guna, yaitu dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, (2) bahan media tersebut mudah didapat, selain itu juga murah, (3) tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak (4) dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi, (5) terakhir media kantong angka tersebut haruslah sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.⁴

Kelebihan lain yang dimiliki oleh media kantong angka ini adalah sangat mudah untuk dimainkan anak, lalu media kantong angka ini akan mengenalkan angka pada anak yang juga disertai melatih motorik anak, baik itu halus maupun kasar, hal ini karena dapat permainan dengan menggunakan media kantong angka ini akan digabungkan dengan gerakan seperti berlari atau gerak lainnya yang berhubungan dengan motorik kasar. Kelebihan lainnya dari media kantong angka ini yaitu akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan juga memberikan pengetahuan baru pada anak, dan hal ini akan menyenangkan karena belajar sambil bermain. Sedangkan kelebihan terakhir adalah media kantong angka ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, hal ini sangat mudah, karena kantong angka ini menyediakan kantong sebagai tempat menyimpan permainan-permainan yang berhubungan dengan mengenalkan angka kepada anak.

⁴ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran AUD...*, hal. 69.

Selain kelebihan, media kantong angka juga memiliki beberapa kekurangan, seperti media yang digunakan harus banyak atau mmencukupi seluruh anak, kondisi anak usia dini yang masih individual sehingga sulit untuk diajak bekerjasama, karakter anak usia dini yang cenderung bermain, sehingga media kadang langsung rusak. Selain itu media ini memiliki beberapa permainan sehingga susah untuk di bawa-bawa atau dipindahkan.

Dengan demikian, berdasarkan beberapa permasalahan dan hasil observasi peneliti di TK Ajarul Aswat sebelumnya, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 di TK Ajarul Aswat”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media kantong angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan.
2. Bagaimana hasil yang dicapai dari penerapan penggunaan media kantong angka untk peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media kantong angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan.
2. Untuk mengetahui hasil dari penerapan penggunaan media kantong angka untuk peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar, menambah wawasan dan pengetahuan serta menambah keterampilan dalam membuat dan merancang metode dan media belajar yang efektif dan efisien serta menarik sekaligus membuat mudah kegiatan belajar, sehingga hal ini akan mengoptimalkan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kemudahan bagi anak dalam menguasai penguasaan konsep dasar, memberikan pengalaman baru yang nyata, serta bisa memberikan penguasaan dasar berfikir konkret sehingga meningkatkan minat mengenal angka.

3. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan keilmuan yang berhubungan dengan dunia pendidikan khususnya PAUD, dalam aktivitas pengenalan dan pengembangan mengenal angka.

E. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pemahaman dari mengartikan judul penelitian ini, maka sebelumnya di sini peneliti akan menjelaskan operasional dari judul penelitian ini yang bertujuan untuk dapat dipahami dan menjadi terarah. Hal ini sebagaimana akan dijelaskan secara rinci berikut ini.

1. Media Kantong Angka

Media adalah sebuah perangkat untuk berkomunikasi, baik itu berupa media visual, media audio, atau media audio visual yang dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dapat pula dibaca, media ini memiliki fungsi agar proses belajar menjadi mudah.⁵ Kantong merupakan bentuk bangunan ruang yang dibatasi oleh dua sisi dan memiliki bentuk lingkaran serta sisi yang melengkung, biasanya kantong dapat terbuat dari plastik ataupun kain.⁶ Sedangkan angka merupakan satu simbol atau sebuah lambang yang dapat digunakan dalam mewakili satu bilangan.⁷ Dengan demikian, media kantong angka merupakan sebuah media belajar dan bermain yang menitik beratkan pada penguasaan anak dalam hal mengenal angka yang dipergunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan angka pada anak usia dini dengan cara mengenalkan simbol dan lambang angka.

3. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun

Kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 merupakan masa perkembangan dari anak berupa pengamatan, dimana saat ini anak akan

⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), hal. 5

⁶ Soenarjo, *Matematika*, (Jakarta: Depdiknas, 2018), hal. 235.

⁷ Heriwijaya, *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, (Yogyakarta: Tugu Pbr, 2019), h. 29.

mulai belajar berhitung melalui matematika sederhana, seperti menyebut bilangan, berhitung urutan bilangan dan menguasai jumlah kecil dari beberapa benda.⁸ Kemampuan disini diartikan sebagai kesanggupan dan daya anak dalam mengenal angka yang memerlukan konsep berfikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol berupa kata, gerak tubuh ataupun gambar, untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya.

F. Penelitian Relevan

1. Umi Khasanah, melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka di TK ABA Ngoro Mojokerto Jawa Timur." Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak serta efektifitas kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan kantong angka. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan kantong angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro. Hal ini terbukti pada siklus I anak yang sesuai harapan hanya 9 anak dan meningkat pada siklus II anak yang sesuai harapan 18 anak hal ini dikarenakan dalam mengenalkan lambang bilangan menggunakan permainan dan media kantong angka yang menarik

⁸ Helmawati, *Mengenal & Memahami Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosada Karya Ofset, 2015), hal. 44.

sehingga anak antusias dalam menggunakan dan kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.⁹

2. Resi Hamalia Fitri, melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Tabung Angka untuk Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Anak di TK An-Nada Aceh Selatan." Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media tabung angka yang layak dan setuju dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis media tabung angka oleh ahli media memperoleh kategori sangat layak 4,67. Dan hasil analisis media tabung angka oleh ahli materi 4,25 sangat layak. Berdasarkan hasil analisis angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak menunjukkan media tabung angka yang digunakan dengan skor 85% sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa media tabung angka untuk kemampuan mengenal angka permulaan anak sangat layak digunakan dan hasil penerapan penggunaan media tabung angka sangat setuju untuk diterapkan.¹⁰
3. Sri Fidayani, melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar." Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media kantong ajaib di PAUD Nur Misqi Kabupaten

⁹ Umi Khasanah, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro, Surabaya. *E-jurnal UNESA*, 2018.

¹⁰ Resi Hamalia Fitri, Pengembangan Media Tabung Angka untuk Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Anak di TK An-Nada Aceh Selatan. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh.

Aceh Besar. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan unjuk kerja serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian mulai dari siklus I hingga siklus II dapat disimpulkan bahwa, mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media kantong ajaib di PAUD Nur Misqi dilakukan dengan cara peneliti Peneliti mengenalkan jumlah bilangan dengan gambar dan anak menghitung jumlah bilangan dengan lambang bilangan dan peneliti berada diantara posisi duduk anak. Keterampilan berbicara anak kelompok B PAUD Nur Misqi dalam 2 siklus menunjukkan perkembangan yaitu anak sudah dapat menghitung bilangan dengan menggunakan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.¹¹

¹¹ Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 3 (1):1-12

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. (Sujadi: 2013).¹

Menurut Sugiyono (2017), penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.²

Pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain,

¹ Sujadi, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 89

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 24.

pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan pengetahuan, teori, tindakan atau produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum ada) (Sugiyono, 2017).³

Pada bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahap. Penelitian dan pengembangan juga untuk berbagai unsur dalam pendidikan seperti kurikulum, proses belajar, materi pembelajaran, dan pengukuran/penilaian. Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.⁴

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 28.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D...* hal. 29.

terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung data empirik (Emzir, 2013: 127).

B. Jenis-jenis Pengembangan Model

Ada beberapa model penelitian dan pengembangan dari berbagai ahli (Sugiyono, 2015:35-39) sebagai berikut.

(1). Borg dan Gall

Borg dan Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Kesepuluh langkah tersebut yakni : (a) research and information collecting, (b) planning, (c) develop preliminary from a product, (d) preliminary field testing, (e) main product revision, (h) operational field testing, (i) final product revision, (j) dissemination and implementation.

(2). Thiagarajan

Thiagarajan menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development, dan Dissemination. Define (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Design (perancangan) berisi tentang kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Development (pengembangan) berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk. Dissemination (diseminasi) berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah

teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

(3). Robert Maribe Branch

Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Development, Implimentation, dan Evaluation. Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis

12

terhadap situasi sehingga dapat ditemukan produk yang perlu dikembangkan.

Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Implimentation

adalah kegiatan menggunakan produk. Evaluation adalah kegiatan menilai

apakah setiap langkah kegiatan dan produk sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

(4). Richey dan Klein

Richey dan Klein memfokuskan penelitian pengembangan bersifat

analisis dari awal sampai akhir, antara lain : Perancangan, Produksi, dan

Evaluasi (PPE). Perancangan berarti kegiatan membuat rancangan produk yang

akan dibuat. Produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan

yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai

seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai model penelitian dan

pengembangan, peneliti memilih model penelitian milik Borg dan Gall. Hal ini

dilakukan karena model penelitian dari Borg dan Gall sangat teliti pada setiap

langkahnya dan bisa disesuaikan dengan kondisi peneliti sekaligus kondisi

dilapangan.

JENIS S

Model pengembangan

Berikut beberapa model pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian dan pengembangan.

1) Model pengembangan Borg dan Gall

Berikut 10 langkah pengembangan model Borg dan Gall adalah

- Penelitian dan pengumpulan informasi
- Tahap Perencanaan
- Mengembangkan bentuk pendahuluan produk
- Uji lapangan pendahuluan (terbatas)
- Revisi hasil uji lapangan pendahuluan
- Uji lapangan utama
- Revisi uji lapangan utama
- Uji lapangan operasional
- Revisi uji lapangan operasional
- Penyebaran dan implementasi.

4

2) Model decide, design, develop, evaluate(DDD-E)

Adapun langkah-langkah model pengembangan DDD-E yaitu:

- Decide yaitu, menentukan tujuan dan materi
- Design yaitu membuat susunan program”
- Develop yaitu membuat dan memproduksi media”
- Evaluate yaitu menilai pada setiap tahapan sebelumnya yaitu desain dan pengembangan”

3) Model Dick dan Carey

3

Ibid.,31-32

4

Made Tegeh, dkk, Model Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 7-14

10

Model pengembangan Dick dan Carey memiliki 10 tahapan yang dilakukan yaitu:

- Analisis kebutuhan
- Analisis pembelajaran
- Analisis pebelajar dan konteksnya
- Membuat tujuan untuk kerja
- Mengembangkan instrumen untuk penilaian
- Mengembangkan dan memilih bahan materi pembelajaran
- Mengembangkan strategi pembelajaran

- Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
- Melakukan revisi pembelajaran
- Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif.

