

**PENGEMBANGAN MEDIA *RAINBOW STICKS PATTERN*
UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN PADA
ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

TRIA MABRURAH

NIM. 160210025

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022/1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *RAINBOW STICKS PATTERN*
UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN PADA
ANAK USIA DINI**

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

TRIA MABRURAH
NIM. 160210025

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II,



Munawwarah, M. Pd
NIP. 199312092019032021

**PENGEMBANGAN MEDIA *RAINBOW STICKS PATTERN*
UNTUK MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN PADA
ANAK USIA DINI**

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 Islam

Pada Hari/Tanggal:

Senin, 05 Desember 2022 M
11 Jumadil Awal 1444 H

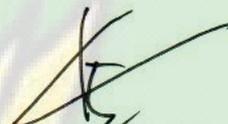
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Sekretaris,



Lina Amelia, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Penguji I,



Munawwarah, M. Pd
NIP. 199312092019032021

Penguji II,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A. M.Ed, Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tria Mabrurah
NIM : 160210025
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Media Rainbow Sticks Pattern* untuk
Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Tria Mabrurah
NIM. 160210025

ABSTRAK

Nama : Tria Mabrurah
NIM : 160210025
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini
Pembimbing 1 : Muthmainnah, MA
Pembimbing 2 : Munawwarah, M.Pd
Kata Kunci : Media *Rainbow Sticks Pattern*, Mengenalkan Lambang Bilangan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Aceh Jaya terdapat beberapa permasalahan dalam proses kegiatan belajar, masih banyak anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan serta kurangnya penggunaan media, hanya berupa buku tulis dan poster sehingga anak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *rainbow stick pattern* sebagai APE yang layak untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D, dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: 1) Kelayakan materi dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 75% berada dalam kategori layak, begitu juga dengan kelayakan media dapat dilihat dari hasil yang memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 98,21% berada kategori sangat layak. 2) Pengembangan media *Rainbow Stick Pattern* dapat mengenal lambang bilangan 1-10, berdasarkan hasil nilai observasi, memperoleh nilai rata-rata 17 dengan persentase 85% berada dalam kategori sangat mampu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Rainbow Sticks Pattern* sangat mampu untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, kepada penulis sehingga telah dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini. Salawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikut-Nya yang taat mengikuti ajaran-Nya. Alhamdulillah berkat hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Rainbow Stick Pattern* untuk Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini”**

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa adanya bantuan, bimbingan, kerjasama, dan dorongan dari berbagai pihak, maka skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. Selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
2. Ibu Muthmainnah, MA selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, membantu dan mengarahkan penulis dalam bimbingan selama pembuatan skripsi.

3. Ibu Munawwarah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi nasihat serta motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Kedua Orangtua penulis yang telah banyak jasa selama penulis kuliah, dan selalu memberikan dukungan, berupa itu semangat maupun ekonomi.
5. Abdul Rais yang selalu memberikan semangat selama penulis kuliah.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kekhilafan yang pernah penulis lakukan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak yang harus disempurnakan, karenanya penulis mengharapkan masukan dan saran-saran untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

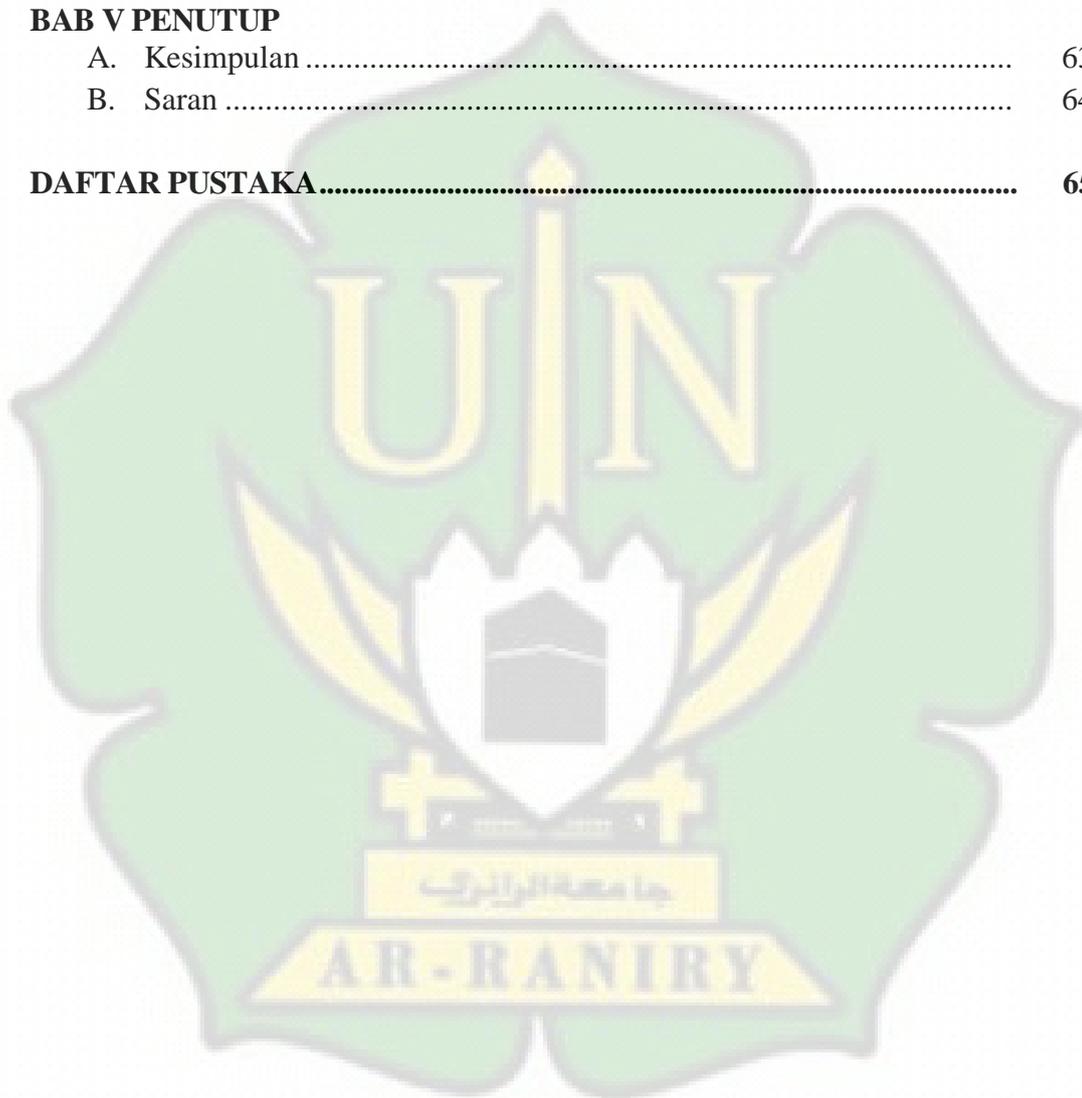
Banda Aceh, 20 Juli 2022
Penulis,

Tria Mabruah
NIM. 160210025

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian	6
F. Penelitian Relevan	8
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Media <i>Rainbow Stick Patterns</i>	15
1. Pengertian <i>Rainbow Stick Patterns</i>	15
2. Manfaat Media <i>Rainbow Stick Pattern</i>	17
3. Tujuan Media <i>Rainbow Stick Pattern</i>	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Rainbow Stick Pattern</i>	19
5. Langkah-langkah penggunaan Media <i>Rainbow Stick Patterns</i>	20
B. Pengenalan Lambang Bilangan AUD	22
1. Pengertian Lambang Bilangan	22
2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	26
3. Tahap Pengenalan Lambang Bilangan	26
4. Langkah-langkah Mengenal Lambang Bilangan	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Produk.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	43

1. <i>Analysis</i> (Analisis)	43
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	46
4. Implementasion (implementasi)	55
5. Evaluasi.....	58
B. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Untuk Ahli Materi	37
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Untuk Ahli Media	38
Tabel 3.3 Rubrik Kemampuan Penilaian anak	39
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi.....	41
Tabel 3.5 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan	42
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Media <i>Rainbow Stick Pattern</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.3 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi Sesudah	48
Tabel 4.4 Revisi Produk Materi Pembelajaran Media <i>Rainbow Stick Pattern</i>	51
Tabel 4.5 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1Bagan Penelitian Model ADDIE.....	32
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Lampiran 3 : Surat Balasan Telah melakukan Pengumpulan Data dari Sekolah
Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Materi
Lampiran 5 : Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Media
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media
Lampiran 8 : Lembar Observasi Anak
Lampiran 9 : Dokumen Kegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar sejak lahir sampai usia enam tahun melalui penyediaan berbagai pengalaman dan rangsangan yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat bertumbuh-kembang secara sehat dan optimal.¹

Berk dalam Y.N Sujiono, Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-7 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan sangatlah diperhatikan apalagi dalam berbagai aspek perkembangan anak. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak yang harus memperlihatkan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.²

Berdasarkan pendapat Berk diatas dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang paling diutamakan untuk dalam proses mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

¹ Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT. IMTIMA, 2007), h. 95-96

² Y.N Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 6

Dalam mengembangkan perkembangan anak perlu didukung dengan adanya fasilitas, sarana dan prasarana sehingga pendidikan dapat berjalan dengan lancar.

Montessori dalam Anita Yus mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting dilaksanakan karena usia 0-6 tahun anak berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal baik secara fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, agama dan moral.³

Perkembangan dasar yang telah dimiliki secara ilmiah merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi pada anak sejak dini. Misalnya meningkatkan kemampuan berpikir secara kongkret ke abstrak. Perkembangan kognitif juga merupakan salah satu perkembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru.⁴

Mengacu pada pedoman pembelajaran dalam lingkungan pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak. Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif terhadap anak usia 3-4 tahun terdiri dari beberapa sub diantaranya ialah paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar, memahami persamaan

³ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011) h. 8.

⁴ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B". *Jurnal PG-PAUD*, Vol 2. No 1, Tahun 2014, h. 2.

antara dua benda, memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama.⁵

Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain adalah guru harus memahami secara hakikat, seperti karakteristik anak dan metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak. Dalam kegiatan pelajaran anak seharusnya ada media pembelajaran untuk mendukung anak dalam proses meningkatkan perkembangan anak. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisien dalam mencapai tujuan perkembangan bagi anak usia dini.⁶

Media pembelajaran yang digunakan di PAUD yang berupa media cetak (Majalah, buku cerita, atau buku gambar), Alat Permainan Edukatif (APE), audio visual, poster, dan kertas origami. Penggunaan media pembelajaran pada umumnya harus menyenangkan dan menarik perhatian anak dan tidak membosankan. Maka diperlukan pertimbangan agar anak lebih bersemangat pada saat melakukan kegiatan pembelajaran khususnya belajar mengenalkan konsep bilangan 1-10.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 6 Juni 2022 di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya, Penulis melakukan observasi di kelas A yang berjumlah 10 peserta didik, penulis melihat pengetahuan pengenalan angka anak masih sangatlah minim. Hal itu

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, 2014, h. 16.

⁶ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informaisi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 170.

terlihat saat guru mengajarkan angka kepada anak secara mengacak, anak tidak bisa mengenal bentuk angka yang disebutkan oleh guru. Namun saat guru mengajarkan angka secara berurutan anak bisa menyebutkannya. Dalam kelas A ada 3 peserta didik yang mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar, selebihnya anak belum mampu mengurutkan angka 1-10 secara benar misalnya, anak dapat menyebutkan angka 1-10. Namun anak belum mampu menyebutkan secara beraturan dari satu angka ke angka yang lainnya, misalnya 1,3, 2, 9, 5, 6, 4, 8, 7, dan 10.

Berdasarkan Permendikbut No 137 usia 3-4 tahun sudah mampu mengurutkan angka 1-10, namun yang terjadi dilapangan anak belum mampu mengurutkan angka 1-10 sehingga ini menjadi masalah dan juga disebabkan oleh beberapa media yang tidak mensupport proses pembelajaran. Media yang tersedia disekolah sebagai berikut: buku bergambar, balok, *puzzel*, buku mewarnai, dan plastisin, sedangkan untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun media yang dapat digunakan diantaranya *puzzel*, balok dan plastisin. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang ingin saya kembangkan adalah *Rainbow Stick Pattern* karena media ini belum ada di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya. Media ini cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun. Karena dengan adanya media ini anak tidak hanya mengenal angka dengan cara menghafal akan tetapi anak juga bisa mengenal bentuk angka tersebut.

Adapun untuk menyelesaikan masalah, keterbatasan media dan pentingnya menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik, maka penulis tertarik mengembangkan media dan meneliti dengan judul **“Pengembangan Media *Rainbow Stick Pattern* Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya”**

Perbedaan media yang ada dengan yang sudah diperbaharui, media yang sudah ada yaitu meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan melalui media stiks es krim, disetiap stik es krim yang digunakan bertuliskan angka, jadi anak akan berhitung dengan stik es krim yang bertuliskan angka.⁷ Sedangkan yang penulis buat adalah untuk mengenalkan lambang bilang pada anak menggunakan media *Rainbow Sticks Pattern* atau bisa dibilang stiks warna dengan pola, stik disini bukan stik es krim akan tetapi stik sumpit yang telah diwarnai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Bagaimana mengembangkan media *rainbow stick pattern* sebagai APE yang layak digunakan untuk mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya?

⁷ Nurhayati dan Muhammad Kharizim, Penggunaan Media Stik Es Krim Untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini Di TKS Tiga Serangkai Gelumpang Sulu Timur, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 01 No 01 Maret 2020. h. 7.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk: mengembangkan media *rainbow stick patterns* sebagai APE yang layak digunakan untuk mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara:

1. Teoritis

Penelitian ini, untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan menggunakan media *Rainbow Sticks pattern*. Diharapkan agar bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak, fokusnya pada proses berpikir simbolik dalam mengenal lambang bilangan.

2. Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat bermanfaat bagi:

- a. Peneliti: dapat dijadikan salah satu sumber data dan pertimbangan bagi peneliti lebih lanjut, khususnya tentang media *Stick* dan pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.
- b. Guru: penelitian ini bermanfaat sebagai referensi dan acuan bagi guru dalam menerapkan suatu media pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif;

- c. Sekolah: sekolah bisa memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan guru mengenai penerapan media pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar di kelas.
- d. Orang Tua: membantu orang tua dalam memahami pentingnya pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini, sehingga bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media *Rainbow Stick Patterns*

Rainbow diartikan warna. Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat diartikan secara subjek/psikologis yang merupakan pemahaman lansung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan.⁸*Stick* adalah sebagai kata benda yang berarti tongkat, batang, atau

⁸ Meilani, Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana, *Jurna Humaniora*, vol 4 No. 1 April 2013. H. 327

potongan.⁹*Pattern* diartikan sebagai pola. Pola adalah suatu sistem, cara kerja, ataupun bentuk dari segi kegiatan.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Rainbow sticks Pattern* adalah media stick yang diwarnai dan akan disusun dengan pola yang sudah dibuat.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam konsep mengenal lambang bilangan, serta mengenal simbol atau lambang dari bilangan tersebut.¹¹Lambang bilangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lambang 1-10, yang dikenalkan pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya.

F. Penelitian Relevan

Penulis menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penggunaan kemampuan mengenal lambang bilangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Penelitian tersebut antara lain

1. Penelitian yang dilakukan Kartika Dwi Nurwendah dan Childa Kumala Azzahri yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui

⁹ Ranny Candra kirana dan Siti Mahmudah, Pengaruh Penggunaan Media *Sticks Ice Cream* Modifikasi terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 05, No 02 Tahun 2016, h. 2

¹⁰ Maimun, Pola Pendidikan Pesantren Perspektif Pendidikan Karakter, *Jurnal Of Islamic studies*. Vol 2, No.2 2017, h. 213.

¹¹ Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kartu Angka, *Jurnal Pelita PAUD*, Vol 3, No 1, Tahun 2018, hal 49

Permainan Membilang Anak di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi” dalam penelitian ini penelitian melakukan kegiatan pembelajaran membilang menggunakan stik es crem dengan konsep 1-10. Peningkatan kemampuan kognitif anak ditandai dengan perkembangan aspek membilang.¹²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sama-sama menggunakan stik akan tetapi peneliti menggunakan stiks es krim sedangkan penulis menggunakan stiks sumpit kayu.

2. Ranny Candra Kirana dan Siti Mahmudah yang berjudul “ Pengaruh penggunaan Media *Stick Cream* Modifikasi Terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A” penggunaan media *Stick IceCream* modifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perubahan nilai yang lebih baik pada saat sesudah menggunakan media *Stick Ice Cream* modifikasi. Hal ini berarti penggunaan media *Stick Ice Cream* modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Bina Putra Surabaya. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Stick Ice Cream* modifikasi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak, anak tidak merasa bosan serta

¹²Kartika Dwi Nurwendah dan Childa Kumala Azzahri, Meningkatkan Kecerdasan Kognitif melalui Permainan Membilang Anak di TKIT Pelangi Jatisari Bekasi, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 3 tahun 2021. h. 3.

berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang perlu dikembangkan.¹³

Berdasarkan Penelitian Relevan tersebut persamaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama ingin mengenalkan angka kepada anak. Sedangkanyang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada media yang digunakan kajian diatas menggunakan media *Stick IceCream* modifikasi. Sedangkan penelitian menggunakan media *rainbow stick pattren*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidyah kusuma Wardani dan Luluk iffatur Rocmah yang berjudul “Peningkatan kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Engklek pada anak kelompok A di TK Aura Kids Tulangan” dalam penelitian ini peneliti meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan Engklek, menurut observasi dimana sebagian anak dari mereka kesulitan mengenal lambang bilangan. Maka dari itu diperlukan penerapan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan lambang bilangan. Peneliti melakukan 3 tahap yaitu siklus 1 dan 2 untuk memperoleh nilai rata-rata sebesar 39,44% sedangkan siklus 2, setelah dilakukan penelitian pada siklus ke 2, setelah dilakukan penelitian pada siklus kedua ini presentase nilai rata-rata

¹³ Ranny Candra Kirana, Siti Mahmudah, Pengeruh penggunaan media *stick ice cream* modifikasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05 No 02 Tahun 2016.

anak menjadi 92,22%, sehingga dari peroleh rata-rata disiklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan.¹⁴

Berdasarkan kajian di atas perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan persamaan terletak pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Reski Wahyuni & Sukmawati yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka di TK Mentari Bulogadi Kabupaten Gowa” kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ini berupa kegiatan pengenalan angka menggunakan Papan Flanel dimana dalam kegiatan ini anak harus mencocokkan lambang bilangan sesuai jumlah benda dan anak juga menghitung benda sesuai dengan jumlah angka yang terdapat di Papan Flanel.¹⁵

Berdasarkan kajian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis, yaitu perbedaannya terletak pada media yang digunakan, kajian diatas menggunakan media papan flanel sedangkan kajian penulis menggunakan media *rainbow stick pattern*, sedangkan persamaannya terletak pada kemampuan mengenal angka.

¹⁴ Maulidya Kusuma Wardani dan Luluk Iffatur Rocmah, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A di TK Aura Kids Tulangan, *Jurnal Yaa Bunayya: Pendidikan Anak Usia Dini*, vol 6, No 1, Mei, 2022, h. 12-14

¹⁵ Reski Wahyuni & Sukmawati, Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Papan Flanel Angka di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, Vol 6, No. 1, h. 32.

5. Fitriani dan Fauziatul Halim yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Tiara Kota Lhokseumawe dalam penelitian ini anak akan bermain kartu angka untuk mengenalkan lambang bilangan angka kepada anak, siklus pertama 80% siklus kedua 90% jadi kemampuan mengenal lambang bilangan kepada anak meningkat dengan menggunakan media kartu angka.¹⁶

Kajian diatas terletak perbedaan dengan kajian peneliti, perbedaannya pada media yang digunakan, kajian diatas menggunakan media bermain kartu angka sedangkan peneliti menggunakan media *rainbow stick pattern*. Sedangkan persamaannya yaitu mengenalkan lambang bilangan.

6. Suciati yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Berhitung Permulaan melalui Permainan Media Kartu Angka pada kelompok B di TK Pertiwi I Kota Jambi” dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu angka untuk mengenalkan lambang bilangan dan berhitung, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kegiatan pengembangan dikelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan di TK pertiwi, hal ini dapat dibuktikan dengan peran guru yang terlalu menguasai

¹⁶ Fitriani, Fauziatul Halim, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A (4-5 tahun) Di Tk Tiara Kota Lhokseumawe, *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, Vol.01, No 1 Maret 2020, h. 22.

kelas.jadi berdasarkan permasalahan diatas peneliti secara langsung memanfaatkan media kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak paud.¹⁷

Berdasarkan kajian diatas terdapat perbedaan dan persamaan, perbedaan antara kajian diatas dengan kajian peneliti yaitu menggunakan media kartu sedangkan kajian peneliti menggunakan media *rainbow stick pattern*, sedangkan persamaanya meningkatkan kemampuan mengenalkan lambang bilangan.

7. Indamah dan Nurul Khotimah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 melalui Permainan Abacus Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak jombang” berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ada dua kelompok bermain ketika dikenalkan konsep bilangan 1-10 melalui kegiatan lembar kerja anak, anak menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda, dengan mudah anak-anak bisa memahami karena sudah mendapatkan stimulasi pada saat bermain. Sementara itu anak langsung berada kelompok usia 4-5 tahun masih kesulitan ketika dikenalkan dengan konsep bilangan 1-10. Dengan permasalahan di atas jadi peneliti

¹⁷ Suciati, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Berhitung Permulaan melalui Permainan Media Kartu Angka pada Kelompok B di TK Pertiwi I Kota Jambi, *Jurna Literasiologi*, Vol 2, No. 2 Juli- Desember 2019

memutuskan untuk menggunakan permainan *Abacus* angka kepada anak usia 4-5 tahun.¹⁸

Berdasarkan kajian diatas terdapat perbedaan dan persamaan, perbedaan antara kajian di atas yaitu menggunakan Permainan Abacus Angka sedangkan kajian penulis menggunakan media *rainbow stick pattern*, sedangkan persamaanya meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep bilangan.



¹⁸ Indamah, Nur Khotimah, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Abacus Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, *Jurnal Paud Teratai*, Vol 07, No 01 tahun 2018.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Media *Rainbow Stick Patterns*

1. Pengertian *Rainbow Stick Patterns*

Menurut Heinich dalam Azhar media merupakan alat yang dapat menyalurkan informasi. Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *media medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu sumber pesan dengan penerima pesan.¹

Media pembelajaran pendidikan Anak Usia Dini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengujudkan informasi dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak untuk terjadinya proses belajar, seperti yang digariskan oleh pendidik Paud.² Gagne dalam Arief S. Sadiman mengatakan bahwa media merupakan dapat merangsang pikiran dan minat belajar anak.³

Assocition For Education an Communication Tecnology (AECT) menjelaskan bahwa media merupakan segala jenis yang digunakan dalam proses penyebaran informasi. Sedangkan *National Education Assosiation* (NEA) juga mendefinisikan bahwa media sebagai benda yang dapat

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 3

² Muhammad Fadillah, *Desain pembelajaran PAUD*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.87.

³ Arie S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: Raja Granfindo Persada, 2007), h.6

dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang dapat mempengaruhi efektivitas program pendidikan.⁴

Berdasarkan uraian diatas, Media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih berkualitas dan mencapai kompetensi yang diharapkan dan juga anak lebih leluasa memahami apa pesan yang akan disampaikan oleh guru.

Media stick merupakan salah satu dari media pembelajaran, media stick adalah suatu kayu ukuran 12cm x 1cm x 1,8-2 mm ini berbahan dari kayu sengon (albasia) dan pinus yang sudah melewati tahapan oven dan sanding (bahan halus). Dengan melewati tahapan proses penentuan bahan baku yang sesuai dan proses produksi yang aman dan higienis menggunakan mesin stik yang modern, sehingga stik tidak mengandung zat-zat yang berbahaya. Stik sangat mudah dipatahkan, harganya juga murah, dan bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran.⁵

Media pembelajaran dapat menuntun dan mengarahkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar, pengalaman tersebut diperoleh tergantung adanya interaksi anak dengan media dan juga berguna bagi

⁴ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 1

⁵ Finda Firmala, Titha Kusmiatin, Sukma Murni, Penerapan Pendekatan pembelajaran Problem Based Learning Bebas Media Stick Es Krim untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi Matematis di Kelas 1 Sd Plus Nurul Aulia, *Jurnal of Elementary Education*, vol 02 No 01, Januari 2019. h.5.

guru dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran merupakan merupakan alat atau bahan ajar yang mempunyai peran yang penting dan membawa dampak positif dalam terlaksanakannya proses suatu pembelajaran. Proses pembelajaran lebih terarah dan dapat membawa manfaat bagi pelaksananya yaitu guru dan peserta didik, karena adanya responsif atau terjadinya umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mencapai tujuan dan pembelajaran lebih optimal.⁶

Berdasarkan uraian diatas stik yang dimaksud oleh penulis adalah stik yang sering dijumpai oleh anak-anak maupun orang dewasa dan juga sering digunakan untuk ganggang es krim dan lain-lain, jadi dengan mengenalkan lambang bilangan dengan menggunakan media stik anak akan mudah memahami apa yang akan kita sampaikan kepada anak, karena sebelum kita mengenalkan cara menggunakan media *Rainbow Stick Pattern* anak sudah terlebih dahulu mengenal apa itu stik atau bisa dikanal dengan nama stik es krim.

2. Manfaat Media *Rainbow Stick Pattern*

Media *Rainbow Stick Pattern* memiliki beberapa manfaat yang harus kita ketahui yaitu:

- a. Media stik ini berwarna jadi, akan membuat anak-anak lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga minat anak dalam mempelajari lambang bilangan semakin besar. Anak-anak akan senang dan tertarik dengan adanya media *Rainbow Stick*

⁶ Guslinda, dkk, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: CV. Jakad publishing surabaya, 2018), h. 1-3

Pattern apalagi dibantu dengan warna- warna dan gambar yang menarik.

- b. Media stik ini dapat membantu daya tarik peserta didik, karena bisa membedakan bentuk antara angka 1-10. Sehingga memudahkan anak untuk mengenal lambang bilangan cara berurutan.⁷

3. Tujuan Media *Rainbow Stick Pattern*

Proses belajar mengenal lambang bilangan menggunakan media stik bertujuan membantu guru agar proses belajar peserta didik lebih efektif. Adapun tujuan dari media stik yaitu:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.
2. Mengembangkan sikap aktif berdiskusi peserta didik.
3. Mendorong keaktivitasan peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas penelitian *rainbow stick pattern* ini memiliki tujuan untuk:

- a. Memperkenalkan, membentuk, serta memperjelas materi pengenalan lambang bilangan bagi peserta didik dari 1-10.
- b. Mendorong anak untuk mengenal warna.
- c. Mengembangkan sikap keingin tahuan anak tentang angka.

⁷ A, Arsyat, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h.25.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Rainbow Stick Pattern*

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Rainbow stick Pattern* antara lain:

1. Kelebihan penggunaan media stik
 - a. Stik sangat mudah didapat dan bahannya pun cukup sederhana dan aman bagi peserta didik.
 - b. Menumbuhkan minat belajar matematika bagi peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan melihat warna dari media stik.
 - c. Memperjelas makna pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 melalui metode diskusi sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.
 - d. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan bosan.

