

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LINGKARAN ANGKA  
UNTUK KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**YUNIZAR**

**NIM. 180210018**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023 M / 1445 H**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
LINGKARAN ANGKA UNTUK KEMAMPUAN  
BERHITUNG PERMULAAN ANAK**

**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

**YUNIZAR**

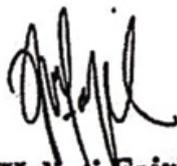
**NIM. 180210018**

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

Disetujui Oleh:

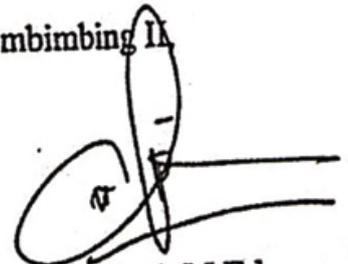
**A R - R A N I R Y**

Pembimbing I,



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

Pembimbing II



**Dewi Fitriani, M.Ed**  
**NIDN. 2006107803**

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif  
Lingkaran Angka Untuk Kemampuan  
Berhitung Permulaan Anak**

**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 Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

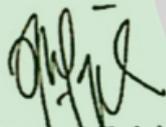
Pada Hari/Tanggal :

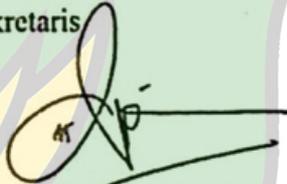
Selasa 07 Maret 2023  
14 Sya'ban 1444 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Sekretaris

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

  
**Dewi Fitriani, M.Ed**  
NIDN. 2006107803

Penguji I

Penguji II

  
**Faizatul Faridy, S.Pd.I, M.Pd**  
NIP. 199011252019032019

  
**Lina Amelia, M.Pd**  
NIP. 198509072020122010

Mengetahui

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



**Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., P.hD**  
NIP. 197301021997031003

*Hb*

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yunizar  
NIM : 180210018  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran  
Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan  
Anak

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri 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 dapat 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 dan tanpa paksaan dari pihak manapun



Banda Aceh, 27 Desember 2022

Yang Menyatakan,

Yunizar

NIM. 180210018



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 1810 /Un.08/Kp.PIAUD/12 /2022

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Yunizar

Nim : 180210018

Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA

Pembimbing 2 : Dewi Fitriani, M.Ed

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jam Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 33%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD  
  
Heliati Fajriah

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

Banda Aceh, 30 Desember 2022  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

## ABSTRAK

Nama : Yunizar  
NIM : 180210018  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak  
Tebal Skripsi : 62 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed  
Kata Kunci : APE, Kemampuan Berhitung Permulaan, Anak Usia Dini

APE adalah alat permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, pentingnya APE bagi anak yaitu merangsang daya pikir anak usia dini dan belajar memahami, menganalisa, serta mengamati berbagai macam APE yang ada pada anak usia 5-6 tahun di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa, ditemukan permasalahan anak belum bisa berhitung permulaan secara benar dan juga anak masih kebingungan apabila menghitung angka 1-10 secara acak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan APE lingkaran angka untuk kemampuan berhitung permulaan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Terdapat lima tahapan model *ADDIE* yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluation (Evaluasi)*. Instrumen penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan lembar observasi. uji coba dalam Jumlah kecil dan sedang berjumlah 3 kali dengan Jumlah anak tahap 1 dua anak, tahap 2 delapan anak, dan tahap 3 sembilan anak. Hasil validasi ahli media dilakukan satu kali adalah 71%, dengan kriteria layak, hasil validasi ahli materi dilakukan sekali adalah 88,8% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba yang dilakukan maka alat permainan edukatif lingkaran angka yang dikembangkan untuk kemampuan berhitung permulaan layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dengan persentase 63,6% kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