5

4) Model ADDIE

Model ADDIE kepanjangan dari analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun penjelasan lima langkah tersebut yaitu:

Analyze Design Development Implementation Evaluation

“Identify the probable causes for a performance gap”

“Verify the desired performances and appropriate testing methods”

“Generate and validate the learning

resources”

“Prepare the

learning

environment and

engage the

students”

“Assess the

quality of the

instructional

products and

processes, both

before and after

implementation”.

6

a) Analyze (Analisis)

Pada tahap ini merupakan proses identifikasi kemungkinan

penyebab pada kesenjangan kinerja. Kegiatan utama adalah melakukan

5

Ibid.,15-38

6

Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach, (New York :Springer

Science & Business Media, LLC. 2009.), 3

11

analisis untuk pengembangan media baru dan melakukan analisis kelayakan media yang berdasarkan ketentuan-ketentuan dalam pengembangan.

Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya suatu problem/masalah dalam media pembelajaran yang sudah digunakan.

b) Design (Desain)

Pada tahap ini yakni verifikasi kinerja yang diinginkan dan sesuai metode pengujian. Dalam merancang media pembelajaran, tahapan ini seperti halnya merancang rencana pelaksanaan pembelajaran, jadi harus tersusun secara sistematis, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, mempersiapkan materi yang disajikan, merancang kegiatan belajar mengajar, membuat alat evaluasi dan lain-lain. Jadi rancangan media pembelajaran pada tahap ini masih bersifat konseptual yang nantinya akan mendasari proses selanjutnya yaitu pengembangan.

c) Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu pengembangan yakni menghasilkan dan memvalidasi pembelajaran. Development disini berarti jika produk yang sebelumnya sudah dirancang siap untuk diterapkan pada user(pengguna), namun sebelumnya pada tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi

media berdasarkan penilaian dari para pakar.

d) Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini yakni menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Media yang sudah siap dan di validasi maka diterapkan pada proses pembelajaran. Tentunya sesuai dengan rancangan yang sudah dikonsept sebelumnya, sehingga dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu dikelas dan diterapkan pada siswa. Materi disampaikan sesuai dengan media baru yang dikembangkan.

e) Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap kelima yakni menilai produk yang sudah dikembangkan, dilihat dari proses yang sudah dilalui sebelum dan sesudah penggunaan media baru. Proses mengevaluasi produk yang telah dikembangkan disebut dengan evaluasi. Tujuan dari evaluasi adalah untuk menilai dan mengukur

12

kualitas proses pengembangan dan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan produk baru.

Mengenal Angka

1. Definisi Pengembangan Mengenal Angka AUD

Pengembangan mengenal angka pada anak usia dini merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Kemampuan adalah suatu daya dan kesanggupan dalam melakukan suatu pekerjaan yang

merupakan bagian dari hasil bakat bawaan dan juga dari hasil berlatih. Seorang yang sanggup melakukan suatu tindakan karena adanya daya yang dimilikinya. Kemampuan ini merupakan sebuah potensi yang dimiliki seseorang dan ini adalah hasil dari pembawaan sejak lahir serta menjadi semakin matang dengan adanya aktivitas berlatih atau latihan, sehingga ia akan memiliki kesanggupan dan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan.⁵

Dalam hal ini, kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan anak dalam mengenal angka. Kemampuan mengenal angka termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi, akomodasi dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.⁶

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berfikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal symbol (kata-kata, angka, gerak tubuh atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada dilingkungannya. Karena cara berpikir anak masih tergantung pada objek konkrit serta tergantung pada rentang waktu kekinian dan tempat dimana ia berada,

⁵ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), hal. 98.

⁶ Saputra dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. (Jakarta: DepDiknas, 2015), hal. 165.

mereka belum dapat berfikir secara abstrak sehingga memerlukan simbol yang konkrit saat guru menanam suatu konsep pada anak usia dini.⁷

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol dari suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, ditulis dua buah angka yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, namun bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.⁸ Angka 1-10 ini adalah angka pertama yang digunakan seluruh manusia ketika masa anak sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar.⁹ Mengenalkan angka 1 sampai 10 ini adalah pendidikan pengenalan angka diawal, pada masa ini terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat.

Meskipun secara teoritis terdapat keterbatasan dalam menilai setiap fenomena yang terjadi disekitarnya. Kemampuan mengenal angka yang akan dikembangkan pada anak didik TK akan membuatnya melihat segala sesuatu secara menyeluruh, seperti: mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitarnya, mengadakan berbagai percobaan sederhana, serta mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan mengenal angka merupakan daya yang dihasilkan anak dalam mendukung individunya mengenal lambang atau simbol dari suatu objek yang terdiri dari angka-angka.

2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka

⁷ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja. Rosdakarya Offset, 2018), hal. 66.

⁸ Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), hal. 45

⁹ Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2015), hal. 97.

Hurlock juga mengatakan bahwa hal-hal penting dalam perkembangan konsep meliputi: kemampuan untuk melihat adanya hubungan, kemampuan untuk menguasai arti yang tersirat, dan kemampuan yang bernalar. Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta, yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, dikemukakan dalam Depdiknas, bahwa tujuan pengembangan kemampuan mengenal bilangan (angka) untuk anak usia 4 sampai 5 tahun, yaitu:¹⁰

- a) Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara urut
- b) Menunjukkan angka 1 sampai 10
- c) Menunjuk jumlah benda secara urut
- d) Mencari angka sesuai dengan jumlah benda
- e) Menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.
- f) Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya.

3. Fungsi Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Menurut suyanto fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Di

¹⁰ Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan.*, hal. 51

samping itu menurut Gardner matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang disebut dengan istilah logika matematika. Pembelajaran mengenal angka memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas konkrit, selain itu Sriningsih menyatakan bahwa anak mendapatkan pemahaman terhadap nilai dan tempat, misalnya dapat membedakan angka 14 dengan angka 41, selain itu juga terdapat fungsi pengembangan kemampuan mengenal angka bagi anak usia TK antara lain:

- a. Anak menjadi familiar dengan angka yang ditemui disepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka.
- b. Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK. Akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut baik secara abstrak maupun konkrit.
- c. Mengetahui bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

4. Indikator Kognitif

Perkembangan dapat juga dikatakan sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat sistematis, dalam arti saling kebergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Contoh, anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orang tuanya.¹¹

¹¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 65.

Pada usia ini, anak sudah mulai mengeksplorasi diri melalui kata dan bahasa. Anak sudah mulai senang bercerita. Mereka aktif melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, menggambar bentuk garis lurus atau bentuk-bentuk yang sederhana, mengenal warna, dan pandai menyebutkan huruf dan angka.¹²

Menurut Permendikbut bahwa indikator kognitif adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan Kognitif	Anak Usia 4-5 Tahun
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 2014.¹³

Selanjutnya, menurut Nugraha indikator pengembangan kemampuan mengenalkan angka 1-10 pada anak ditandai dengan berbagai kemampuan berupa:

- a. Membilang dan menyebutkan urutan bilangan dari 1-10
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 10
- c. Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda
- d. Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)¹⁴

¹² Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2019), hal. 120.

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampiran II, hal. 26.

¹⁴ Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2015), 62

C. Media Kantong Angka

1. Pengertian Media Pembelajaran untuk AUD

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantaran yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu. 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 tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Media di dalam proses pembelajaran 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.¹⁵

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Satu hal yang perlu diingat bahwa peranan media tidak akan efektif apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apapun media tersebut tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Materi pengajaran dan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.¹⁶

¹⁵ Usep Kustiawan, Pengembangan Media,.. hal. 5.

¹⁶ Usep Kustiawan, Pengembangan Media.., hal. 8.

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 isi ajaran dan didikan yang ada dikurikulum dituangkan oleh pendidik PAUD. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat komunikasi, berupa visual, audio, atau audio visual yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca yang berfungsi untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.¹⁷

2. Media Kantong Angka

Kantong merupakan sebuah wadah atau pundi-pundi yang berfungsi sebagai alat untuk menempatkan sesuatu. Dalam penelitian ini, media kantong angka tersebut berbentuk segi empat dengan beberapa kotak yang menempel atau disebut kantong angka. Kantong angka tersebut digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Selanjutnya angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Jadi, angka merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Dan Angka adalah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi mengenal angka anak-anak dapat dipelajari dengan berbagai cara, baik itu dengan cara mengajarkan penulisan langsung maupun dengan permainan.

Raharjo dalam Martianti Narore mengemukakan bahwa kantong bilangan merupakan media konkret berupa kantong-kantong yang diisi dengan lidi atau

¹⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PTRaja Grafindo Persada, 2007), hal.11-12

sedotan, di mana untuk satuan sedotan tidak diikat, sedangkan untuk 1 puluhan terdiri dari 10 lidi/sedotan yang diikat menggunakan karet gelang. Kantong-kantong tersebut ditempel pada sebuah bidang datar sesuai nilai tempat dan digunakan untuk mencari hasil penjumlahan melalui peragaan.¹⁸

Sejalan dengan pernyataan di atas, Heruman menjelaskan bahwa kantong bilangan dibuat berbentuk kantong-kantong sebagai tempat penyimpanan dan menempel pada selembar kain atau kertas. Kantong tersebut menyimbolkan nilai tempat pada suatu bilangan. Sedangkan sedotan sendiri digunakan sebagai pengisi kantong-kantong yang tersedia sebagai indikator jumlah bilangan yang akan dihitung. Kantong bilangan dirancang untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada penjumlahan.¹⁹

Dalam penelitian ini permainan kantong angka adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan alat berupa kantong yang terbuat dari kain flanel warna warni yang di design menyerupai sebuah kantong besar yang ditempelkan pada sebuah papan penyangga yang terbuat dari papan triplek, sehingga memiliki ruang besar berupa kantong. Bagian depan permukaan kantong tampak seperti kantong baju kemeja yang memiliki penutup dan juga kancing, kantong tersebut berisikan media-media permainan yang berhubungan dengan permainan mengenal angka. Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui bermain sambil belajar. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau

¹⁸ Martianty Narore. (2011). Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Pengurangan Bilangan Cacah Dengan Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan Di Kelas II SDN Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan* (Vol 8, Nomor 1).