Berdasarkan uraian diatas penelitian media *rainbow stick pattern* memiliki persamaan yaitu:

- a. Sangat mudah didapat dan bahannya cukup sederhana dan aman bagi peserta didik.
- b. Menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan melihat banyak warna.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan.

d. Membuat peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti menyusun, mengamati dan sebagainya.

2. Kekurangan media stik

- a. Media stik tidak tahan lama mungkin sampai 4 atau 5 bulan setelah dicat warna
- b. Mengejar dengan memakai media lebih banyak menunjuk guru untuk berfikir kreatif,
- c. Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan media stik
- d. Perlu kesedian berkorban pikiran untuk guru bagaimana supaya lebih menarik perhatian peserta didik.⁸

Berdasarkan uraian diatas kekurangan Media *Rainbow Stick Patterns* yaitu:

- a. Tidak tahan lama mungkin 4-5 bulan setelah diwarnai
- b. Mudah patah.
- c. Mengajar dengan memakai media ini lebih banyak menunjukkan ke guru
- d. Warnanya lebih mudah menempel ditangan saat dipegang

5. Langkah-langkah penggunaan Media *Rainbow Stick Patterns*

Langkah-langkah penggunaan media stik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

⁸ A, Arsyat, *Media Pembelajaran*,..., h.26.

1. Guru membagi peserta didik dalam 5 kelompok sebagai grup diskusi
2. Guru membagi media kemasing-masing kelompok
3. Guru memberikan penjelasan mengenai media yang digunakan
4. Guru menuliskan contoh soal penjumlahan dan pengurangan dengan teknik menyimpan dan meminjam.
5. Peserta didik menghitung stik yang sudah diberi warna sesuai dengan angkanya.
6. Peserta didik menulis dibuku jumlah dari hasil tugas yang diberikan guru.⁹

Berdasarkan uraian diatas maka media *rainbow stick pattern* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: beberapa langkah yang harus kita lalui saat memainkan atau menggunakan media *Rainbow Stick Pattern* yaitu:

- a. Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media *Rainbow Stick Pattern* dalam proses pembelajaran
- b. Peneliti menjelaskan dan mencontohkan bagaimana cara menggunakan media *Rainbow Stick Patterns*.
- c. Peneliti membagikan Stik dan gambar pola kepada masing-masing anak

⁹ A, Arsyat, *Media Pembelajaran*,..., h.28.

- d. Anak akan menyusun stick sesuai warna yang ada pada pola gambar.

B. Pengenalan Lambang Bilangan AUD

1. Pengertian Lambang Bilangan

Kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, kognitif juga dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan anak usia dini juga untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Tahapan tingkatan perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan empat tahap tingkatan perkembangan anak yang akan terjadi selama masa kanak-kanak sampai remaja. Menurut Carol dan Barbara salah satu perubahan kognitif penting ditahun-tahun prasekolah terjadi antara anak-anak usia 3-4 tahun adalah perkembangan berpikir simbolik yaitu adalah kemampuan anak usia dini untuk menghadirkan kemampuan secara mental atau objek yang kongkrit atau nyata, tindakan, dan peristiwa.¹⁰ Oleh karena itu perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada anak apalagi dalam memecahkan semua masalah atau menghitung angka atau bilangan.

Santrock dalam Rozana, menyatakan tahap perkembangan kognitif usia prasekolah terdiri dari 2 tahap yaitu, pertama pada usia 2 tahun sampai 4 tahun merupakan tahap fungsi simbolik. Kedua, diusia 4-7 tahun anak usia prasekolah di mana anak berada dari tahap pemikiran intuitif yaitu tahap di mana anak mulai dapat menggunakan penalaran

¹⁰ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2020), h 41.

primitifnya dan rasa ingin tahu jawaban atas semua hal yang ia tanyakan berkembang pesat.¹¹

Perkembangan kognitif adalah menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah dimana seseorang dapat mengembangkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuan.¹² Perkembang kognitif sangat penting untuk keberhasilan belajar anak karena bagian belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Menurut Ernawulan dalam Asrori, menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah menyangkut perkembangan bagaimana proses berpikir itu bekerja, di dalam kehidupan sehari-hari anak, anak bisa saja dihadapkan dengan masalah-masalah yang menuntut anak untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tersebut.¹³ Berdasarkan pengertian di atas perkembangan kognitif adalah usaha dan hasil dalam berpikir dan bertindak untuk menyelesaikan masalah.

Depdiknas menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bilangan adalah bagian dari matematika diperlukan agar menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang berguna bagi kehidupan sehari-hari karena bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan

¹¹ Salma Rozana dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 126.

¹² Heleni Fitri dkk, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, No 2, April 2018, h.171.

¹³ Asrori, *Pssikologi Pendidikan Pendekatan Multidispliner*, (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2020), h. 41.

matematika.¹⁴ Maka pada usia sejak dini perlu diperkenalkan makna dari bilangan itu tersendiri, sehingga anak sudah mengetahui tentang bilangan dan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya. Bilangan merupakan lambang atau simbol suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sedangkan menurut Nurlaela dalam Kholifah berpendapat bahwa bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang mencakupi unsur penting seperti, nama, urutan, bilangan dan jumlah.¹⁵

Simbol adalah lambang untuk mewakili sebuah bilangan. Angka 1 adalah simbol untuk bilangan satu, dan seterusnya. Sehingga kemampuan anak dalam mengenal bilangan adalah kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal bilangan merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan, ini karena bilangan merupakan dasar dari kemampuan kemampuan anak terhadap matematika. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang dimulai ketika anak sudah pada tahapnya yaitu usia 3-4 tahun. Mengenal bilangan bagi anak yang dapat dikatakan mengenal dengan baik jika anak tidak hanya sekedar menghafal bilangan, tetapi anak juga sudah mengenal bentuk dan makna dari suatu bilangan tersebut dengan baik.¹⁶ Oleh karena itu pembelajaran mengenal bilangan untuk anak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang

¹⁴ Direktorat Pendidikan Madrasah, *Kurikulum Raudhatul Atfhal*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011), h. 1

¹⁵ Kholifah, dkk, *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), h. 26

¹⁶ Yuliani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 45

tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berpikir anak.

Sudaryanti menyatakan bahwa lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal. Dengan memahami konsep lambang bilangan diharapkan anak dapat memahami konsep matematika.¹⁷

Jadi pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi.

Robbins mengetakan bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beberapa tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbins menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Seseorang anak dikatakan mampu mengenal lambang bilangan jika anak tersebut bisa mengurutkan, mengelompokkan dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda.¹⁸ Ketika anak mampu mencocokkan suatu benda dengan angka tau hal lainnya, itu anak sudah paham dengan konsep pengenalan lambang bilangan.

¹⁷ Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UNY Press, 2006), h.1.

¹⁸ Robbins, *Perilaku Organisasi I*, (Jakarta: Selembah Empat, 2008), h. 57

2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Menurut Anita Yus dalam Gilar Gandana Menjelaskan Potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak terdapat enam aspek perkembangan, salah satu diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak yaitu: menyebut urutan lambang bilangan dari 1-10, membilang konsep bilangan dengan benda-benda. Perkembangan kognitif pada anak adalah bentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk, membentuk bangunan, menyebut dan membilang 1-10, dan mengenal lambang bilangan.¹⁹ Jadi dalam aspek kognitif terdapat pengenalan angka pada anak bukan hanya sekedar membilang, namun juga mulai paham angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut.

3. Tahap Pengenalan Lambang Bilangan

Ahmad Susanto mengatakan ada beberapa tahapan pengenalan lambang bilangan yaitu:

- a. Tahapan konsep atau pengertian, pada tahap ini anak bereksplorasi untuk menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung harus dilaksanakan secara tepat, sehingga benar-benar dipahami anak.

¹⁹ Gilar Gandana dkk, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuise

- b. Tahap Transisi, tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang. Pembelajaran yang sesuai dengan tahap transisi ini seharusnya diberikan jika tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat sudah menguasai kegiatan berhitung.
- c. Tahap Lambang, tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dari jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.²⁰Berdasarkan tahapan yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari mengenalkan konsep bilangan, kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka.

Menurut Piaget dalam mengenal lambang bilangan atau bilangan pada anak melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Tahap pertama, yaitu anak harus mengenal bahasa simbol terlebih dahulu. Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana atau abstraksi empiri. Pada tahap mengenal bahasa simbol yaitu mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari bilangan tersebut, seperti guru menyebutkan bilangan, satu, dua, tiga, dan seterusnya. Tahap bahasa simbol ini juga menggunakan benda nyata atau konkrit. Contohnya pada saat mengajar guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah pensil. Guru meletakkan pensil

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 100-101

tersebut dan berkata “satu” kemudian guru mengambil pensil kedua dan berkata “dua”, lalu mengambil pensil selanjutnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi instruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sehingga anak tersebut memahami dan dapat melakukan dengan benar.

- b. Tahap kedua, yaitu abstraksi refleksi. Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berpikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung benda-benda agar mudah dan efektif dalam melatih menghitung permula. Contohnya seperti menghitung jumlah benda yang ada di kelas atau benda-benda lain yang mereka lihat. Anak juga mulai belajar menghubungkan benda dan lambang bilangan.
- c. Tahap ketiga, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang atau simbol bilangan, anak dikenal dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya seperti anak menghubungkan sebuah benda, seperti selembar kartu dengan angka 1, dua lembar kartu dengan angka 2, dan seterusnya. Agar semua yang telah dilakukan sampai anak benar-benar paham serta mengetahui konsep dan lambang bilangan dengan baik dan benar.²¹ Oleh karena itu anak harus menguasai mengenal bentuk dari setiap angka atau bilangan, supaya anak tidak hanya mengenal gambar atau menghafal angka tersebut, akan tetapi juga mengenal lambang bilangan.

²¹ Gilar Gandana, dkk, *Peningkatan,....*, h. 97-98

4. Langkah-langkah Mengenal Lambang Bilangan

Slamet Suyanto dalam Wiwi Umaternate mengemukakan bahwa kegiatan dalam mengenalkan lambang bilangan dapat dicapai dengan beberapa langkah-langkah yang akan menyenangkan dan disukai oleh anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghitung dengan jari: Hampir semua orang belajar berhitung permulaan dengan menggunakan jari-jarinya. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan dengan menanyakan beberapa banyak jumlah jari kita dan memberikan kesempatan bagi anak untuk menjawab dengan maju kedepan kelas untuk menjelaskan bagaimana anak tersebut menemukan hasilnya.
- b. Berhitung sambil bernyayi dan berolahraga: pada kegiatan ini guru mengajak anak untuk berkomunikasi dengan pemahaman yang sudah dipahami
- c. Menghitung benda-benda: kegiatan ini orang tua dan guru dapat melatih anak untuk berhitung dengan menggunakan benda-benda apa saja atau yang ada disekitarnya.
- d. Mengenalkan mata uang: pada pengenalan mata uang ini ialah hal yang penting untuk dikenalkan pada anak. Pada umumnya anak-anak sudah mampu dan berani untuk membeli sesuatu yang ia sukai seperti makanan dan mainan.²²

²² Wiwi Umaternate, Haryati, Nurhamsa Mahmud, Penerapan Media gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10, *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, No 1, Tahun 2020, h. 22

Berdasarkan uraian diatas menjelaskan bahwa mengenal lambang bilangan dilakukan dengan kegiatan-kegiatan sederhana dan yang mudah dipahami oleh anak. Pendidik dapat menginovasikan kegiatan sederhana dengan lebih menarik agar anak mudah untuk memahami.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan dalam R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Peneliti menggunakan R&D untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru. R&D adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.¹ Penelitian dan pengembangan R&D adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.

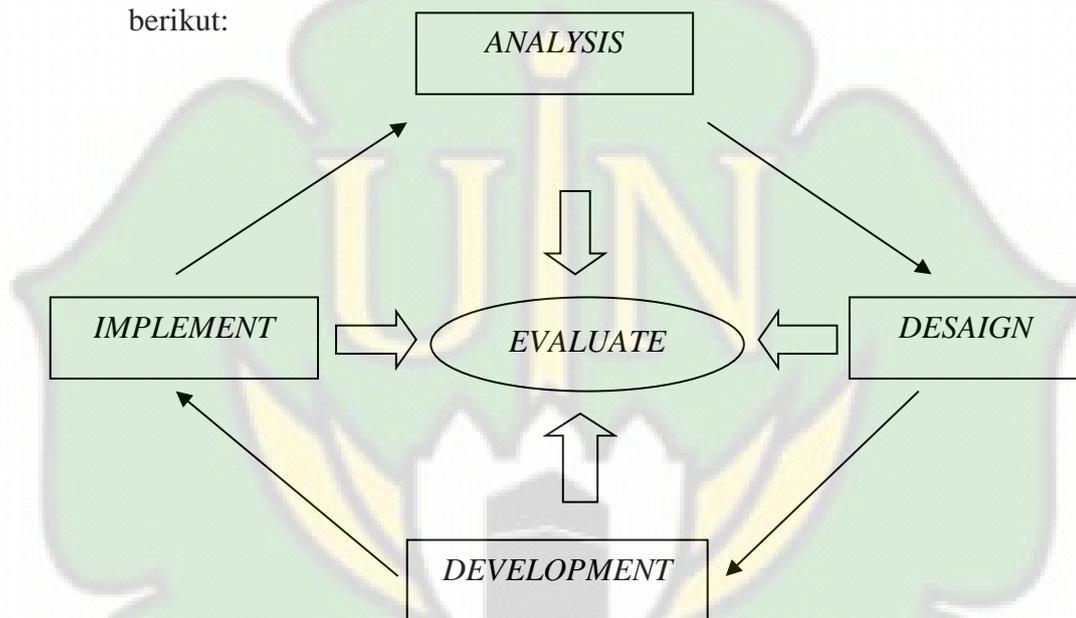
Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan produk yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang system pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan,

¹ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 58.

yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).²

B. Prosedur Penelitian

Menurut Branch dalam Sugiyono (2013), langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dengan model *ADDIE* sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Penelitian Model *ADDIE*³

Untuk memahami setiap langkah pengembangan *ADDIE* secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dalam pengembangan *ADDIE* yaitu, tahapan ini menganalisis permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar

² Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Diyan Rakyat, 2009), h. 125.