## KATA PENGANTAR

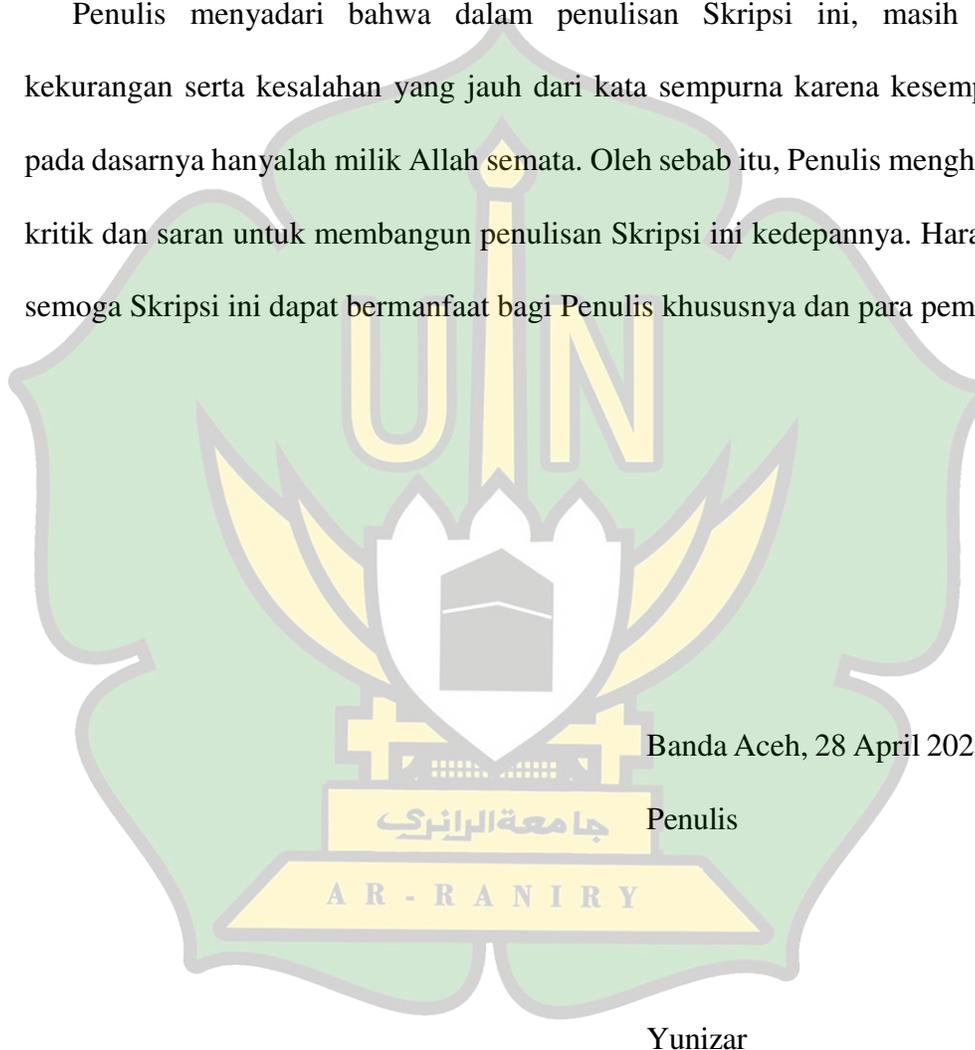
Puji beserta syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak”**. Selanjutnya shalawat beserta salam Penulis sanjung sajikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-Nya yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas serta bimbingan dari berbagai pihak yang sudah memberi masukan serta arahan yang sangat penting supaya penulisan skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. Sebagai pembimbing I serta sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Dewi Fitriani, M.Ed sebagai pembimbing II, yang sudah memberikan waktu untuk mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Aisyah Idris, M.Ag, sebagai Penasehat Akademik yang sudah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia dini, karyawan-karyawan dan bagian akademik fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang sudah membantu.
4. Ibu Cut Mariana sebagai Kepala Sekolah TK Sarena jaya yang telah

memgizinkan Penulis untuk melaksanakan penelitian, serta kepada dewan guru yang sudah banyak membantu Peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini, masih banyak kekurangan serta kesalahan yang jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan pada dasarnya hanyalah milik Allah semata. Oleh sebab itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk membangun penulisan Skripsi ini kedepannya. Harapannya semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Penulis khususnya dan para pembaca.

The image features a large, semi-transparent watermark logo of UIN Ar-Raniry. The logo is circular with a green background and a yellow border. It contains a central white shield with a grey building icon, flanked by two yellow wings. Above the shield, the letters 'UIN' are written in a large, yellow, stylized font. Below the shield, the name 'جامعة الرانيري' is written in Arabic script, and at the bottom, 'AR - RANIRY' is written in a yellow banner.