¹⁹ Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Bandung: Karya Offset, 2017), hal. 8.

berkelompok, permainan kantong angka yang dilakukan secara individu itu anak dipanggil satu-satu untuk memasukkan benda ke dalam kantong angka, anak yang lain melihat dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain.

Setelah anak selesai bermain guru mengajak anak untuk menghitung benda yang sudah dimasukkan ke dalam kantong tersebut, jika sudah sesuai guru memberi pujian dan penghargaan berupa stiker gambar, jika belum selesai guru memberi motivasi kepada anak dan memberikan penghargaan juga berupa stiker bergambar. Permainan juga dapat dilakukan berkelompok dengan cara yang hampir sama.

Permainan kantong angka merupakan salah satu cara dalam rangka memperkenalkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain kantong angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dalam kantong angka ini terdapat beberapa media bermain berhitung dan mengenal angka seperti media permainan kancing, media permainan jam dan media permainan kincir. Dengan menggunakan kantong angka sebagai media pengembangan mengenal angka akan mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuannya mengenal angka.

D. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development,*

Implementation and Evaluation. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Dicky and Carry untuk merancang sistem pembelajaran.²⁰

Adapun langkah-langkah atau tahapan dari prosedur dengan menggunakan model pengembangan ADDIE adalah:

1. *Analysis* (analisa)

Analysis (analisa) yaitu melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas.

2. *Design* (desain/ perancangan)

Yang kita lakukan dalam tahap desain ini, pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran media dan yang tepat harus seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut, selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lainnya, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lainnya.

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan, artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus

²⁰ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), h. 183-184.

dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIEA, yaitu evaluasi, pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

4. *Implementation* (implementasi/ eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasiformatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran

ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.²¹



²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta), h. 26-27.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

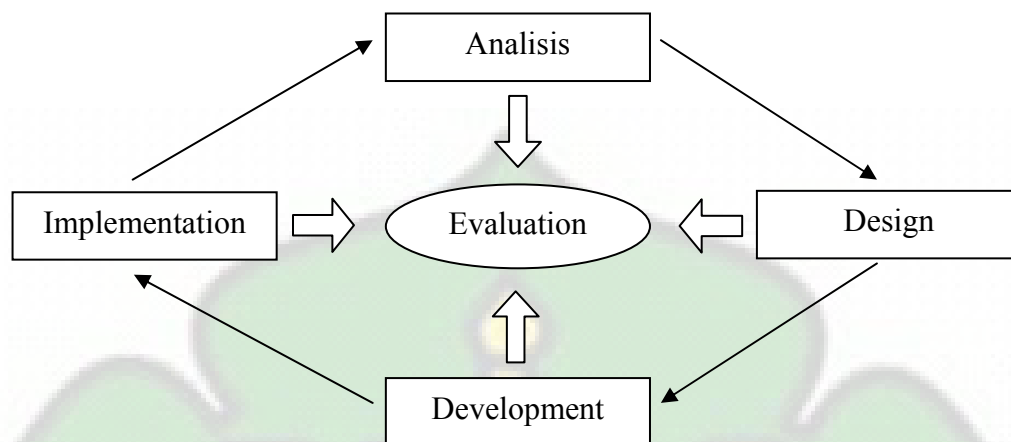
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermamfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).¹

R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merivisi dan mengembangkan media kantong angka pada anak usia dini.²

Adapun tahapan dari pelaksanaan evaluasi model ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut ini.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 26.

² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 142.



Gambar 3.1
Bagan Penelitian Model ADDIE.³

B. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan. pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi dengan guru TK Ajarul Aswat. Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/ 2023.

C. Prosedur Penelitian

Pengembangan media kantong angka dalam pengembangan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini ada beberapa tahapan dari pelaksanaan evaluasi model ADDIE dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

³ Sugiyono, *Metode Penelitian*,..., h. 26.

Tabel 3.1
Model Pengembangan ADDIE pada perancangan Media Kantong Angka

Tahapan	Kegiatan	Luaran
Analyze	Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat, dan masalah lainnya disekolah TK Ajarul Aswat Aceh Selatan dilakukan	Solusi terhadap permasalahan
Design	Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain media kantong angka.	Desain media kantong angka - Kain flanel warna warni - Triplex - Stik es krim - Lem lilin - Spidol - Cat kayu - Gunting
Develop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan media kantong angka. 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli materi dan ahli media). Tim Validator pada penelitian pengembangan media kantong angka ini yaitu 2 orang dosen ahli. <ol style="list-style-type: none"> a. Ahli Media <ul style="list-style-type: none"> - Lina Amelia, M.Pd b. Ahli Materi <ul style="list-style-type: none"> - Faizatul Faridy, M.Pd 3. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk media kantong angka yang baik dan sesuai yang diinginkan. 4. Data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan. 	Media kantong angka siap di implementasikan
Implement	Implementasi kelayakan media kantong angka dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu dilakukan pada anak TK A Ajarul Aswat Aceh Selatan. selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran angket lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan anak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk	Penerapan media kantong angka pada pembelajaran mengenal angka permulaan anak.

	media kantong angka sesuai indikator yang dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenal angka permulaan menggunakan media kantong angka serta melihat aspek kualitas kepraktisan media kantong angka yang telah dikembangkan	
Evaluate	Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media kantong angka dua pakar ahli media dan penilaian terhadap kemampuan mengenal angka permulaan anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media kantong angka yang telah dikembangkan.	Persentase nilai kelayakan dan hasil observasi kemampuan mengenal angka anak terhadap media kantong angka yang telah dikembangkan.

D. Teknik Pengumpulan data

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

- 1) Lembar penilaian kelayakan media kantong angka, lembar ini dibagikan kepada 2 validator ahli yang terdiri dari 2 orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah media kantong angka dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan kesekolah. Setelah dosen menilai media kantong 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 kantong angka mejadi masukan dalam perbaikan.

- 2) Angket lembar evaluasi dari hasil observasi terhadap kemampuan mengenal angka permulaan pada anak. Peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar data yang diperoleh valid dan akurat. Setelah anak TK A belajar menggunakan media kantong angka. Maka peneliti meminta kepada guru untuk mengisi angket lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan anak terhadap pembelajaran menggunakan media kantong angka.

E. Instrumen Penelitian

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

- 1) Lembar kelayakan

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan media kantong angka. Angket penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli dan guru di TK Ajarul Aswat tersebut. Angket ini menentukan apakah media kantong angka layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Angket ini berbentuk *rating-scale* (skala bertingkat) 5 katagori penilaian dari yang tertinggi yaitu: 5, 4, 3, 2, 1.⁴

- b) Angket lembar evaluasi observasi kemampuan mengenal angka

⁴ Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, *Penilaian Hasil Belajar*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2015), hal. 112.

Angket lembar evaluasi dari hasil observasi pada anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak menggunakan media kantong angka. Angket ini berbentuk rating-scale dengan 5 katagori penilaian yaitu: 5, 4, 3, 2, 1.⁵

1. Instrumen Kelayakan Produk untuk Guru

Instrumen	Penilaian			
	1	2	3	4
Produk yang dibuat berupa kantong angka yang membantu anak untuk mengenal angka				
Produk yang dibuat berupa kantong angka yang membantu anak mengenal simbol dari angka 1-10				
Produk yang dibuat berupa kantong angka yang membantu anak berhitung dengan benar angka 1-10				
Produk yang dibuat berupa kantong angka yang membantu anak mengenal angka dengan mengikuti simbol angka yang ditempelkan di dalam kantong angka				
Produk yang dibuat berupa kantong angka yang membantu anak agar mampu mencocokkan benda yang diberikan dengan angka yang ada di kantong angka				
Anak mampu mengenal konsep bilangan melalui permainan kantong angka				

2. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya					
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara					

⁵ Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, *Penilaian Hasil Belajar...*, hal. 112.

		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak					
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi					
2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini					
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak					
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)					
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)					
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak					
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)					
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan					

3. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media kantong angka sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun)					
2.	Kesesuaian materi media kantong angka dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini (4-5 tahun)					

3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal konsep bilangan					
5.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi dunia nyata anak					
6.	Penggunaan bentuk buah pada kantong angka dan kualitas bentuk dan warna buah tersebut sesuai dengan tingkat usia anak 4-5 tahun					
7.	Melatih kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun					
8.	Melatih kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun					
9.	Melatih kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun					
10.	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media kantong angka yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Angket penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data angket penilaian terhadap media kantong angka, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan
Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Interval	Kategori
$X > 4$	Sangat Layak
$3,67 < x \leq 4$	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	Cukup Layak
$2 < x \leq 2,67$	Kurang Layak
$X \leq 2$	Tidak Layak

Sumber: Adopsi dari Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran*⁶

2. Lembar Evaluasi Kemampuan Mengenal Angka Anak

Tahap ini dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi hasil observasi dari kemampuan mengenal angka pada anak. Menurut Arikunto Menyatakan bahwa hasil perolehan data dari lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan anak terhadap pengembangan media kantong angka dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar observasi kemampuan mengenal angka permulaan anak kemudian dicocokkan dengan Tabel 3.3 katagori berdasarkan angket lembar observasi anak.

⁶ Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajara, 2010), hal. 77

Tabel 3.3
Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Untuk
Kemampuan Mengenal Angka Anak

Persentase (%)	Kategori
76 - 100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
51 - 75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
26 - 50	MB (Mulai Berkembang)
0 - 25	BB (Belum Berkembang)

(Sumber :Tampubolon, 2014).⁷

⁷ Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hal. 44.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat TK Ajarul Aswat Aceh Selatan

TK Ajarul Aswat merupakan lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang terletak di Jl. Bahagia, Dusun Suak Baula, Gampong Kapeh Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan. TK Ajarul Aswat ini didirikan pada tanggal 09 Juli tahun 2012. Dan resmi beroperasi pada tanggal 04 September 2012. TK ini berdiri di atas areal tanah $\pm 422 \text{ m}^2$ dan merupakan gedung milik sendiri.