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

guru, media yang digunakan guru kurang variasi sehingga minat belajar anak kurang dan membuat anak cepat bosan dalam proses belajar di PAUD.

2. Tahap *Design*

Tahap desain ini menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah PAUD, langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah mengkaji media yang tepat dan cocok digunakan untuk mengatasi masalah yang terdapat pada PAUD seperti membuat desain media *Rainbow Stick Pattern*, desain media *Rainbow Stick Pattern* ini membutuhkan alat seperti contoh gambar pola, stik es krim warna dan lem.

3. Tahap *Develop*

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ditulis menjadi kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media *Rainbow Stick Patterns*. Setelah media siap selanjutnya penulis melakukan konsultasi kepada validator yaitu: Ahli Media dan Ahli Materi

Selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator, untuk mendapatkan produk media *Rainbow Stick Pattern* yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil media, selanjutnyadianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan.

4. Tahap *Implement*

Implementasi merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R&D model *ADDIE*. Implementasi kelayakan Media *Rainbow Sticks Pattern* dilakukan uji coba terbatas yaitu, melakukan penerapan media *Rainbow Stick Patterns* pada pembelajaran mengenal lambang bilangan. Selanjutnya, penelitian ini juga melakukan penyebaran lembar penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan yang akan diisi oleh guru, ketika anak mencoba produk media *Rainbow Stick Patterns*, sesuai dengan indikator tentang dicapai oleh anak. Hal ini, dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media *Rainbow Stick Pattern*.

5. Tahap *Evaluate*

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu, langkah penilaian kelayakan terhadap media *Rainbow Stick Pattern*, yang dilakukan oleh dua pakar ahli media dan pakar ahli materi. Pada tahap ini, menggunakan penilaian terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 3-4 tahun, sehingga mendapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media *Rainbow Stick Patterns* yang telah dikembangkan.⁴

⁴Yudihari Rayanto dan Sugianti, *Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktis*, (Penelusuran: Lembaga Academic & Research Insitue, 2020), h.33-38.

C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya. Pemilihan tempat penelitian ini, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan penelitian dengan guru di PAUD Mutiara Bunda. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18-19 Juli 2022.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi. Validasi digunakan untuk menilai kelayakan media *Rainbow Stick Pattern* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1) Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data, tentang kualitas materi pada media *Rainbow Stick Patterns* dan aspek penyajian materi yang diisi oleh validator ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2) Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, baik dari segi fisik, desain, penggunaan, keamanan dll yang diisi oleh validator ahli materi yang terdiri satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3) Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Mengenal Angka

Peserta didik kelompok A PAUD Mutiara Bunda, lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan anak dalam

mengenalkan angka dengan menggunakan media *Rainbow Stick Patterns*. Lembar ini diisi oleh pendidik sesuai dengan kemampuan anak kelompok A PAUD Mutiara Bunda.

E. Instrumen Pengumpulan Produk

Instrumen pengumpulan produk, dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, penulis membuat instrumen pengumpulan produk, yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur yang ada serta divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi.⁵

Penelitian ini, mengembangkan instrumen pengumpulan produk dilakukan dalam 3 tahap yaitu: tahap pertama, validasi oleh ahli materi berupa materi pembelajaran yang terdapat pada media *Rainbow Stikc Pattren*, tahap kedua validasi produk oleh ahli media ialah media *Rainbow Stikc Pattren*, dan tahap terakhir melakukan penilaian pada anak melalui pengenalan konsep lambang bilangan.

penelitian ini, jawaban setiap item instrumen tersebut diukur menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat sesuai sampai dengan tidak sesuai yang berupa kata: 1. Tidak Sesuai, 2. Kurang Sesuai, 3. Sesuai, 4. Sangat Sesuai.

⁵ Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, (Yogyakarta: DeePublish, 2012), h.205.

Tabel 3. 1 Rubrik Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun)				
		Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat Mengenalkan bilangan 1-10				
		Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan 1-10				
		Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10				
2	Aspek Isi	Kesesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun				
		Kesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> untuk mengenal lambang bilangan				
		Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka				
		Materi yang ditampilkan media sesuai dengan pembahasan mengenal angka				

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek Penyajian Media (Desain)	Kesesuaian bidang ukuran media <i>Rainbow stick Pattern</i> bagi anak usia 3-4 tahun				
		Media <i>Rainbow stick Pattern</i> praktis dan mudah dibawa				
		Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya				
		Media <i>Rainbow stick Pattern</i> dapat digunakan dalam jangka panjang dan tidak mudah rusak				
		Kesesuaian ukuran dan warna				
2	Aspek Penggunaan	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> bertujuan untuk memberikan pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak				
		Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> layak untuk anak usia 3-4 tahun				
		Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahun anak				
		Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mampu				

		memotivasi anak				
		Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mudah digunakan oleh anak				
3	Aspek Tampil (Estetika)	Memberikan keterangan/ judul pada media				
		Pemilihan warna yang menarik pada media				
		Kesesuaian bentuk angka pada media gambar pola angka dengan stik				
		Kesesuaian media <i>Rainbow stick Pattern</i> dengan karakteristik anak				

Tabel 3. 3Rubrik Kemampuan Penilaian anak

No	Indikator	Sub Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Dapat Mengenal Pola Sederhana	Anak mampu menyusun stik warna sesuai dengan pola pada gambar				
		Anak mampu menyesuaikan warna stik dengan warna pada pola gambar				
2	Menyebutkan Lambang Bilangan	Anak mampu menyebutkan lambang bilang dari 1-10				
		Anak dapat mengenal bentuk bilangan secara berurut				
3	Mencocokkan bilangan dengan	Anak dapat mencocokkan stik warna sesuai gambar				

	lambang bilangan					
--	---------------------	--	--	--	--	--

Sumber: Permendidbut 137.⁶

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini, data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil presentasi setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar observasi kemampuan mengenal angka yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media *Rainbow Stick Paatterns*.⁷

Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan skala likert sebagai berikut:

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

(Sumber: Sugiyono Tahun 2015)

⁶Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, 2014, h. 16.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*,...,h. 137

Keterangan:

x : persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

$\sum M$: jumlah skor setiap aspek penilaian

M_{max} : skor maksimal tiap aspek penilaian

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

Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi.

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

(Sumber: Sugiono, 2014)⁸

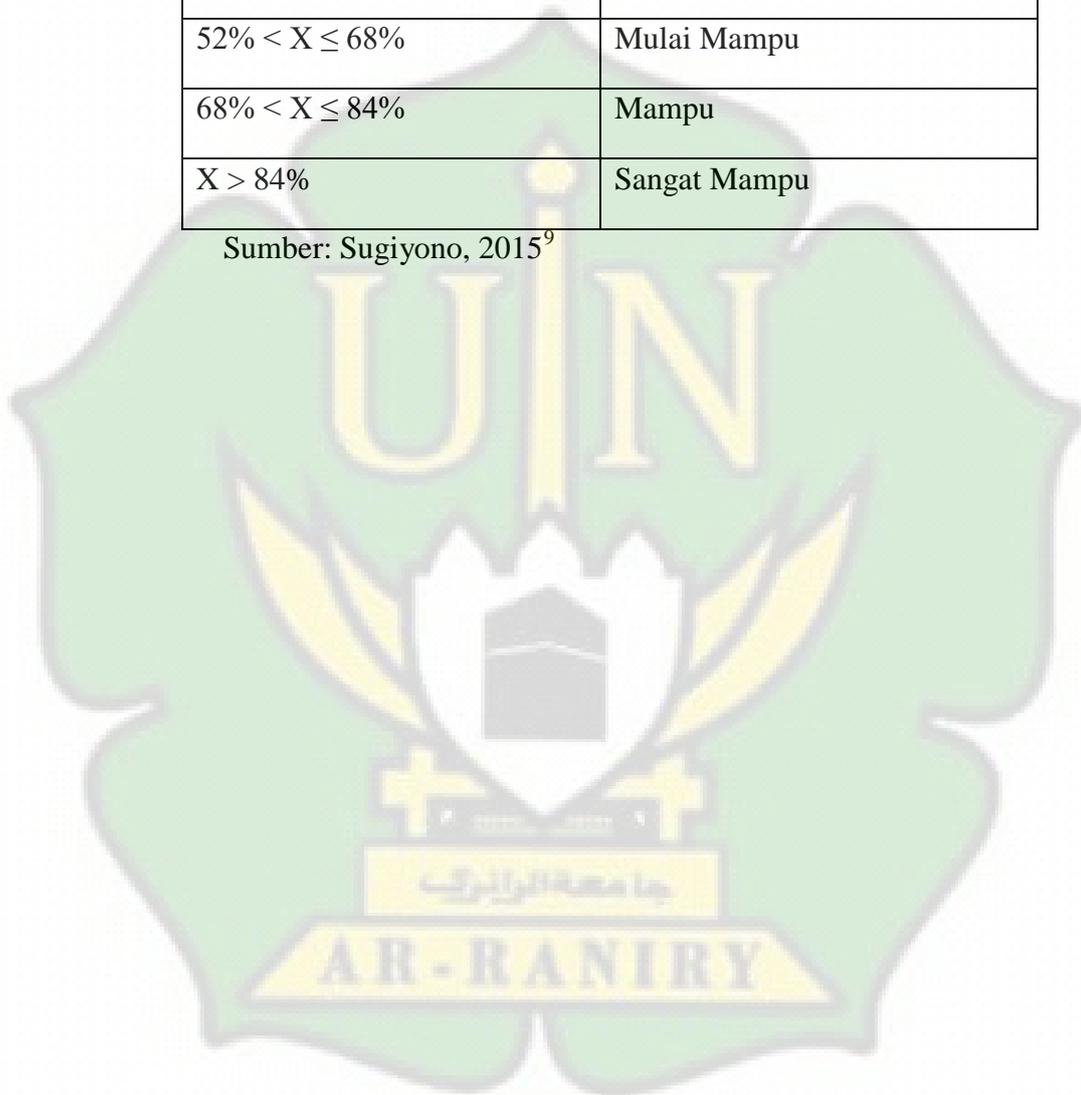
Interprestasi hasil analisis observasi penelitian kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305

Tabel 3. 5Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 3-4 tahun

skor	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Mampu
$52\% < X \leq 68\%$	Mulai Mampu
$68\% < X \leq 84\%$	Mampu
$X > 84\%$	Sangat Mampu

Sumber: Sugiyono, 2015⁹



⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 285.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian telah dilaksanakan di PAUD Mutiara Bunda, Aceh Jaya. Penelitian ini dilaksanakan selama dua hari, pertama pada hari senin tanggal 18 Juli 2022, dan hari kedua pada hari selasa tanggal 19 Juli 2022. Dengan melakukan uji coba kelayakan produk media *rainbow stick pattern* pada anak usia 3-4 tahun, sekaligus pemberian lembar observasi anak untuk dinilai.

Ada beberapa tahapan, yang harus dilakukan dalam mengembangkan media *rainbow stick pattern* ini, berdasarkan prosedur pengembangan model *ADDIE*. Adapun tujuan utama model pengembangan ini yaitu digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk alat permainan edukatif yang efektif dan efisien.

1. Analisis (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap analisis permasalahan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya. dari hasil observasi diperoleh beberapa interview dengan walikelas PAUD Mutiara Bunda kelompok A, yaitu: “media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak”, “apakah media yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar AUD”,

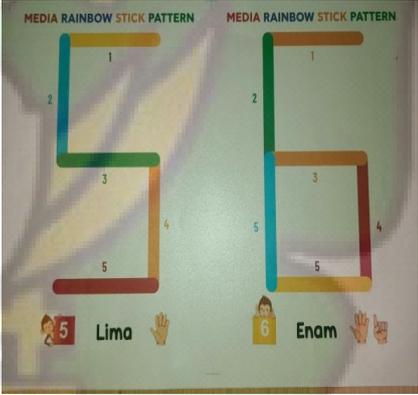
“apakah media yang digunakan dapat menciptakan anak menjadi lebih kreatif selama proses pembelajaran”.

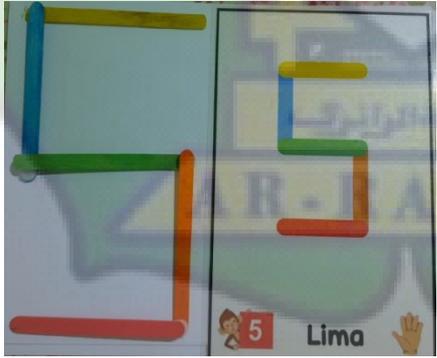
Berdasarkan hasil interview dengan walikelas diperoleh keterangan bahwa peserta didik kurangnya minat anak dalam mengenal bentuk angka/bilangan, anak lebih fokus untuk menghafalkan angka-angka, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan di PAUD Mutiara Bunda hanya menggunakan buku bergambar dan buku tulis dalam mengenalkan lambang bilangan, media yang digunakan kurang bervariasi, yaitu hanya menggunakan media bisual biasa. Dari analisis permasalahan yang ditemukan di PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya maka dikembangkan sebuta sebuah media yang menarik minat belajar anak khususnya terhadap pengenalan lambangan bilangan. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Rainbow Sticks Pattern* untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun. Sehingga dengan menggunakan media ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar.