Pertama kali berdiri, TK ini menempati gedung balai desa yang tidak terpakai, namun 2 tahun kemudian TK ini telah memiliki gedung sendiri yang permanen. TK Ajarul Aswati ini terus mengalami kemajuan dari waktu ke waktu, hal ini dapat dilihat pada peningkatan jumlah peserta didik, dimana pada masa awal berdirinya, TK ini hanya memiliki 3 orang peserta didik saja.

Kurikulum yang digunakan di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan ini adalah menggunakan Kurikulum KTSP tahun 2013 yang mengacu pada Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, Permendiknas Nomor 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dan Pedoman penyusunan kurikulum PAUD yang disusun oleh Tim Penyusun Kurikulum PAUD.

2. Profil Sekolah

- a. Desa : Gampong Kapeh
- b. Jalan : Jl. Bahagia, Dusun Suak Baula
- c. Kecamatan : Kluet Selatan
- d. Kabupaten : Aceh Selatan
- e. Provinsi : Aceh
- f. Kode Pos : 23772
- g. Status : Swasta
- h. Kepala TK : Kasminar, S.Pd
- i. Jumlah Guru : 6 orang
- j. Jumlah Anak : 35 orang

3. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan berjumlah 6 orang. Masing-masing pendidik memiliki tingkat pendidikan sendiri.

Tabel 4.1
Karakteristik Tenaga Pendidik di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terahir
1	Kasminar, S.Pd	Kepala Sekolah	S-1
2	Nurhasanah, S.Pd	Sekretaris	S-1
3	Roslinawati, SE	Guru	S-1
4	Nur Azlina, S.Pd	Guru	S-1
5	Irmanurahmah, S.Pd	Guru	S-1
6	Zuraibah Basya, S.Pd	Guru	S-1

(Sumber. Hasil Dokumentasi di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan, 2023)

4. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang ada di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan, dapat dilihat pada Tabel 4.2, yaitu:

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan (kondisi)
1	Gedung	1 Unit	Baik
2	Kantor	1 Unit	Baik
3	Meja kantor	1 Unit	Baik
4	Kursi kantor	3 Unit	Baik
5	Ruang kelas	2 Unit	Baik
6	Meja kelas	1 Unit	Baik
7	Kursi kelas	30 Unit	Baik
8	Papan tulis	2 Unit	Baik
9	Rak tas	2 Unit	Baik
10	Kamar mandi	1 Unit	Baik
11	Lemari kayu	2 Unit	Baik
12	Lemari kaca	1 Unit	Baik
13	Dispenser	1 Unit	Baik
14	Galon air	1 Unit	Baik
15	Jam dinding	1 Unit	Baik
16	Tiang bendera	1 Unit	Baik
17	Bendera merah putih	1 Unit	Baik
18	Ayunan	3 Unit	Baik
19	Jungkat jungkit	1 Unit	Baik
20	Perosotan	2 Unit	Baik
21	Lingkar	1 Unit	Baik

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan bisa dikategorikan belum lengkap, sehingga pihak sekolah harus berusaha untuk meningkatkan lagi kuantitas dan juga kualitas pada sarana dan prasarana tersebut.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

1. Pengembangan Media Kantong Angka

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

a. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang di gunakan di TK Ajarul Aswat hanya menggunakan media gambar poster dan media balok saja serta menulis angka tersebut di papan tulis dan anak menghitungnya, serta menyuruh anak-anak menulis dibukunya sendiri. Sehingga pembelajaran seperti itu kurang efektif untuk anak karena anak tidak dapat bermain langsung dengan media tersebut, tetapi anak hanya duduk diam dan mendengar apa yang guru katakan.

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

Dimana anak tersebut belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Karena bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan oleh anak-anak sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan

pengetahuannya. Oleh Karena itu peneliti mengembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan buat anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam mengenalkan angka. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media kantong angka. Jadi dengan belajar menggunakan media kantong angka ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar. karena media kantong angka bertujuan mengenalkan angka kepada anak. Selain itu media kantong angka juga mudah dimainkan oleh anak sekaligus juga dapat melatih motorik kasar anak, karena permainan kantong angka dapat dimodifikasikan oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media kantong angka. Yaitu peneliti membuat desain menggunakan alat dan bahan antara lain:



Tabel 4.3
Alat dan Bahan Desain Media Kantong Angka

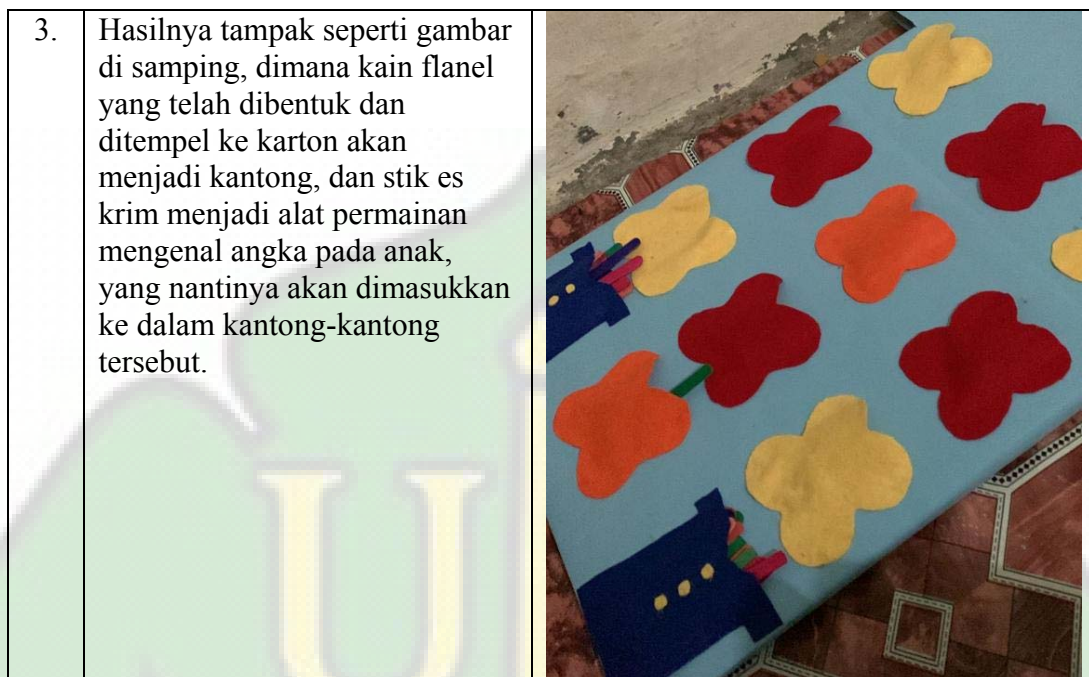
Alat dan Bahan	Gambar
Alat : - Spidol - Cat kayu - Gunting - Mancis - Kancing Baju - Botol Plastik Bahan : - Kain flanel warna warni - Karton - Origami - Stik es krim - Lem lilin - Lem Fox - Sterofoam	



Desain awal dari media kantong angka yaitu menggunakan kain flanel dengan berbagai macam warna seperti merah, kuning, hijau dan biru. Langkah-langkah pembuatan media kantong angka meliputi beberapa tahap diantaranya:

Tabel 4.4
Langkah-Langkah Pembuatan Media Kantong Angka

No.	Tahapan Pembuatan	Gambar
1.	Menyiapkan alat dan bahan, lalu kain flanel dipotong menggunakan gunting dan dibentuk seperti buah apel. Kemudian kain flanel yang telah dipotong ditempelkan pada selembar karton, namun sisi atas kain flanel tidak diberi lem, karena kain flanel itu akan menjadi sebuah kantong	
2.	Stik es krim diberi sedikit kain flanel bermacam warna pada ujungnya, dan dilem. Kain flanel bermacam warna juga dibentuk berbagai rupa buah	



Setelah semuanya media kantong angka didesain oleh peneliti tahap terakhir baru media tersebut di validasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah berikut ini sebelum divalidasi yaitu:



Gambar 4.1 Rancangan Media Kantong Angka Sebelum Divalidasi

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media kantong angka didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan materi untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media kantong angka dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media kantong angka dan juga saran beserta masukan untuk mendapatkan produk media kantong angka sebelum di implementasikan di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan.

2. Kelayakan Media Kantong Angka

Untuk melihat kelayakan media kantong angka, maka dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

1. Validasi ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudia divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi dari Validator Ahli Media

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	3	Cukup Layak
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya	3	Cukup Layak
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara	3	Cukup Layak
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak	3	Cukup Layak
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak	3	Cukup Layak
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi	3	Cukup Layak

2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini	3	Cukup Layak
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak	3	Cukup Layak
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	2	Kurang Layak
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)	2	Kurang Layak
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)	3	Cukup Layak
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak	3	Cukup Layak
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)	3	Cukup Layak
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan	3	Cukup Layak
Jumlah Total			40	Cukup
Skor Rata			2,86	

Berdasarkan rata-rata skor dari tiap-tiap validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 2,86 karena skor 2,86 hanya berada di rentang yang kategorinya cukup. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media kantong angka belum layak digunakan. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari tiap-tiap validator bahwa penilaian terhadap media kantong belum layak untuk digunakan.

2. Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudia divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
1.	Materi yang disajikan dalam media kantong angka sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun)	4	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi media kantong angka dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini (4-5 tahun)	4	Sangat Layak
3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik	4	Sangat Layak
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal konsep bilangan	4	Sangat Layak
5.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi dunia nyata anak	4	Sangat Layak
6.	Penggunaan bentuk buah pada kantong angka dan kualitas bentuk dan warna buah tersebut sesuai dengan tingkat usia anak 4-5 tahun	3	Layak
7.	Melatih kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun	4	Sangat Layak
8.	Melatih kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	4	Sangat Layak
9.	Melatih kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun	4	Sangat Layak
10.	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	Sangat Layak
Jumlah Total		39	Layak
Skor Rata-rata		3,9	

Berdasarkan rata-rata skor dari tiap-tiap validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 3,90. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media kantong angka sudah layak untuk digunakan.

b. Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan media kantong angka pada pembelajaran mengenal angka pada anak, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan media kantong angka berdasarkan saran dari validator ahli media.

Setelah dilakukan penilain produk yang dilakukan oleh validator ahli media didapat saran dari para validator. Saran dan masukan dari validator ahli media (validator 1) bahwa desain awal media kantong angka kurang menarik, dan terlalu sederhana. Selain itu penggunaan sterofom sebagai penyangga kantong hanya bisa digunakan untuk sekali atau dua kali pakai, disarankan menggunakan papan atau triplek, agar media tersebut dapat dipakai berkali-kali dalam jangka waktu yang lama. Kemudian alat permainan yang hanya menggunakan stik es krim diganti dengan yang lebih sesuai.

Berikut tahap-tahap pembuatan media kantong angka dari kain flanel berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, yaitu:

Tabel 4.7
Alat dan Bahan untuk Revisi Media Kantong Angka

Alat dan Bahan	Gambar
<p>Alat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spidol warna warni - Gunting - Lem - Penggaris - Double tip - Cutter <p>Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kain flanel warna warni - Karton BC - Karton Gelombang/Kardus - Origami - Stik es krim warna warni - Lem lilin - Lem Fox - Kancing Baju - Sterofoam - Stiker buah-buahan - Papan tripleks 	




Setelah mempersiapkan alat-alat dan bahan-bahan, maka selanjutnya membuat media kantong angka, yaitu sebagai berikut:

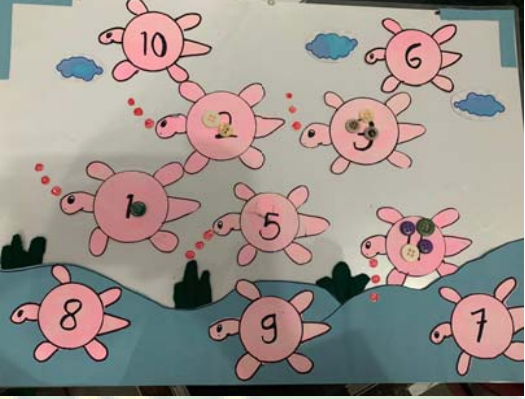

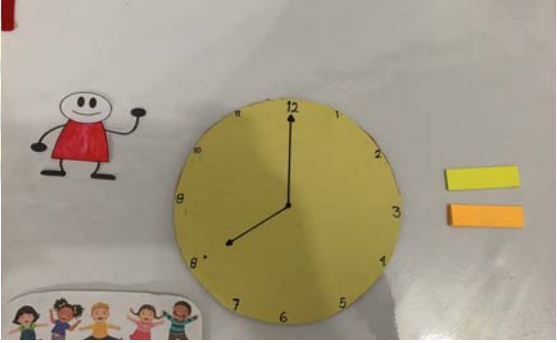
Tabel 4.8
Langkah-Langkah Pembuatan untuk Revisi Media Kantong Angka

No.	Tahapan Pembuatan	Gambar
1.	Menyiapkan papan tripek sebagai penyangka kantong, papan tripeks berukuran 50 cm 40 cm, dan kayu sebagai tiang sepanjang 70 cm. Selanjutnya tripek tersebut dipaku ke tiang kayu hingga menjadi seperti papan tulis	
2.	Kemudian kain flanel di potong kurang sedikit dari besarnya tripek, lalu ditempelkan ke papan tripek dengan menggunakan paku payung kecil. Yang kemudian diberi 2 buah kantong kiri kanan, dan penutup atas dengan tulisan KANTONG ANGKA	

Berikut ini tahap-tahap rancangan alat permainan untuk media kantong angka sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli media, yaitu:

Tabel 4.9
Langkah-Langkah Pembuatan Alat Permainan Media Kantong Angka

No.	Tahapan Pembuatan	Gambar
1.	<p>Membuat puzzle pizza angka. Media ini terbuat dari karton gelombang dari kardus bekas dipotong berbentuk lingkaran.</p> <p>Puzzle yang sudah jadi terlihat seperti pizza, dimana potongan-potongan puzzle tersebut terdapat angka yang nantinya dicocokkan dengan angka yang ada pada piring pizza tersebut</p>	
2.	<p>Membuat kincir angin angka. Tangkai yang menyangga kincir terbuat dari stik es krim warna warni, yang disetiap ujungnya di tempelkan angka. Kincir yang sudah jadi ditempelkan pada sehelai karton dan diberi sedikit hiasan agar terlihat menarik.</p> <p>Selain itu terdapat tanda panah berwarna biru  yang nantinya berfungsi sebagai penunjuk angka, saat kincir diputar tanda panah akan menunjuk pada angka yang berhenti yang telah ditempel dikarton sebelumnya.</p>	

<p>3. Permainan kura-kura angka dan kancing baju. Media ini dibuat dari karton yang digunting dan dibentuk menjadi kura-kura, yang kemudian ditempelkan pada sehelai karton yang telah diberi sedikit hiasan. Pada badan kura-kura diberikan angka dari 1-10. Selain itu disiapkan 10 buah kancing baju, yang nantinya akan digunakan dalam permainan, dimana kancing baju akan diletakkan anak pada badan kura-kura sesuai angka yang tertulis di badan kura-kura.</p>	
<p>4. Permainan lempar dadu. Media lempar dadu ini dibuat di atas kain flanel, kemudian di atas kain flanel tersebut ditempel angka 1-10. disisi kiri media ditempatkan sebuah kantong yang warnanya mencolok untuk memikat anak, kantong tersebut berisikan angka dari 1-10 dan sebuah pensil.</p>	
<p>5. Permainan jam. Jam ini berupa jam dinding yang terbuat dari karton board, yang ditempelkan pada sehelai karton BC. Karton board di potong berbentuk lingkaran berdiameter 22 cm. Di bagian tengah di beri titik dan lubang, yang kemudian di beri jarum penunjuk jam. Sekeliling lingkaran di tulis angka jam, dari 1 sampai 12 dan juga disiapkan post it yang sudah dituliskan angka berdasarkan angka-angka yang ada pada jam tersebut.</p>	

c. Validasi Ahli Setelah Revisi Media

Produk awal yang telah selesai kemudia divalidasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Validasi dari Validator Ahli Media

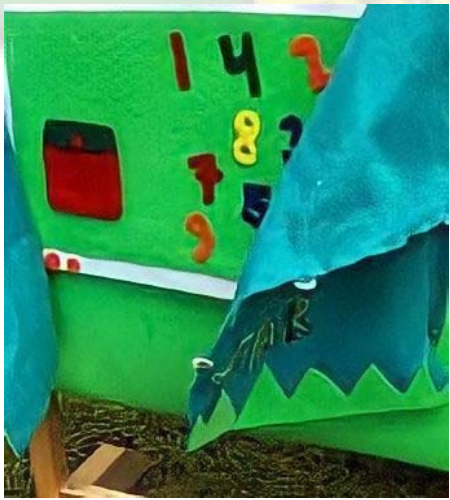

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Skor	Kategori
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	4	Sangat Layak
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya	4	Sangat Layak
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara	4	Sangat Layak
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak	4	Sangat Layak
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak	4	Sangat Layak
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi	4	Sangat Layak
2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini	3	Layak
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak	4	Sangat Layak
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	Sangat Layak
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)	3	Layak
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)	4	Sangat Layak
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak	4	Sangat Layak
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)	3	Layak
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan	3	Layak
Jumlah Total			52	Layak
Skor Rata			3,71	



Berdasarkan rata-rata skor dari tiap-tiap validator yang telah divalidasi diperoleh didapatkan hasil 3,71. Jika melihat pada kriteria kelayakan angka 3,71 berada di rentang nilai $3,67 < x \leq 4$ yang berarti "Layak" untuk digunakan. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari tiap-tiap validator bahwa penilaian terhadap media kantong sudah layak untuk digunakan.

Selain itu Validator I juga memberi saran dan masukan tentang masalah warna kain flanel serta gambar yang dibuat disisi samping dan belakang kantong angka, yang bermacam-macam pola gambar. Saran serta masukan dari validator 1 yaitu warna kain flanel yang digunakan harus berbeda warna kain flanelnya supaya anak dapat juga sekaligus dapat mengenal semua warna.

Selanjutnya saran dari validator II tentang desain awal media kantong angka, menyarankan tidak boleh menggunakan cat pada kantong angka tersebut karena berbahaya bagi anak. Media kantong angka dan media permainannya harus benar-benar aman untuk dimainkan anak.

Tabel 4.11
Hasil Media Kantong Angka Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	 <p data-bbox="900 1854 1342 1998">Setelah direvisi media kantong ini dikaitkan keseluruhan sisi papan, sehingga menjadi aman bila digunakan dan bisa di isi dengan</p>

Media kantong ini sebelumnya hanya dikaitkan dengan kancing, sehingga mudah terbuka dengan sendirinya saat sedang digunakan	media-media lain untuk permainan mengenal angka
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p data-bbox="316 958 831 1108">Media bermain mengenal angka dengan menggunakan kancing ini sebelumnya hanya menampilkan 5 kura-kura dengan tempelan angka dari 1 sampai 5</p>	 <p data-bbox="885 958 1348 1137">Setelah direvisi media bermain mengenal angka dengan menggunakan kancing ini menampilkan 10 kura-kura dengan tempelan angka dari 1 sampai 10</p>

3. Implementasi Media Kantong Angka

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan ujicoba terbatas pada anak kelas A dengan jumlah 12 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media kantong angka tersebut. Dan peneliti juga melibatkan guru TK Ajarul Aswat untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media kantong angka melalui angket lembar observasi berhitung permulaan anak sesuai dengan indikator yang dicapai. Pemberian angket ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan media kantong angka.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/

aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan angka kepada anak dengan menggunakan media kantong angka. Tahap implementasi terdiri dari ujicoba terbatas pada media kantong angka yang sudah didesain dan divalidasi oleh 2 orang dosen ahli dan memberikan angket lembar observasi kemampuan mengenal angka pada anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil Penerapan Angket Observasi Kemampuan Mengenal
Angka Permulaan Anak Menggunakan Media Kantong Angka

No	Indikator	Hasil Yang Dicapai					Jumlah	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Anak belum mampu berhitung dengan benar	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak mulai mampu berhitung 1-5	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak mulai mampu berhitung 6-10 dengan bantuan guru	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak mampu berhitung 1-10 dengan benar dan lancar	0	0	1	5	6	53	88,33	Sangat Setuju
2.	Anak belum mampu mengenal simbol dari angka	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak mulai mampu mengenal simbol dari angka 1-5	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak sudah mampu mengenal simbol angka 6-10 dengan bantuan guru	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 1-10 dengan lancar	0	1	2	8	1	46	76,67	Setuju
3.	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan	0	0	0	0	0	-	-	-
	Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan dari 1-5	0	0	0	0	0	-	-	-

Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 6-10 dengan bantuan guru	0	0	0	0	0	-	-	-
Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 1-10 dengan lancar	0	0	2	8	2	48	78,33	Setuju
						146	81,11	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2023)

Berdasarkan tabel Rata-rata skor hasil observasi penilain anak untuk setiap pertanyaan berkisar antara sangat setuju dan setuju, pada indikator pertama, yaitu "membilang banyak benda 1-10" diperoleh nilai hasil yang dicapai sebesar 88,33% atau berada di rentang 81-100 yang berarti "sangat setuju". Selanjutnya pada indikator kedua yaitu "mengenal konsep bilangan" diperoleh nilai hasil yang dicapai sebesar 76,67% atau berada di rentang 61-80 yang berarti "setuju". Sedangkan yang indikator terakhir yaitu " Mengenal lambang bilangan" diperoleh nilai hasil yang dicapai sebesar 78,33% atau berada di rentang 61-80 yang berarti juga "setuju". Secara keseluruhan diketahui rata-rata capaian hasil sebesar 81,11 atau berada di rentang 81-100 yang berarti "sangat setuju".