2. Desain (Perancangan)

Tahap ini penulis membuat desain awal terhadap media *raibow stick pattern* dalam mengenalkan lambang bilangan. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *rainbow stick pattern* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1Alat dan Bahan Media *Rainbow Stick Pattern*

No	Sebelum	Sesudah
1	<p data-bbox="544 443 711 477">Kertas Glosy</p> 	<p data-bbox="1038 443 1206 477">Kertas Glosy</p> 
2	<p data-bbox="528 947 727 981">Desain Gambar</p> 	<p data-bbox="1023 947 1222 981">Desain Gambar</p> 
3	<p data-bbox="552 1451 703 1485">Stik Warna</p> 	<p data-bbox="1046 1451 1198 1485">Stik Warna</p> 
4	<p data-bbox="576 1933 679 1966">Perekat</p>	<p data-bbox="959 1933 1286 1966">Tangkai Pegengan Balon</p>

		
5	Tidak memakai cat	Cat Tempra dan Kuas 
6	Rancangan Media yang sudah jadi	Rancangan media yang sudah jadi  

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi produk dilakukan setelah media *rainbow sticks pattren* selesai didesain, selanjutnya dilakukan konsultasi

kepada validasi ahli materi dan ahli media untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media *rainbow sticks* pattern dengan mengisi lembar instrumen kelayakan media *Rainbow sticks* pattern dan juga saran beserta masukan untuk memperoleh perbaikan terhadap media sebelum diimplementasikan di PAUD Mutiara Bunda.

Produk awal yang telah selesai, kemudian divalidasi oleh ahli materi. Berikut hasil validasi oleh ahli materi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2 Tahap 1 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Validator	Katagori
1	Kesesuaian media <i>Rainbow Stick Pattern</i> pada tingkat pencapaian anak dalam indikator kurikulum	2	Kurang layak
2	Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat Mengenalkan bilangan 1-10	4	Sangat layak
3	Media <i>rainbow sticks pattern</i> dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	1	Tidak layak
4	Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10	4	Sangat Layak
5	Kejelasan isi materi	1	Tidak Layak
6	Kejelasan pemberian informasi pada media <i>rainbow sticks pattern</i>	1	Tidak Layak

7	Ketetapan isi materi	1	Tidak Layak
8	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	2	Kurang Layak
Jumlah Skor		16	
Jumlah Skor Maksimum		32	
Rata-rata		4	
Persentase		0,5%	Tidak layak

Sumber: hasil pengolahan data dari ahli materi

Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi materi tahap pertama memperoleh nilai rata-rata 4, dengan hasil nilai presentase sebesar 0.5% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berada dalam katagori tidak layak, akan tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki antaranya: 1. Segi aspek isi, masih banyak yang harus diubah agar sesuai dengan indikator yang dipakai untuk anak usia 3-4 tahun, 2. Media belum memperlihatkan konten mengurutkan.

Tabel 4. 3 Tahap 2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Validator	Katagori
1	Kesesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun)	3	Layak
2	Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat Mengenalkan bilangan 1-10	3	Layak

3	Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan 1-10	3	Layak
4	Media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10	3	Layak
5	Kesesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun	3	Layak
6	Kesesuaian materi media <i>Rainbow Stick Pattern</i> untuk mengenal lambang bilangan	3	Layak
7	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka	3	Layak
8	Materi yang ditampilkan media sesuai dengan pembahasan mengenal angka	3	Layak
Jumlah Skor		24	Layak
Jumlah Skor Maksimum		32	
Rata-rata		4	
Persentase		75%	

Sumber: hasil pengolahan data dari ahli materi

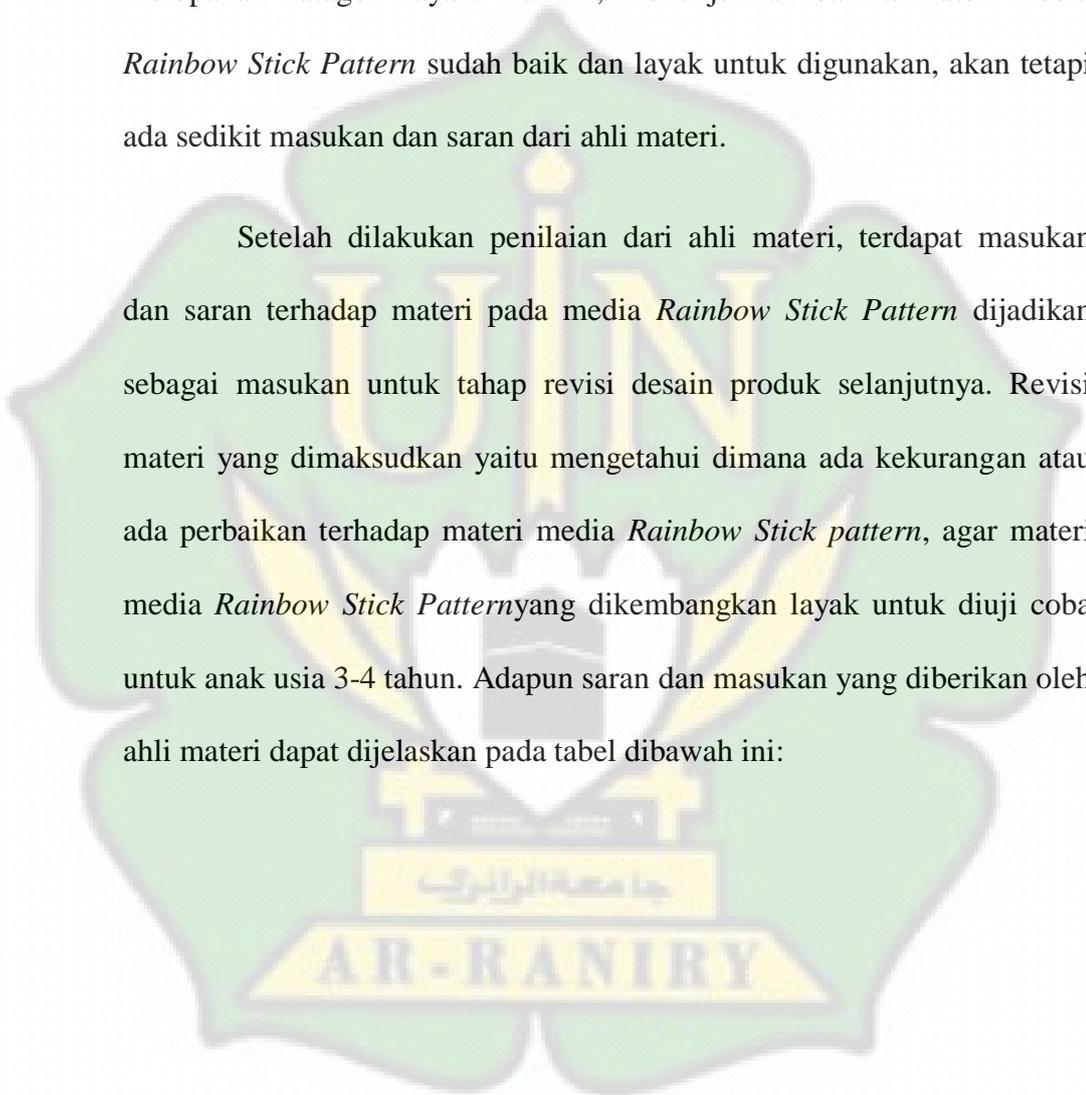
$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

$$x = \frac{24}{32} \times 100\%$$

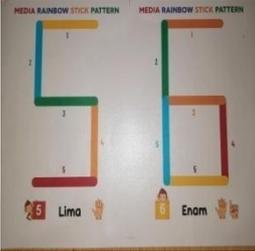
$$x = 75\%$$

Tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4, dengan hasil presentase 75%, telah dikonveksi dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakkan pada media *Rainbow Stick Pattern* merupakan katagori layak. Hal ini, menunjukkan bahwa materi media *Rainbow Stick Pattern* sudah baik dan layak untuk digunakan, akan tetapi ada sedikit masukan dan saran dari ahli materi.

Setelah dilakukan penilaian dari ahli materi, terdapat masukan dan saran terhadap materi pada media *Rainbow Stick Pattern* dijadikan sebagai masukan untuk tahap revisi desain produk selanjutnya. Revisi materi yang dimaksudkan yaitu mengetahui dimana ada kekurangan atau ada perbaikan terhadap materi media *Rainbow Stick pattern*, agar materi media *Rainbow Stick Pattern* yang dikembangkan layak untuk diuji coba untuk anak usia 3-4 tahun. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini:



Tabel 4. 4Revisi Produk Materi Pembelajaran Media *Rainbow Stick Pattern*

No	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Media belum memperlihatkan konten mengurutkan	 <p>Media gambar pola angkanya kecil dan belum ada keterangan medianya dan belum ada konten mengurutkan</p>	 <p>Media gambar pola lebih besar dan ada keterangan mengurutkan dan ada nama media yang memperjelas tentang media</p>
		 <p>Menggunakan stik es krim</p>	 <p>Stik diubah dari stik es krim menjadi stik sumpit</p>

		 <p>Menggunakan perekat untuk menghubungkan stik sehingga membentuk pola angka</p>	 <p>Menggunakan tangkai balon untuk menghubungkan antara satu stik ke stik yang lain sehingga membentuk pola angka</p>
2	Segi aspek isi	<p>Masih banyak yang harus diubah agar sesuai dengan indikator yang dipakai untuk anak usia 3-4 tahun</p>	<p>Sudah diubah sesuai dengan indikator yang dipakai oleh anak usia 3-4 tahun</p>
		<p>Kejelasan isi materi</p> 	<p>Kesesuaian materi rainbow stick pattern dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4</p>
		<p>Kejelasan pemberian informasi pada media rainbow stiks pattern</p>	<p>Kesesuaian materi media rainbow stick pattern untuk mengenalkan lambang bilangan</p>
		<p>Ketetapan isi materi</p>	<p>Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka</p>
		<p>Kejelasan dan kesesuaian bahasa</p>	<p>Materi yang ditampilkan media</p>

		yang digunakan	sesuai dengan pembahasan mngenal angka
--	--	----------------	--

a. Validasi Ahli Media

Produk awal yang sudah diselesaikan kemudian di validasi oleh ahli media, hasil validasi oleh ahli media pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

No	Kriteria penilaian	validator	Kategori
1	Kesesuaian bidang ukuran media <i>Rainbow stick Pattern</i> bagi anak usia 3-4 tahun	4	Sangat Layak
2	Media <i>Rainbow stick Pattern</i> praktis dan mudah dibawa	4	Sangat Layak
3	Bahan yang digunakan aman dan tidak berbahaya	4	Sangat Layak
4	Media <i>Rainbow stick Pattern</i> dapat digunakan dalam jangka panjang dan tidak mudah rusak	3	Layak
5	Kesesuaian ukuran dan warna	4	Sangat Layak
6	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> bertujuan untuk memberikan pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak	4	Sangat Layak
7	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> layak untuk anak usia 3-4 tahun	4	Sangat Layak

9	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak	4	Sangat Layak
8	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mampu memotivasi anak	4	Sangat Layak
10	Penggunaan Media <i>Rainbow stick Pattern</i> mudah digunakan oleh anak	4	Sangat Layak
11	Memberikan keterangan/ judul pada media	4	Sangat Layak
12	Pemilihan warna yang menarik pada media	4	Sangat Layak
13	Kesesuaian bentuk angka pada media gambar pola angka dengan stik	4	Sangat Layak
14	Kesesuaian media <i>Rainbow stick Pattern</i> dengan karakteristik anak	4	Sangat Layak
Jumlah Skor		55	
Jumlah Skor Maksimum		56	
Rata-rata		4	
Presentase		98,21%	Sangat Layak

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

$$x = \frac{55}{56} x 100\%$$

$$x = 98,21\%$$

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4, dengan hasil presentase 98,21%, sudah

dikonveksi dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan pada media *Rainbow stick Pattern* merupakan katagori sangat layak. Hal ini, menunjukkan bahwa media *Rainbow Stick pattern* sudah sangat baik dan sangat layak digunakan tanpa revisi berdasarkan hasil penilaian dari ahli media.

Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media, terdapat masukan dan saran untuk media *Rainbow Stick Pattern*, jadi saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media bisa untuk ke tahap revisi desain produk ke tahap selanjutnya. Revisi media yang dimaksudkan disini untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media *Rainbow Stick Pattern* agar media yang dikembangkan sangat layak untuk diuji coba oleh anak usia 3-4 tahun.

4. Implementasion (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap peneliti melakukan uji coba terbatas setelah melakukan revisi produk berupa materi dan media *rainbow sticks pattern*. Uji coba dilakukan pada anak dengan jumlah 10 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media *rainbow sticks pattern* secara kelompok. Peneliti melibatkan guru untuk memberikan penilaian terhadap anak saat menggunakan media *Rainbow sticks pattern* sesuai dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai.

Implementasi yang dilakukan pada anak terdiri dari dua tahap, yaitu tahap 1 yang dilakukan untuk melihat perolehan data awal, kemudian dilakukan tahap 2 untuk melihat perolehan data akhir sebagai deskripsi

perkembangan pengenalan lambangan bilangan pada anak. Berikut merupakan observasi tahap 1 perkembangan pengenalan lambang bilangan.

Tabel 4. 6Tahap 1 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1	HM	15	20	75	Mampu
2	SH	14	20	70	Mampu
3	SN	12	20	60	Mulai Mampu
4	AB	15	20	75	Mampu
5	ST	17	20	85	Sangat Mampu
6	SS	13	20	65	Mulai Mampu
7	AQ	14	20	70	Mampu
8	AR	15	20	75	Mampu
9	MQ	12	20	60	Mulai Mampu
10	BH	13	20	65	Mulai Mampu
Jumlah Skor Maksimum		140	200	700	
Rata-rata		14			
Presentase		70%			Sangat Mampu

Sumber Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

4.6 menunjukkan bahwa hasil observasi tahap 1 dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan anak 14 dengan hasil presentase 70% yang dikategori sangat mampu dan belum mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil observasi tahap 1, dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan secara individual mampu untuk meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada PAUD Mutiara Bunda Keutapang Aceh Jaya.