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa angket lembar observasi kemampuan mengenal angka pada anak melalui media kantong angka didapatkan hasil 81,11%. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan simpulkan dari angket lembar observasi kemampuan mengenalangka pada anak bahwa penilaian terhadap media kantong angka sangat setuju untuk digunakan sebagai media untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun.

4. Evaluasi

Setelah media kantong angka diimplementasikan pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan, selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media kantong angka tersebut di implementasikan di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan, selain itu penyempurnaan produk juga dilakukan berdasarkan masukan serta saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi lebih sempurna dan memiliki kualitas yang baik dengan terpenuhinya 2 aspek yaitu sangat layak dan sangat setuju.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Kantong Angka

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media kantong angka pada pembelajaran mengenalkan angka pada anak di TK Ajarul Aswat Aceh Selatan. Dalam penelitian ini dengan menggunakan media kantong angka pada pembelajaran mengenalkan angka diharapkan anak mampu mengenal angka dengan lancar tanpa bantuan guru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) yang diawali dengan tahap 1 (*analysis*) yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media dalam pembelajaran mengenalkan angka. Selanjutnya pada Tahap 2 (*Design*) yaitu dilakukan setelah menganalisis dan menemukan permasalahan yang dihadapi peserta didik di TK Ajarul Aswat.

Setelah itu dilakukan desain produk media pembelajaran, dalam hal ini adalah media kantong angka.

Kemudian pada Tahap (*Development*) merupakan tahap pengembangan produk yang meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu validator ahli media dan materi. Setelah itu pada Tahap 4 (Implementasi) yaitu melakukan uji coba terbatas pada TK Ajarul Aswat Aceh Selatan dengan 12 anak. Sedangkan yang terakhir yaitu pada Tahap 5 (Evaluasi), yaitu tersusunlah produk akhir media kantong angka pada pembelajaran mengenalkan angka pada anak.

2. Kelayakan Media Kantong Angka

Media ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh ahli materi dan media. Apabila media dirasa belum layak digunakan para ahli akan memberikan komentar dan saran. Berdasarkan hasil penialian kelayakan dari para validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Media

Media kantong angka penilaian kelayakan juga melewati tahap perbaikan atau revisi dan ada beberapa saran yang harus diperbaiki. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media skor rata-rata keseluruhannya 3,71 sehingga dapat dinyatakan bahwa media kantong angka sudah layak untuk digunakan.

b. Ahli Materi

Materi dari media kantong angka untuk penialian kelayakan melewati tahap perbaikan atau revisi. Dari penialain materi dapat disimpulkan

bahwa secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh ahli materi adalah 3,90 sehingga dapat dinyatakan sudah layak untuk digunakan.

c. Angket lembar observasi kemampuan mengenal angka pada anak

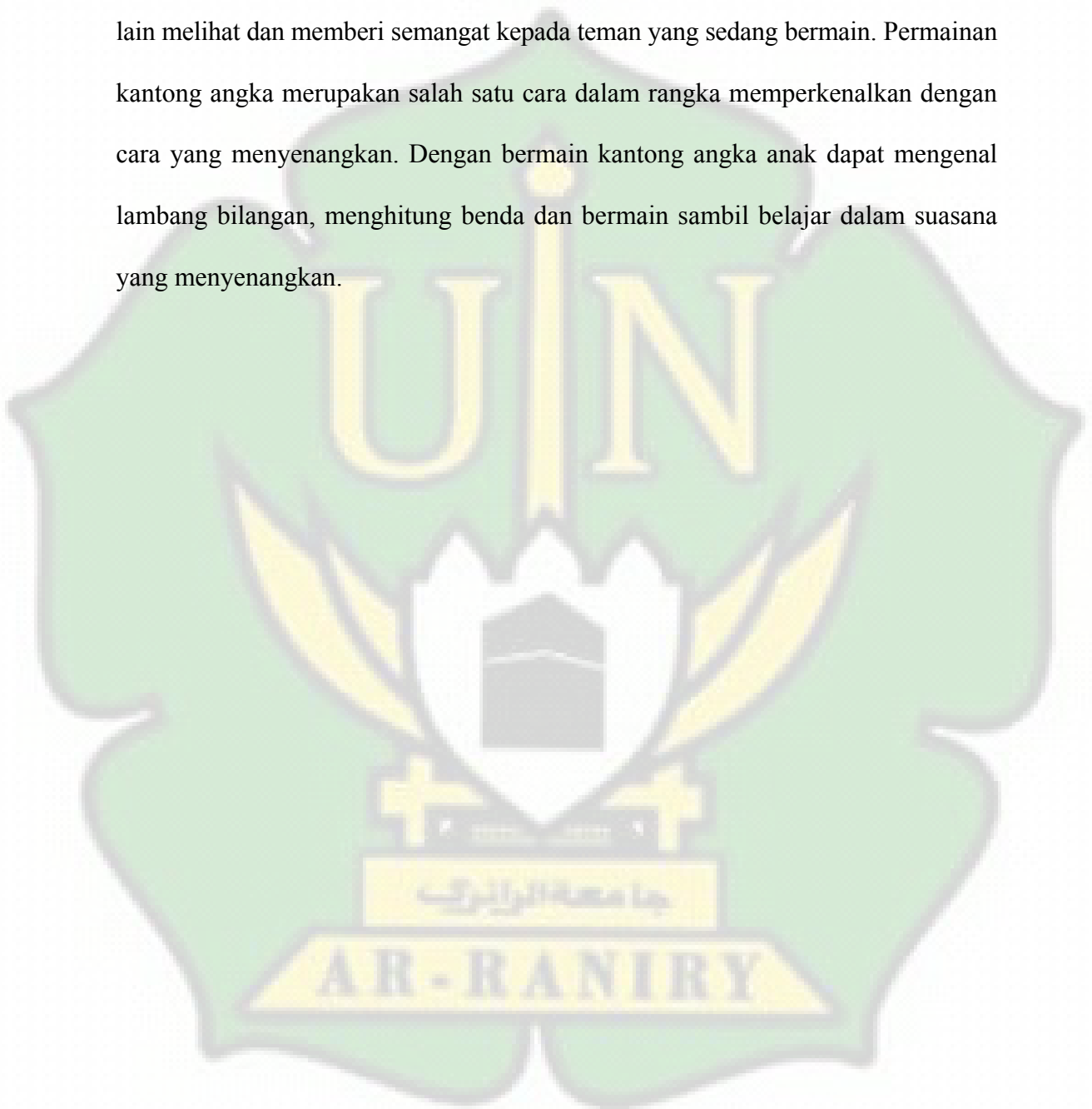
Media kantong angka yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak TK A dengan jumlah anak 12. Adapun hasil yang diperoleh dari Skor rata-rata keseluruhan 81,11% yang dinilai oleh guru sesuai indikator yang dicapai. Hal ini berarti berada pada kategori sangat setuju.

Mengenalkan angka pada anak dimulai dari mengenalkan benda yang nyata. Anak dapat belajar dengan tahapan belajar dimana anak terlebih dahulu diberi kesempatan dalam memanipulasi objek konkrit secara langsung atau ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.

Kantong merupakan sebuah wadah atau pundi-pundi yang berfungsi sebagai alat untuk menempatkan sesuatu. Kantong angka tersebut digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Selanjutnya angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Angka adalah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi mengenal angka anak-anak dapat dipelajari dengan berbagai cara, baik itu dengan cara mengajarkan penulisan langsung maupun dengan permainan.

Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui bermain sambil belajar. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau

berkelompok, permainan kantong angka yang dilakukan secara individu itu anak dipanggil satu-satu untuk memasukkan benda ke dalam tabung angka, anak yang lain melihat dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Permainan kantong angka merupakan salah satu cara dalam rangka memperkenalkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain kantong angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

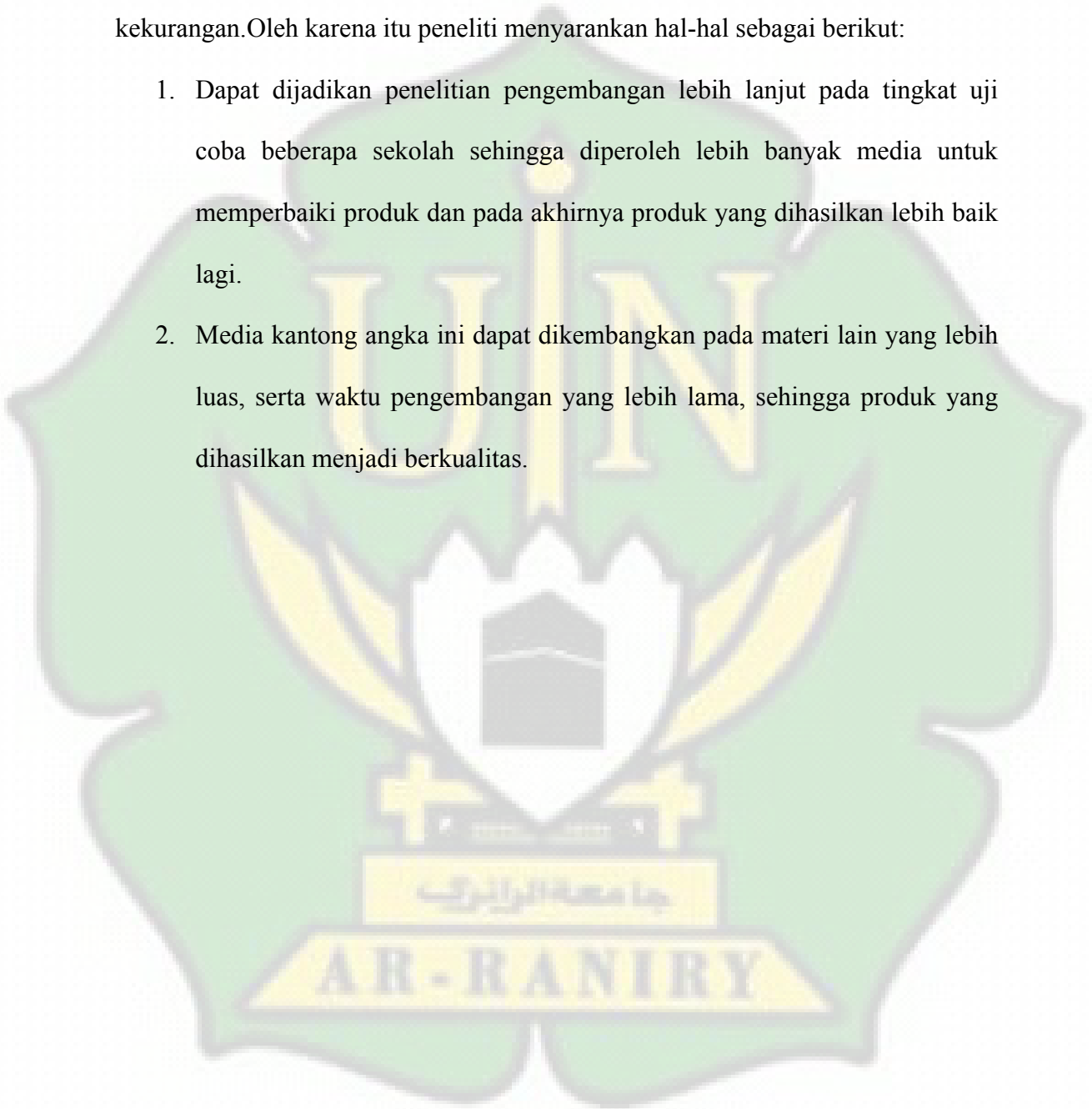
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan pengembangan media kantong angka untuk proses pembelajaran mengenal angka pada anak dengan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu: (Analisis) kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (Design) meliputi langkah-langkah pembuatan media kantong angka. (Deployment) meliputi validasi ahli, dan revisi produk. (Implementasi) meliputi penggunaan media kantong angka dan pembelajaran, dan mengisi lembar angket respon guru terhadap media kantong angka. (Evaluasi) meliputi analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas media. Media kantong angka yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil rata-rata skor penilaian dari validator 1 ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,71 dengan katagori layak. Sedangkan rata-rata skor penilaian dari validator 2 ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,90 dengan katagori layak untuk digunakan.
2. Hasil angket lembar observasi kemampuan mengenal angka pada anak menunjukkan media kantong angka yang dikembangkan berkualitas sangat setuju dengan skor rata-rata 81,11% dengan kategori sangat setuju.

B. Saran

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

1. Dapat dijadikan penelitian pengembangan lebih lanjut pada tingkat uji coba beberapa sekolah sehingga diperoleh lebih banyak media untuk memperbaiki produk dan pada akhirnya produk yang dihasilkan lebih baik lagi.
2. Media kantong angka ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas, serta waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga produk yang dihasilkan menjadi berkualitas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2015. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, 2015. *Penilaian Hasil Belajar*, Jakarta: Dirjen Dikti
- Desmita, 2019. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Endang Mulyatiningsih, 2012. *Riset Terapan*, Yogyakarta: UNY Press
- Hasnida, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran AUD*, Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Helmawati, 2015. *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: Remaja Rosadakarya offset
- Heriwijaya, 2019. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*, Yogyakarta: Tugu Publiser
- Heruman. 2017. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Karya Offset
- Isjoni, 2017. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta.
- Margono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Martianty Narore. 2011. Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Pengurangan Bilangan Cacah Dengan Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan Di Kelas II SDN Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan* (Vol 8, Nomor 1).
- Masitoh, dkk. 2015. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh Tadkirotun, 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka
- Nugraha, 2015. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD

- Resi Hamalia Fitri, 2020. Pengembangan Media Tabung Angka untuk Kemampuan Mengenal Angka Permulaan Anak di TK An-Nada Aceh Selatan. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh.
- Saifuddin Azwar, 2010. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Saputra dan Rudyanto, 2015. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: DepDiknas
- Soenarjo, 2018. *Matematika*, Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta
- Suparti, Mariana Susanti, 2017. Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional, *Jurnal Kwangsa*, Vol 5, No 2, Edisi Desember 2017
- Susanto, 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Tampubolon, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*, Jakarta: Erlangga.
- Umi Khasanah, 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngoro, Surabaya. *E-jurnal UNESA*, 2018.
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera
- Yudrik Jahja, 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat

Nama Media : Kantong Angka

Penulis : Rina Andriani

Nama Validator :

Pekerjaan Validator :

A. Petunjuk

- Berikan tanda checklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
- Kriteria Penilaian
 - jika 1 = sangat kurang
 - jika 2 = kurang baik/kurang sesuai
 - jika 3 = cukup
 - jika 4 = baik/sesuai/benar atau jelas
 - jika 5 = sangat baik/sangat sesuai/sangat benar atau sangat jelas

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya					
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara					
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak					
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi					

2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini					
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak					
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)					
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)					
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak					
		2. Kecerahan ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)					
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan					

Validator

Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat

Nama Media : Kantong Angka

Penulis : Rina Andriani

Nama Validator :

Pekerjaan Validator :

A. Petunjuk

- Berikan tanda cheklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
- Kriteria Penilaian
 - jika 1 = sangat kurang
 - jika 2 = kurang baik/kurang sesuai
 - jika 3 = cukup
 - jika 4 = baik/sesuai/benar atau jelas
 - jika 5 = sangat baik/sangat sesuai/sangat benar atau sangat jelas

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media kantong angka sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun)					
2.	Kesesuaian materi media kantong angka dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini (4-5 tahun)					
3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal konsep bilangan					
5.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi dunia nyata anak					
6.	Penggunaan bentuk buah pada kantong angka dan kualitas bentuk dan warna buah tersebut sesuai dengan tingkat usia anak 4-5 tahun					

7.	Melatih kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun					
8.	Melatih kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun					
9.	Melatih kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun					
10.	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					

Validator

Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019



LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN

PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat

Nama Media : Kantong Angka

Penulis : Rina Andriani

Nama Guru Kelas : Nur Azlina

A. Petunjuk

1. Berikan tanda cheklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Kriteria Penilaian
 - a. BB = Belum Berkembang (BB)
 - b. MB = Mulai Berkembang
 - c. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 - d. BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Indikator	Aspek Observasi	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Membilang banyak benda 1-10	Anak belum mampu berhitung dengan benar				
		Anak mulai mampu berhitung 1-5				
		Anak mulai mampu berhitung 6-10 dengan bantuan guru				
		Anak mampu berhitung 1-10 dengan benar dan lancar				
2.	Mengenal konsep bilangan	Anak belum mampu mengenal simbol dari angka				
		Anak mulai mampu mengenal simbol dari angka 1-5				

		Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 6-10 dengan bantuan guru				
		Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 1-10 dengan lancar				
3.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan				
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan dari 1-5				
		Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 6-10 dengan bantuan guru				
		Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 1-10 dengan lancar				

Guru Kelas

Penulis

Nur Azlina, S.Pd

Rina Andriani

AR-RANIRY



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B- 14737/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** a bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,
2 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
3 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi,
4 Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum,
5 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi,
6 Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,
7 Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
8 Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
9 Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI,
10 Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,
11 Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
- Memperhatikan** Surat Sidang/Seminar Proprosal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 08 Desember 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd
2. Hijriati, M.Pd I
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Rina andriani**
NIM : 160210101
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ajarul Aswad

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 14 November 2022

An. Rektor
Dekan

Safrul Muluk

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : un@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-16315/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Ajarul Aswat

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

Nama/NIM : **RINA ANDRIANI / 160210101**
Semester/Jurusan : XIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Cadek Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

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 Kantong Angka untuk Meningkatkan Pengembanagan Mengenal Angka pada Anak Usia 4-5 di Tk Ajarul Aswat*

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

Banda Aceh, 16 Desember 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Januari 2023

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

**PEMERINTAHAN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK HAJARUL ASWAT
DESA KAMPUNG KAPEH KECAMATAN KLUET SELATAN**

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/091/TK/2022

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor B-6211/Un 08/FTK.1/TL.00.05/2022 tanggal 05 Oktober 2022 tentang izin untuk mengumpulkan data menyusun skripsi pada Tk Ajarul Aswat Kecamatan kluet selatan Kabupaten Aceh Selatan.