Tabel 4. 7 Tahap 2 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Pengenalan Lambang Bilangan

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1	HM	18	20	90	Sangat Mampu
2	SH	17	20	85	Sangat Mampu
3	SN	15	20	75	Sangat Mampu
4	AB	18	20	90	Sangat Mampu
5	ST	20	20	100	Sangat Mampu
6	SS	16	20	80	Sangat Mampu
7	AQ	14	20	85	Sangat Mampu
8	AR	15	20	90	Sangat Mampu

9	MQ	12	20	75	Sangat Mampu
10	BH	13	20	80	Sangat Mampu
Jumlah Skor Maksimum		170	200	850	
Rata-rata		17			
Presentase		85%			Sangat Mampu

Sumber Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

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

$$x = \frac{170}{200} x 100\%$$

$$x = 85\%$$

Tabel 4.7 menjelaskan bahwa hasil observasi dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan yang anak capai 17, dengan hasil persentase 85%, yang berada dalam kategori sangat mampu dan sudah mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan persentase ini, dapat diketahui bahwasanya media *Rainbow Stick Pattern* dapat menstimulasi pengenalan lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahu di PAUD Mutiara Bunda.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, setelah diimplementasikan media rainbow sticks pattern, penulis kemudian melakukan penyempurnaan produk

berdasarkan hasil pengamatan selama media diimplementasikan dan masukan serta saran-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan prosuk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan media *Rainbow Stick Pattern* untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 3-4 tahun, terutama pada lambang bilangan 1-10. Anak usia 0-6 merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, guru merangsang ataupun menstimulasi perkembangan dengan optimal. Hal ini, diperkuat dengan pendapat Hartati, mengungkapkan bahwa anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau bisa disebut anak usia dini, akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek. Salah satunya aspek perkembangan kognitif. Untuk itu, anak sangat perlu pengarahan yang optimal dari orang tua dan guru, supaya dapat memotivasi anak agar berupaya mengembangkan potensi yang dimilikinya, karena masing-masing anak memiliki potensi yang berbeda akan tetapi mereka memiliki tahap perkembangan yang sama.¹

Hal ini sependapat dengan Piaget dalam Sujiono, mengungkapkan bahwa semua anak memiliki tahapan perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui 4 tahapan antara lain ,tahap sensorikmotor (usia 0-2), tahap

¹Hartati, Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 11

praoperasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (11 tahun keatas). Tahap perkembangan kognitif usia 3-4 tahun terletak pada tahap praoperasional dimana anak belum mampu mengabstrakkan suatu benda dan anak masih perlu bantuan benda konkret dalam melakukan suatu hal. Kegiatan mengenal lambang bilangan dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif dalam pembelajaran.²

Penelitian Media *Rainbow Stick Pattern* sudah diperiksa dan divalidasikan kelayakkannya oleh ahli materi dan ahli media. Apabila dalam validasi media, dirasa belum cukup atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran maka validator ahli, akan memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan rancangan media *Rainbow Stick Pattern*. Pada lembar validasi ahli materi dan ahli media, kedua validator memberikan beberapa masukan dan arahan untuk perbaikan media yang belum sempurna dirancang. Kemudian berdasarkan dari masukan tersebut maka dilakukan revisi terhadap media *Rainbow Stick Pattern*. Adapun revisinya adalah sebagai berikut:

1. Pada media gambar angka dilakukan revisi membuat gambar seukuran dengan stik yang akan digunakan.

² Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), h. 120

2. Pada media gambar angka juga direvisi membuat angka kecil sesuai dengan urutan warna, biar memudahkan anak untuk mengurutkan stik saat anak menggunakan stik warna pada gambar.

Bedasarkan hasil penilaian kelayakan, yang dilakukan oleh validator telah melakukan revisi secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu 4 dan dari ahli materi yaitu 3, sehingga cukup memenuhi kriteria penilaian pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD. Dan juga hasil yang didapatkan oleh penulis saat uji kelayakan produk di PAUD memiliki nilai rata-rata keseluruhan yang anak capai 17, dengan presentase 85%, yang berada dalam kategori sangat mampu dan sudah mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Dengan demikian maka dinyatakan bahwa media *Rainbow Stick Pattern* layak untuk digunakan.

Hal ini, sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Himmatul Fariyah mengenai “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka” di mana hasilnya mengungkapkan kegiatan bermain *stick* dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, terutama dalam kemampuan menunjuk urutan benda untuk bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampa 10, dan menjumlahkan bilangan sampai hasil

10.³Hal ini dikuatkan juga dengan teori Putri, media *stick* angka yaitu salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak. Media *Stick* angka dapat dilakukan melalui kegiatan permainan, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan, memasang lambang bilangan dengan benda⁴.



³ Himmatul Farihah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, *Jurnal Teladan*, Vol 2, No.1, Mei 2017, h. 18.

⁴ Putri, L, Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di Paud. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2014 h.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media *Rainbow Sticks Pattern* dirancang untuk meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan anak usia 3-4 tahun, dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media *Rainbow Sticks Pattern* ini memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Pertama, yaitu ahli materi mendapatkan nilai validasi kelayakan rata-rata 4 dengan hasil persentase sebesar 75% yang berada dalam kategori layak untuk digunakan. Kedua, ahli media yaitu mendapatkan nilai validasi kelayakan rata-rata 4 dengan hasil persentase 98,21% dan berada dikategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media *Rainbow Sticks Pattern* setelah diuji coba lapangan di PAUD Mutiara Bunda untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan pada anak diketahui mendapatkan nilai observasi tahap 1 dengan rata 14 dengan hasil presentase sebesar 50% dan berada dalam kategori mulai mampu, kemudian pada penilaian tahap ke 2 mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 17 dengan hasil presentase 85% yang berada dalam kategori sangat mampu. Berdasarkan hasil penilaian media

rainbow sticks pattern dapat meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Pendidik
 - a. Hendaknya, dalam pembelajaran, pendidik lebih menggunakan media yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.
 - b. Media rainbow sticks pattern hendaknya dijadikan acuan untuk membuat media-media yang lain yang lebih bagus sebagai pelengkap pembelajaran.
2. Pengembang
 - a. Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam mengembangkan produk pembelajaran.
 - b. Pengembang menyadari akan adanya ketidak sempurnaan dalam pengembangan ini, untuk kritikan dan saran sangat diharapkan demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyat A. (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, Jawa Tengah: CV Pena Persada.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Dewi Ajeng Rahayu Tresna. (2018). Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kartu Angka, *Jurnal Pelita PAUD*, Vol 3, No 1.
- Direktorat Pendidikan Madrasah. (2011), *Kurikulum Raudhatul Atfhal*, Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Eko Endarmoko. (2007). *Tesamoko Tesaurus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Fadillah Muhammad. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fariyah Himmatul. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, *Jurnal Teladan*, Vol 2, No.1, Mei.
- Finda Firmala, Titha Kusmiatin, Sukma Murni. (2019). Penerapan Pendekatan pembelajaran Problem Based Learning Bebas Media Stick Es Krim untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi Matematis di Kelas 1 Sd Plus Nurul Aulia, *Jurnal of Elwmwntary Education*, vol 02 No 01, Januari.
- Fitri Heleni dkk. (2018), "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, No 2, April.
- Fitriani, Fauziatul Halim. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A (4-5 tahun) Di Tk Tiara Kota Lhokseumawe, *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, Vol.01, No 1 Maret.
- Guslinda, dkk. (2018). *Media Pembelajaran*, Surabaya: CV. Jakad publishing surabaya.

- Haidir Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan dan Jenis)*, Jakarta: Kencana.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indamah, Nur Khotimah. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Abacus Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, *Jurnal Paud Teratai*, Vol 07, No 01.
- L Putri. (2014), Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di Paud. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*.
- Maimun (2017). Pola Pendidikan Pesantren Perspektif Pendidikan Karakter, *Jurnal Of Islamic studies*. Vol 2, No.2.
- Nyoman Ayu Sukreni, dkk. (2014). “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2. No 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, 2014.*
- Pribadi Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Diyan Rakyat.
- Rahayu Tresna Dewi Ajeng. (2018). Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kartu Angka, *Jurnal Pelita PAUD*, Vol 3, No 1.
- Rajafi Ahmad. (2012). *Khazanah Islam (Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, Yogyakarta: DeePublish.
- Ranny Candra kirana dan Siti Mahmudah. (2016). Pengaruh Penggunaan Media *Sticks Ice Cream* Modifikasi terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok A, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 05, No 02 .
- Ranny Candra Kirana, Siti Mahmudah. (2016). Pengeruh penggunaan media *stick ice cream* modifikasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 05 No 02.
- Reski Wahyuni & Sukmawati. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Papan Flanel Angka di TK Mentari Bulogading Kabupaten Gowa, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020, Vol 6, No. 1.
- Robbins. (2008). *Perilaku Organisasi I*, Jakarta: Selembah Empat.

- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman Arie S. Dkk. (2007), *Media Pendidikan Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salma Rozana dkk. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Jawa Barat: Edu Publisher.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Suciati. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Berhitung Permulaan melalui Permainan Media Kartu Angka pada Kelompok B di TK Pertiwi I Kota Jambi, *Jurna Literasiologi*, Vol 2, No. 2 Juli- Desember.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Y.N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007), *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: PT. IMTIMA.
- Wiwi Umaternate, Haryati, Nurhamsa Mahmud. (2020). Penerapan Media gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10, *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, No 1.
- Yudihari Rayanto dan Sugianti. (2020). *Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktis*, Penelusuran: Lembaga Academic & Research Insitue.
- Yus Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B- 14114/Un.08/FTK/Kp.07.6/10/2022**

**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.
b. 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 Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 08 Desember 2021

MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Muthmainnah, MA
2. Munawwarah, M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Tria Mabruah**
NIM : 160210025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Rainbow Sticks Pattern Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

- 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 : 24 Oktober 2022

An. Rektor
Dekan,


Saiful 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;



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

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

Nomor : B-7006/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Paud KB MUTIARA BUNDA

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

Nama/NIM : **TRIA MABRURAH / 160210025**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Lamreung Kec. Krueng Barona Jaya Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media RAINBOW STICKS PATTERN untuk Meningkatkan Kemampuan mengenalkan Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini**

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

Banda Aceh, 20 Juni 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
KELOMPOK BERMAIN (KB) MUTIARA BUNDA**

Alamat : Gampong Keutapang Kecamatan Krueng Sabee
Calang – Aceh Jaya Kode Pos : 23465

SURAT KETERANGAN SUDAH MENYELESAIKAN PENELITIAN

Nomor : /PAUD MB/KTP/VII/2022

Kepala PAUD KB Mutiara Bunda menerangkan bahwa :

Nama : Tria Mabruah
NIM : 160210025
Semester : XII (Dua Belas)
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di Paud KB Mutiara Bunda pada tanggal 18 Juli s/d 19 Juli 2022. Kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian/pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (Skripsi) dengan Judul " Pengembangan Media Rainbow Stick Pattern untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini"

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Keutapang, 21 Juli 2022
Kepala Paud Mutiara Bunda



DARA FAUZIAH, S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBİYAH 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-1491/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi dan Instrumen*

Kepada Yth,
 Ibu Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

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

Nama : Tria Mabruah
 Nim : 160210025
 Judul : Pengembangan Media *Rainbow Stick Pattern* Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini
 Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran serta Instrumen Observasi Anak

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

Banda Aceh, 09 Juni 2022
 An. Ketua Prodi PIAUD,
 Sekretaris Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah

AR-RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH 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-1490/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,
 Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

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

Nama : Tria Mabruah
 Nim : 160210025
 Judul : Pengembangan Media *Rainbow Stick Pattern* Untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini
 Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 09 Juni 2022
 An. Ketua Prodi PIAUD,
 Sekretaris Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

①

① LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

Penulis : Tria Maburrah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Dewi Fitriani, M. Ed

A. Petunjuk :

1. Kami mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek penilaian, dan saran-saran untuk revisi terhadap pengembangan media yang telah direncanakan.
2. Sebelum mengisi kuisioner ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan pada *check list* (√) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian.
Keterangan jawaban skor penilaian:
Skor 1 = Tidak Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 3 = Baik
Skor 4 = Sangat Baik
4. Bapak/Ibu dapat menulis komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

AR-RANIRY

B. Penilaian Materi

NO	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek pembelajaran	Kesesuaian media <i>Rainbow Sticks Pattern</i> pada tingkat pencapaian anak dalam Indikator kurikulum		✓		
		Media <i>Rainbow Sticks Pattern</i> dapat mengenalkan bilangan 1-10				✓
		Media <i>Rainbow sticks Pattern</i> dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1-10	✓			
		Media <i>Rainbow Sticks Pattern</i> dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10				✓
2	Aspek Isi	Kejelasan isi materi	✓			
		Kejelasan pemberian informasi pada media <i>Rainbow Sticks Pattern</i>	✓			
		Ketetapan isi materi	✓			
		Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan		✓		

f)

Pattern

Pattern

→ no an

→ pola

Penilaian Validasi Umum

1	2	3	4

Keterangan:

- 1 = Belum dapat Digunakan
- 2 = Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 = Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lengkapi sesuai dengan angka nomor penilaian Bapak/Ibu

Saran:

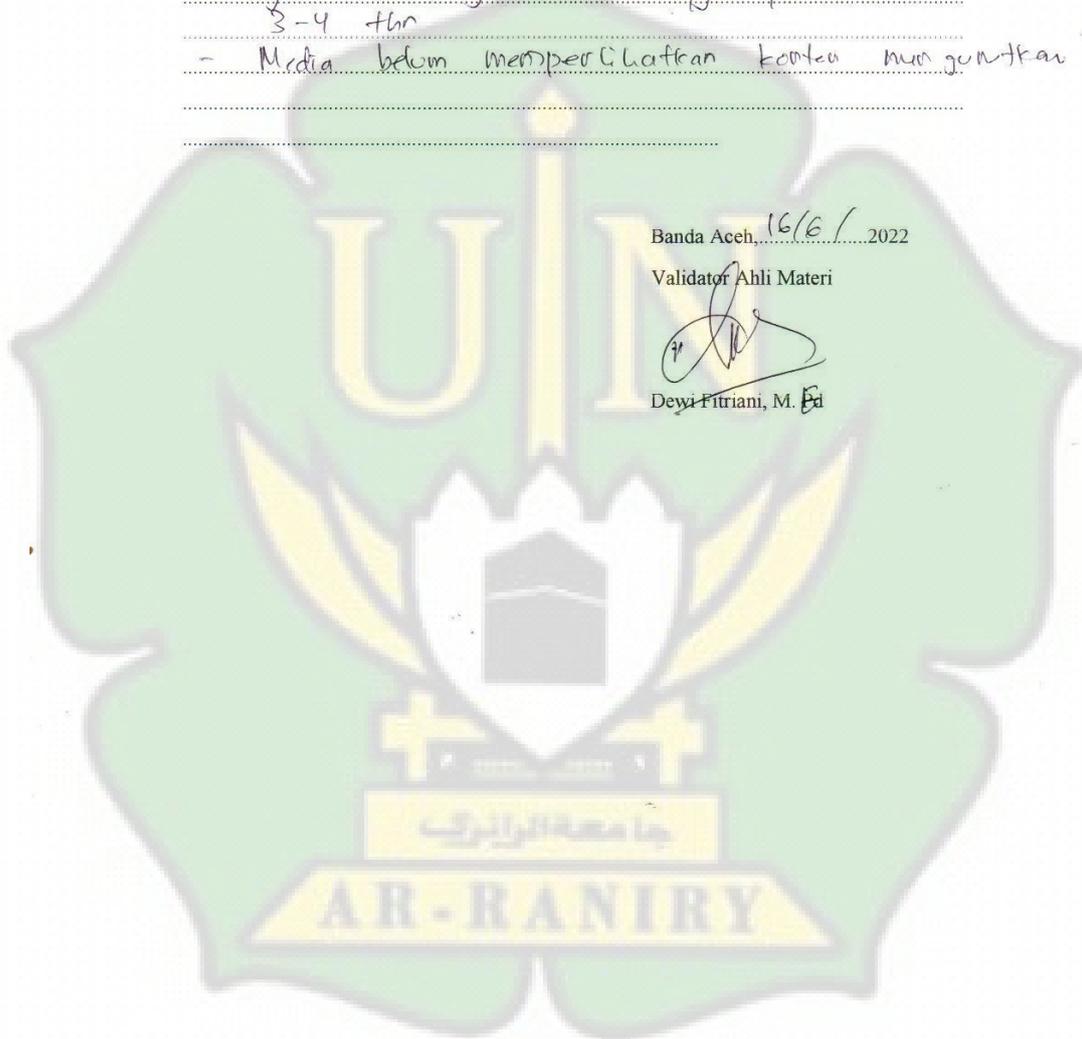
- Segi Aspek isi → Masih banyak yg harus diubah agar sesuai dg indikator yg dipakai utk anak usia 3-4 thn
- Media belum memperhatikan konten yang ditampilkan

Banda Aceh, 16/6/2022

Validator Ahli Materi



Deyi Fitriani, M. Ed.



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Penulis : Tria Maburrah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Dewi Fitriani, M. Ed

A. Petunjuk :

1. Kami mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek penilaian, dan saran-saran untuk revisi terhadap pengembangan media yang telah direncanakan.
2. Sebelum mengisi kuisioner ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan pada *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian.

Keterangan jawaban skor penilaian:

Skor 1 = Tidak Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

4. Bapak/Ibu dapat menulis komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

B. Penilaian Materi

NO	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Aspek pembelajaran	Kesesuaian materi media <i>rainbow sticks pattern</i> dengan tujuan pembelajaran (mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun)			√	
		Media <i>rainbow sticks pattern</i> dapat mengenalkan bilangan 1-10			√	
		Materi melatih kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan 1-10			√	
		Media <i>rainbow sticks pattern</i> dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 1-10			√	
2	Aspek Isi	Kesesuaian materi media <i>rainbow stick pattern</i> dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun			√	
		Kesuaian materi media <i>raibow stick pattern</i> untuk mengenalkan lambang bilangan			√	
		Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai urutan angka			√	
		Materi yang ditampilkan media sesuai dengan pembahasan mengenal angka			√	

Penilaian Validasi Umum			
1	2	3	4

Keterangan:

- 1 = Belum dapat Digunakan**
- 2 = Dapat digunakan dengan revisi besar**
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi kecil**
- 4 = Dapat digunakan tanpa revisi**

**) Lengkapi sesuai dengan angka nomor penilaian Bapak/Ibu*

Saran:

.....

.....

.....

.....

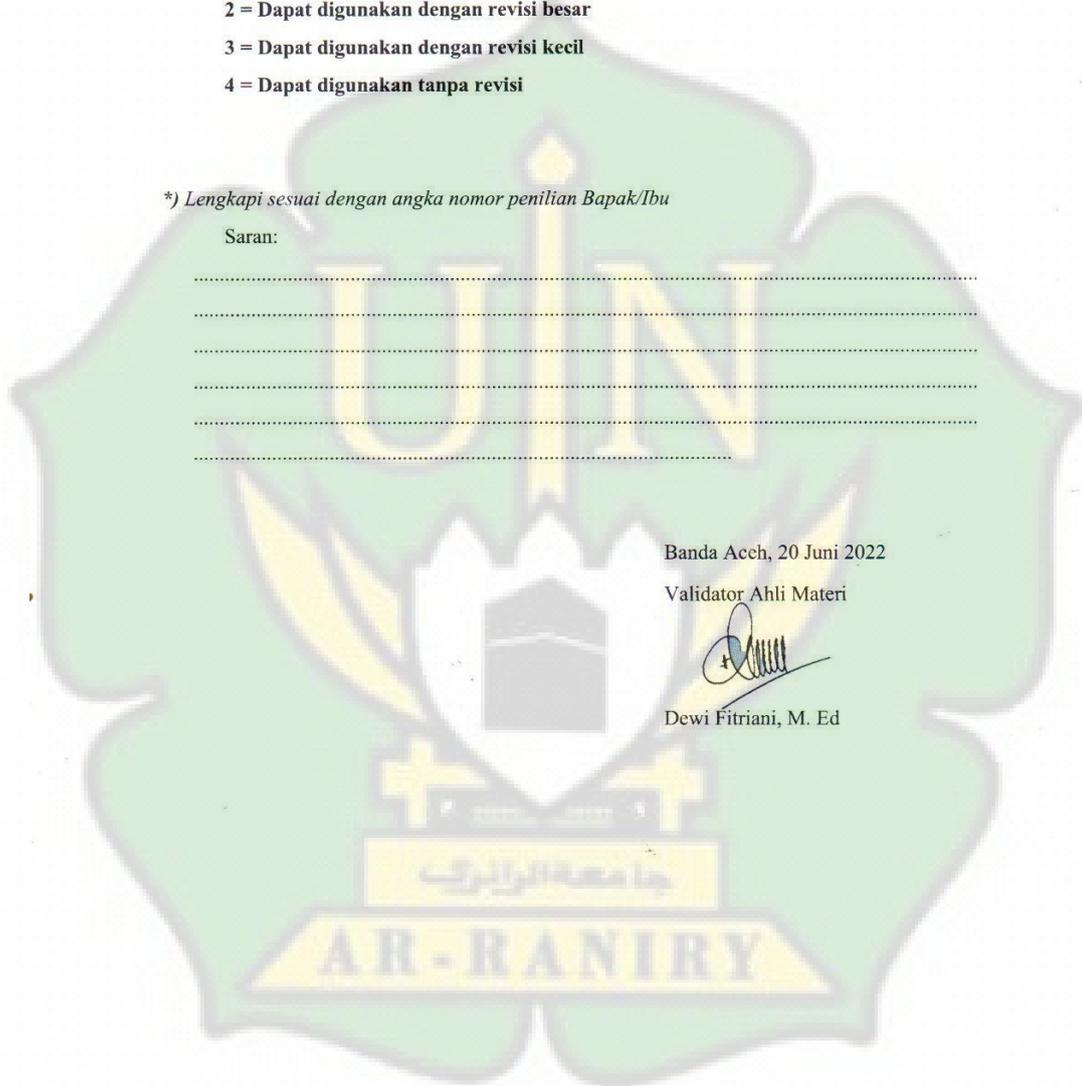
.....

Banda Aceh, 20 Juni 2022

Validator Ahli Materi



Dewi Fitriani, M. Ed



LEMBAR OBSERVASI ANAK

Judul penelitian : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Penulis : Tria Mabruah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Sekolah : Mutiara Bunda

A. Petunjuk :

1. Lembar evaluasi diisi oleh guru
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberi tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang sesuai.
3. Kriteria penilaian
 - 1) Tidak Mampu (TM)
 - 2) Kurang Mampu (KM)
 - 3) Mampu (M)
 - 4) Sangat Mampu (SM)
4. Komentar dan saran dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Komponen Penilaian

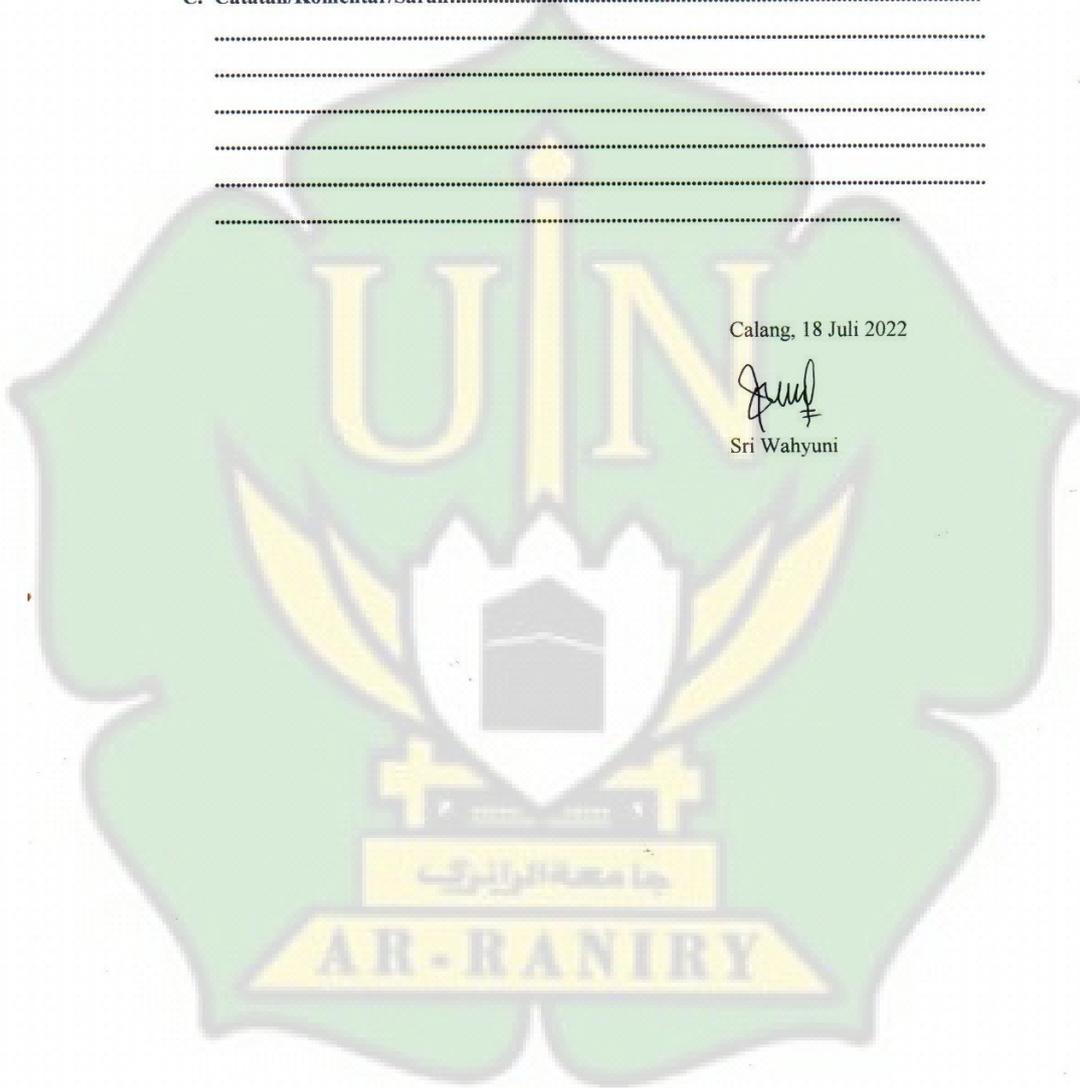
NO	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Anak mampu menyusun stik warna sesuai dengan pola pada gambar				✓
2	Anak mampu menyesuaikan warna stik dengan warna pada pola gambar				✓
3	Anak mampu menyebutkan bilangan dari 1-10 secara berurut				✓
4	Anak dapat mengenal bentuk bilangan secara berurut				✓

5	Anak dapat mencocokkan stik warna sesuai gambar				
---	---	--	--	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran:.....
.....
.....
.....
.....
.....

Calang, 18 Juli 2022


Sri Wahyuni



LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Judul penelitian : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini

Penulis : Tria Maburrah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Dewi Fitriani, M. Ed

A. Petunjuk :

1. Lembar observasi penilaian anak diisi oleh Bapak/Ibu
2. Sebelum mengisi kuisioner ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan pada *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian.

Keterangan jawaban skor penilaian:

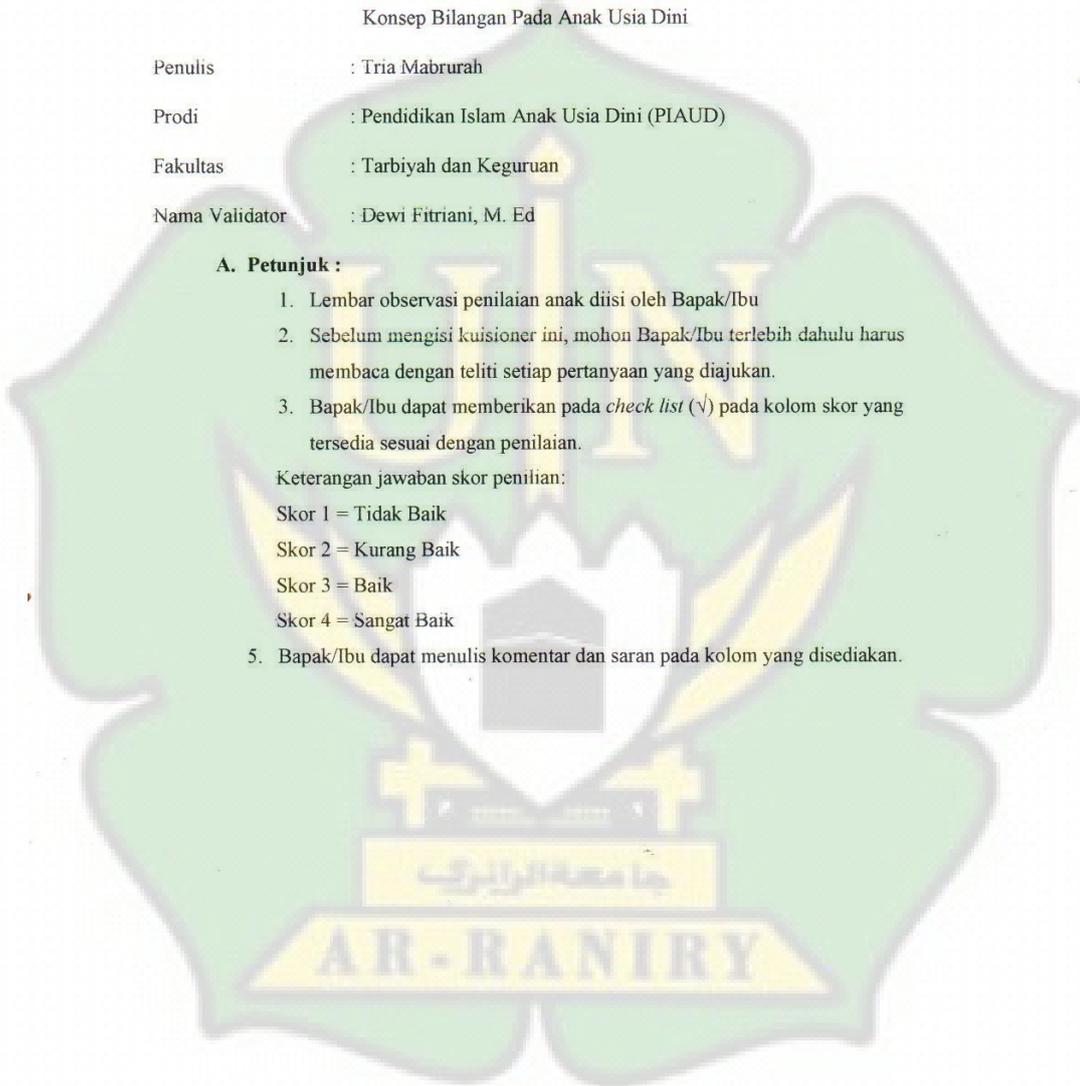
Skor 1 = Tidak Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

5. Bapak/Ibu dapat menulis komentar dan saran pada kolom yang disediakan.



B. Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Dapat Mengenal Pola Sederhana	Anak mampu mengurutkan pola sederhana berdasarkan warna			✓	
		Anak mampu membedakan lambang bilangan sesuai dengan pola warna	✓			
2	Menyebutkan Lambang Bilangan	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10		✓		
		Anak mampu mengenal bentuk lambang bilangan		✓		
3	Mencocokkan	Anak mampu mencocokkan angka sesuai warna	✓			

Penilaian Validasi Umum			
1	2	3	4

Keterangan:

- 1 = Belum dapat Digunakan
- 2 = Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 = Dapat digunakan tanpa revisi

*) Lengkapi sesuai dengan angka nomor penilaian Bapak/Ibu

Saran:

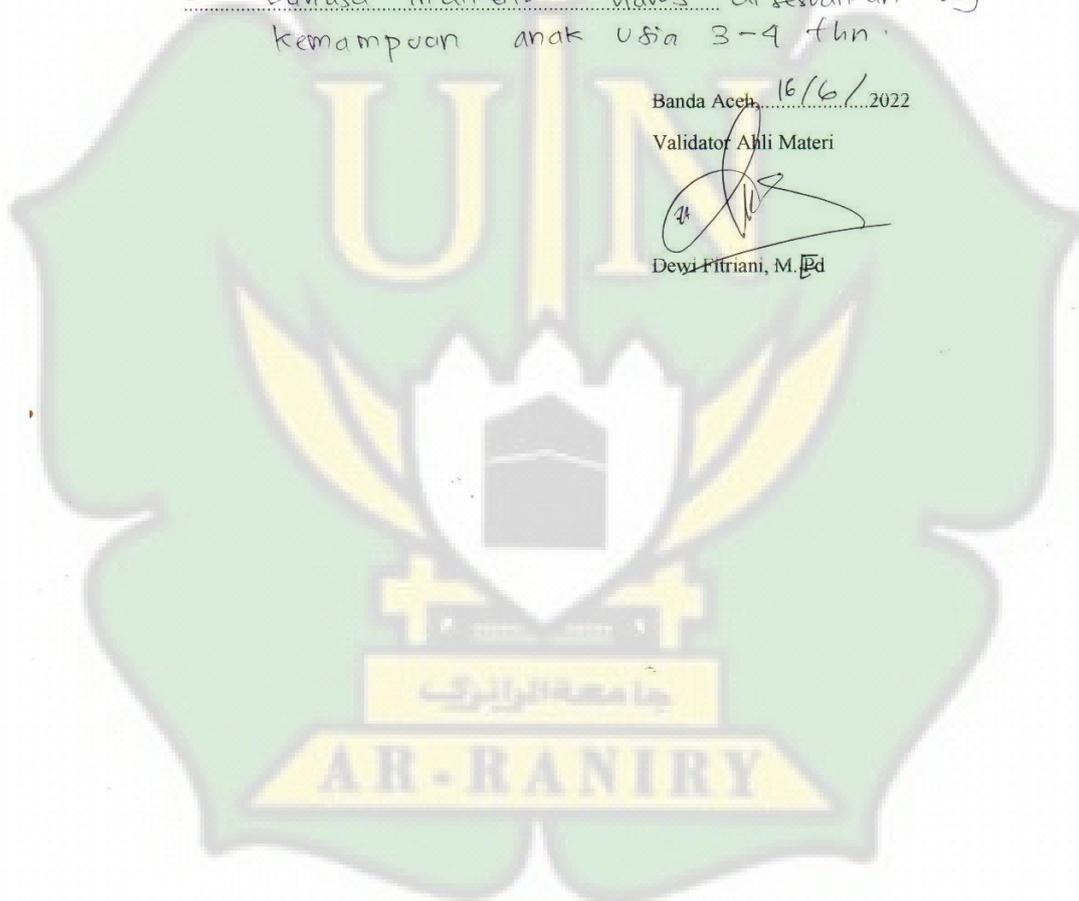
- APE perlu diperjelas sesuai dg sub indikator agar mudah diikuti anak.
- Perin instrumen yg kedua = apakah ada pola warna tertentu utk memudahkan anak mengingat kembali gambar? Harus diperjelas.
- Bahasa indikator harus disesuaikan dg kemampuan anak usia 3-4 thn.

Banda Aceh, 16/6/2022

Validator Ahli Materi



Dewi Fitriani, M. Ed



2

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK

Judul penelitian : Pengembangan Media *Rainbow Sticks Pattern* untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Penulis : Tria Maburrah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Dewi Fitriani, M. Ed

A. Petunjuk :

1. Lembar observasi penilaian anak diisi oleh Bapak/Ibu
2. Sebelum mengisi kuisioner ini, mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu harus membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan.
3. Bapak/Ibu dapat memberikan pada *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian.

Keterangan jawaban skor penilaian:

Skor 1 = Tidak Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

5. Bapak/Ibu dapat menulis komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

AR-RANIRY

B. Penilaian Perkembangan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Dapat Mengenal Pola Sederhana	Anak mampu menyusun stik warna sesuai dengan pola pada gambar				✓
		Anak mampu menyesuaikan warna stik dengan warna pada pola gambar				✓
2	Menyebutkan Lambang Bilangan	Anak mampu menyebutkan bilangan dari 1-10 secara berurut				✓
		Anak dapat mengenal bentuk bilangan secara berurut				✓
3	Mencocokkan	Anak dapat mencocokkan stik warna sesuai gambar				✓

Penilaian Validasi Umum			
1	2	3	4

Keterangan:

- 1 = Belum dapat Digunakan
- 2 = Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 = Dapat digunakan tanpa revisi

AR-RANIRY

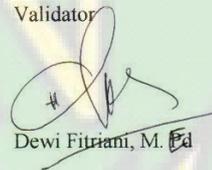
**) Lengkapi sesuai dengan angka nomor penilaian Bapak/Ibu*

Saran:

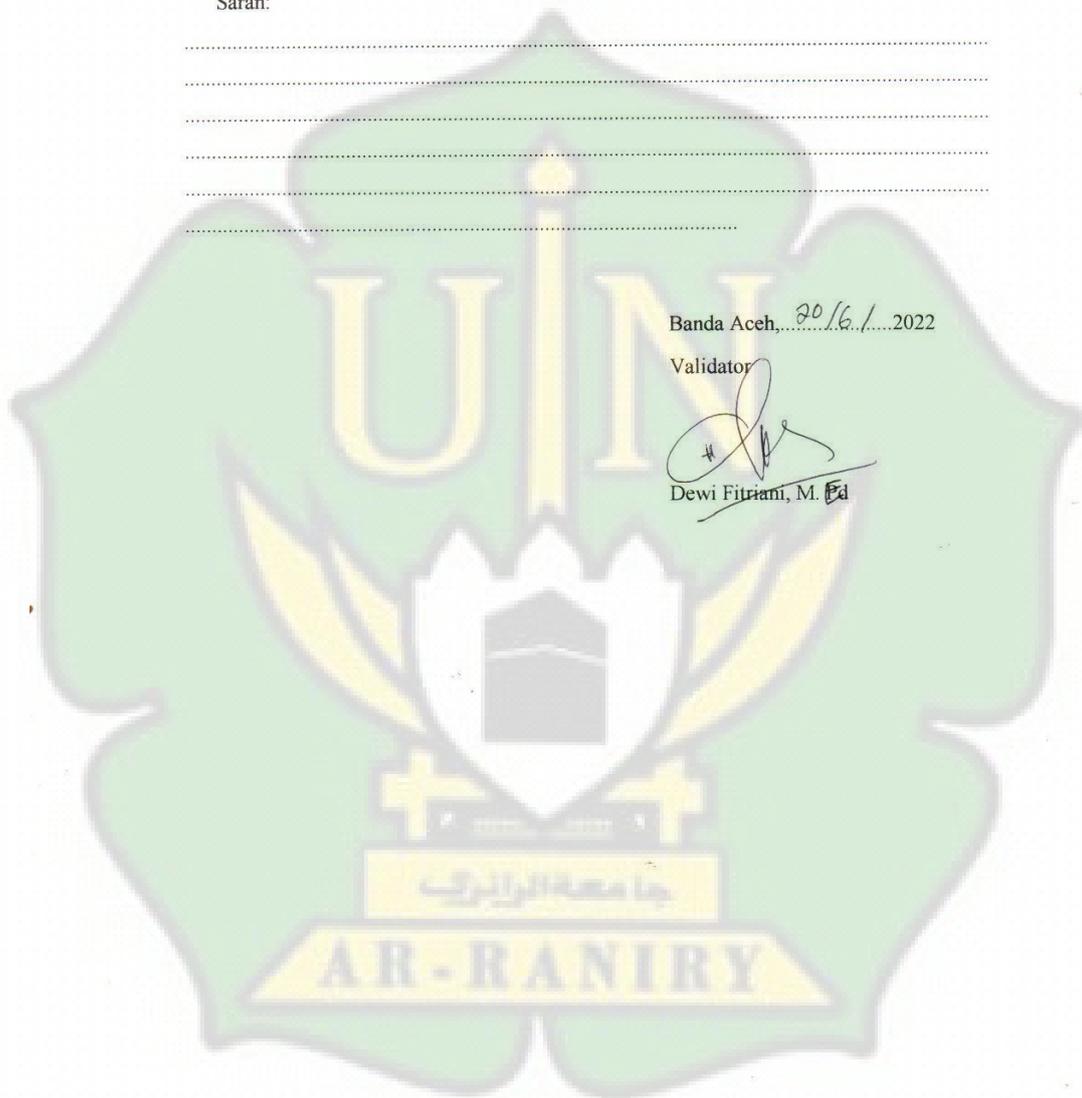
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 20/6/2022

Validator



Dewi Fitriani, M. Ed



DOKUMENTASI