Maka dengan ini menerangkan dengan bahwa

Nama : Rina Andriani
NIM : 160210101
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Cadek

Telah mengadakan penelitian dan pengumpulan data pada Tk Hajarul Aswat Desa Kampung Kapeh Aceh Selatan pada tanggal 13 Januari 2023 sampai dengan 13 Januari 2023. Dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul *"Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hajarul Aswat"*.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Selatan, 05 Oktober 2022

Kepala Sekolah
TK Hajarul Aswat



KASMINAR, S.Pd

Nip : 196705032007012031



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1772/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum 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 mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rina Andriani
 Nim : 160210101
 Judul : Pengembangan Media Kantong Angka Untuk
 Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada
 Anak Usia 4-5 Di Tk Ajarul Aswat
 Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022
 Ketua Prodi PIAUD,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1770/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Munawwarah, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum 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 melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rina Andriani
 Nim : 160210101
 Judul : Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Di Tk Ajarul Aswat
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022

Ketua Prodi PIAUD,





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1771/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M.Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum 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 : Rina Andriani
 Nim : 160210101
 Judul : Pengembangan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Pengembangan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Di Tk Ajarul Aswat
 Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022
 Ketua Prodi PIAUD,



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL ANGKA PADA
ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat
 Kelompok/Semester : A/
 Kurikulum Acuan : K-13
 Penulis : Rina Andriani
 Nama Validator : Munawwarah, S.Pd. I, M. Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami

		3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI:	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik Sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

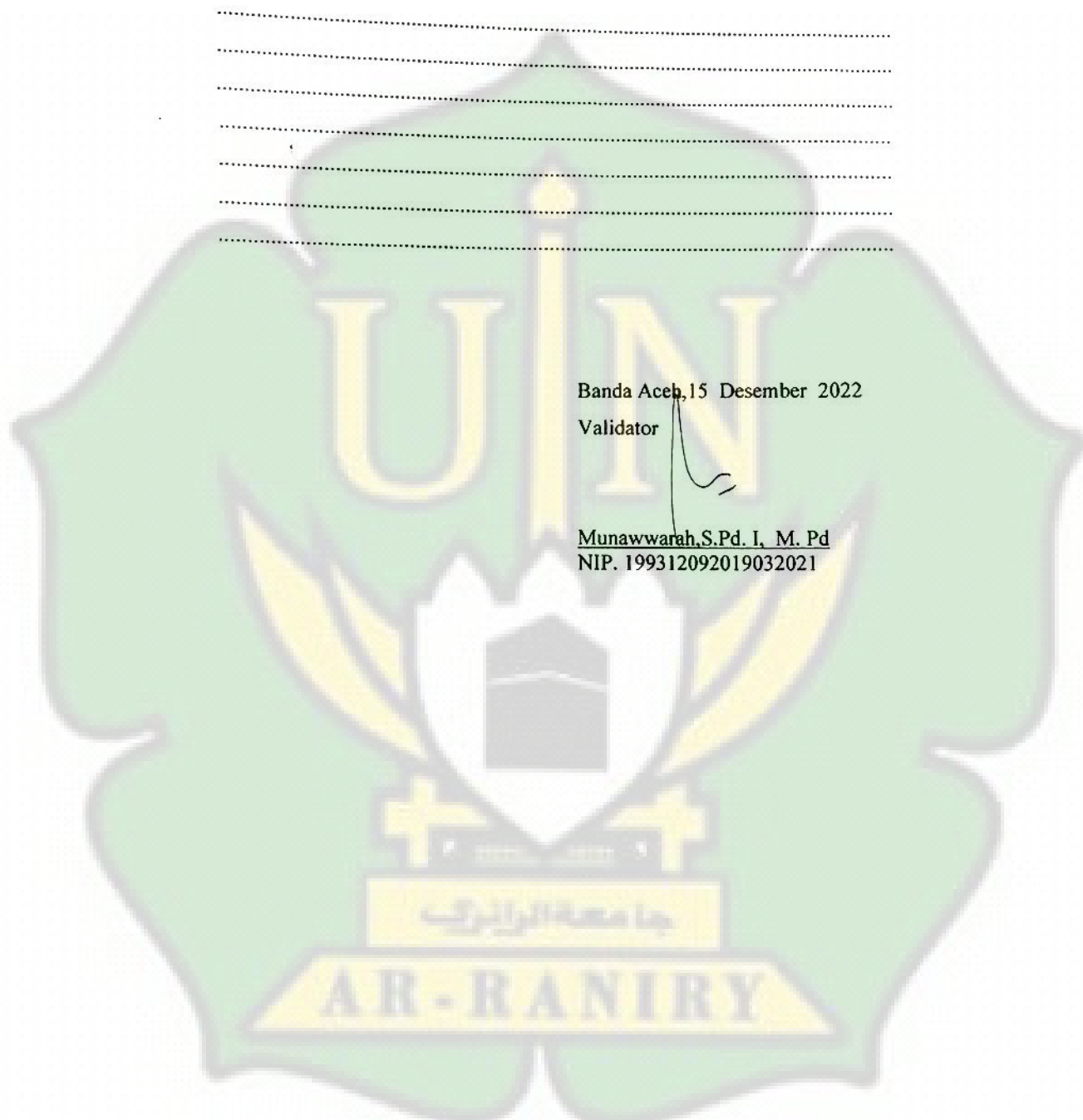
D. Komentor dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 15 Desember 2022

Validator

Munawwarah, S.Pd. I, M. Pd
NIP. 199312092019032021



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat
 Nama Media : Kantong Angka
 Penulis : Rina Andriani
 Nama Validator : Lina Amelia,M.Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Berikan tanda checklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Kriteria Penilaian
 - a. jika 1 = sangat kurang
 - b. jika 2 = kurang baik/kurang sesuai
 - c. jika 3 = cukup
 - d. jika 4 = baik/sesuai/benar atau jelas
 - e. jika 5 = sangat baik/sangat sesuai/sangat benar atau sangat jelas

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓	
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya				✓	
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara				✓	
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					✓
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak					✓
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi				✓	

2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini					✓
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak				✓	
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)			✓		
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)			✓		
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak				✓	
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)				✓	
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan			✓		

Komentar dan Saran

- * Sudah bisa digunakan di lapangan walaupun sangat mudah di bawa tidak ter pecah
- * Harus bisa membedakan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan (Belum bisa gilaskan saat ditanya)

KESIMPULAN

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dalam banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Banda Aceh, 19 Desember 2022

Validator

Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

U

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat
 Nama Media : Kantong Angka
 Penulis : Rina Andriani
 Nama Validator :
 Pekerjaan Validator :

A. Petunjuk

1. Berikan tanda checklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Kriteria Penilaian
 - a. jika 1 = sangat kurang
 - b. jika 2 = kurang baik/kurang sesuai
 - c. jika 3 = cukup
 - d. jika 4 = baik/sesuai/benar atau jelas
 - e. jika 5 = sangat baik/sangat sesuai/sangat benar atau sangat jelas

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya				✓	
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara		✓			
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak				✓	
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak				✓	
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi				✓	

+ Baik
 melibatkan
 Lashan
 blygh

2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini	✓			
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓	
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)	✓			
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)			✓	
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak			✓	
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)			✓	
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan			✓	

Randa Adh. Validator

Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

Nota: Indikator 1 dan 2
kegiatan pada media.

- Kriteria Penilaian.
- Bahan
- Saran.

(U)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

Nama Sekolah : TK Ajarul Aswat
 Nama Media : Kantong Angka
 Penulis : Rina Andriani
 Nama Validator :
 Pekerjaan Validator :

A. Petunjuk

1. Berikan tanda ceklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Kriteria Penilaian
 - a. jika 1 = sangat kurang
 - b. jika 2 = kurang baik/kurang sesuai
 - c. jika 3 = cukup
 - d. jika 4 = baik/sesuai/benar atau jelas
 - e. jika 5 = sangat baik/sangat sesuai/sangat benar atau sangat jelas

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	1. Kesesuaian media kantong angka dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		2. Memiliki daya tarik dari segi tampilan dan bentuknya					
		3. Media kantong angka mampu memberikan informasi lebih dari satu cara					
		4. Mampu mendorong rasa ingin tahu anak					
		5. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak					
		6. Kesesuaian bentuk gambar untuk memperjelas materi					

2.	Teknis	1. Media kantong angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini						
		2. Bahan pembuatan media kantong angka aman dan tidak berbahaya bagi anak						
		3. Media kantong angka dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama						
		4. penggunaan media kantong angka sesuai dengan usia anak (ringan dan mudah di bawa-bawa)						
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek pada perkembangan anak)						
3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak						
		2. Keserasian ukuran media kantong angka bagi anak usia dini (tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil)						
		3. Kesesuaian warna gambar dan warna tulisan						

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

KESIMPULAN

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dalam banyak revisi
3. Dapat di gunakan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Randa Anah
Validator

Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN PENGEMBANGAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 DI TK AJARUL ASWAT**

Nama Sekolah : TK AjaruP[|] Aswat
 Nama Media : Kantong Angka
 Penulis : Rina Andriani
 Nama Validator: : Munawwarah, S.Pd.I, M.Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Berikan tanda checklist (✓) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Kriteria Penilaian
 - a. BB = Belum Berkembang (BB)
 - b. MB = Mulai Berkembang
 - c. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 - d. BSB = Berkembang Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Indikator	Aspek Observasi	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Membilang banyak benda 1-10	Anak belum mampu berhitung dengan benar	✓			
		Anak mulai mampu berhitung 1-5		✓		
		Anak mulai mampu berhitung 6-10 dengan bantuan guru			✓	
		Anak mampu berhitung 1-10 dengan benar dan lancar				✓
2.	Mengenal konsep bilangan	Anak belum mampu mengenal simbol dari angka	✓			
		Anak mulai mampu mengenal simbol dari angka 1-5		✓		

		Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 6-10 dengan bantuan guru			✓	
		Anak sudah mampu mengenal simbol dari angka 1-10 dengan lancar				✓
3.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan	✓			
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan dari 1-5		✓		
		Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 6-10 dengan bantuan guru			✓	
		Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dari 1-10 dengan lancar				✓

Saran dan komentar

Media di TK Harapan Aswat masih minim, dan proses pembelajarannya masih menulis di papan tulis dan penggunaan media masih kurang.

KESIMPULAN

1. Belum dapat digunakan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat di gunakan dalam bentuk revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Banda Aceh, 13 Desember 2022

validator

Munawwarah, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199312092019032021

Lampiran 6

DOKUMENTASI PENELITIAN

Anak-anak sedang bermain permainan kancing baju untuk mencocokkan angka pada badan kura-kura



Anak-anak bermain permainan mencocokkan angka yang diambil dari kantong merah di sudut media karton, dan anak menunjuk angka sesuai yang diambilnya dalam kantong



Anak-anak bermain permainan kincir angin untu mencocokkan angka saat kincir angin yang diputar berhenti pada angka yang ditunjuk tanda panah



Anak-anak bermain permainan jam dinding yang bertujuan untuk mengenal lambang angka