Banda Aceh, 28 April 2023

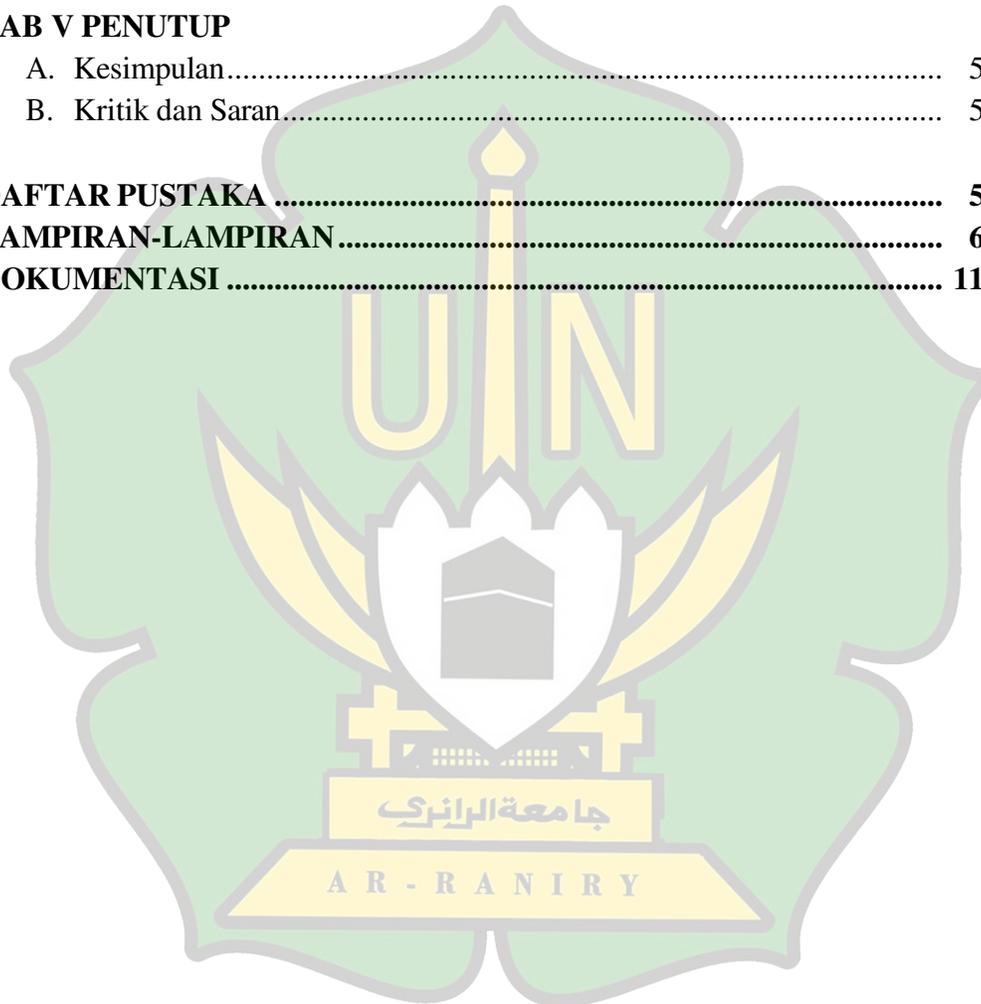
Penulis

Yunizar

## DAFTAR ISI

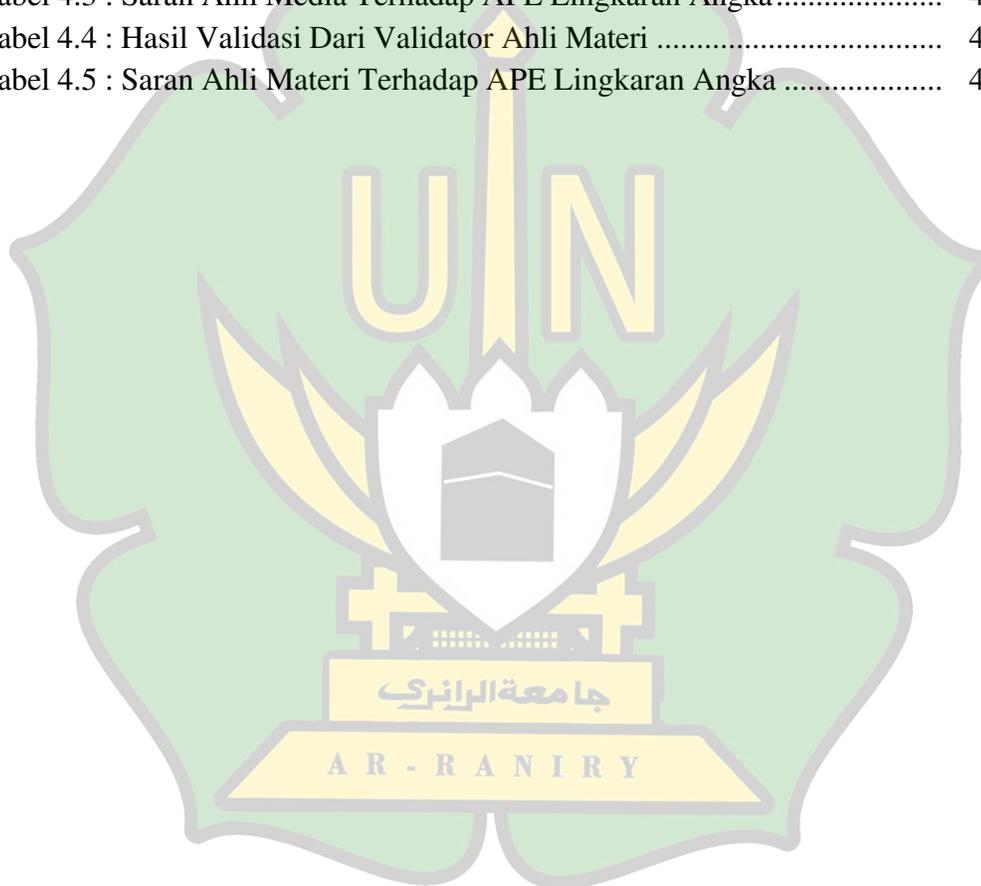
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Definisi Operasional .....	5
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Alat Permainan Edukatif (APE) Lingkaran Angka .....	10
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka .....	10
2. Syarat Membuat Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka.....	12
3. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka.	14
4. Kriteria Kelayakan Alat Permainan Edukati Lingkaran Angka....	17
B. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini....	17
2. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.....	19
3. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak	24
4. Indikator-indikator Kemampuan Berhitung Permulaan AUD.....	25
5. Kriteria Kelayakan Materi.....	26
6. Persentase Indikator Penilaian.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	27
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Prosedur Penelitian .....	28
D. Instrumen Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36

F. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	39
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	42
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	43
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	48
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	51
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	56
B. Kritik dan Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>117</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Validator Ahli Media .....	33
Tabel 3.2 : Indikator Materi Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan 34	Tabel 3.3 : Indikator APE Lingkaran Angka..... 34
Tabel 3.4 : Indikator Materi Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan 35	Tabel 4.1 :Desain APE Lingkaran Angka ..... 42
Tabel 4.2 : Hasil Validasi dari Validator Ahli Media.....	44
Tabel 4.3 : Saran Ahli Media Terhadap APE Lingkaran Angka.....	45
Tabel 4.4 : Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi .....	47
Tabel 4.5 : Saran Ahli Materi Terhadap APE Lingkaran Angka .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : APE Lingkaran Angka Sebelum dan Sesudah Revisi ..... 46



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	63
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh .....	64
Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di TK Sarena Jaya .....	65
Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Media .....	66
Lampiran 5 : Surat Validasi Ahli Materi .....	67
Lampiran 6 : Lembar Instrumen Validasi Ahli Media .....	68
Lampiran 7 : Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi .....	69
Lampiran 8 : Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak ...	70
Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	113
Lampiran 10 : Foto Kegiatan Penelitian .....	117
Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup .....	118



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini, karena kemampuan berhitung sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya seperti saat anak membelikan suatu barang maka anak perlu menghitung jumlah barang yang akan dibeli serta harga dari barang yang akan ia beli, oleh karena itu kita sebagai manusia tidak bisa lepas dari hitung-menghitung.

Sriningsih mengatakan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah sebuah kemampuan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dan juga mampu mendorong anak agar dapat mengembangkan kemampuan mental anak serta dengan kemampuan berhitung dapat berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan sifat dan kepribadian yang baik bagi anak usia dini<sup>1</sup>. Contohnya yaitu dengan anak mampu menguasai kemampuan berhitung maka anak dapat berpikir logis oleh sebab itu anak dapat mengontrol emosinya dengan baik sehingga akan menumbuhkan kepribadian yang baik bagi anak.

Bermain yaitu berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini untuk menimbulkan rasa senang, jadi apa saja kegiatan yang

---

<sup>1</sup> Syafdaningsih, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya : EDUPUBLISHER, 2020), hal 1-14

dilakukan oleh anak jika terdapat unsur kesenangan maka itu disebut dengan bermain. Adapun menurut Piaget bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus serta dapat menimbulkan rasa senang pada anak usia dini<sup>2</sup>.

Alat permainan edukatif (APE) adalah suatu alat permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional maupun seni. Adapun pentingnya alat permainan edukatif bagi anak yaitu agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, karena pada dasarnya anak-anak belajar mengenai sesuatu hal melalui bermain baik itu tentang kehidupan sehari-hari, imajinasi dan sebagainya. Karena dengan alat permainan edukatif dapat merangsang kemampuan berpikir anak serta anak dapat belajar memahami jenis benda maupun bentuk yang terdapat pada APE yang sedang ia mainkan<sup>3</sup>.

Analisis pasar APE lingkaran yang diperjual belikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak antara lain berupa lingkaran angka dimana anak mencocokkan angka yang terdapat dibawah angka yaitu buah-buahan berjumlah sama dengan angka diatas dan menghitung angka yang terdapat di APE tersebut. APE lingkaran selanjutnya yang diperjual belikan antara lain berupa lingkaran susun

---

<sup>2</sup> M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenamedia Group,2019) hal.6-7.

<sup>3</sup> Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, ( Bojonegoro :GUEPEDIA, 2021), hal. 9-11.

dimana pada lingkaran tersebut terdapat angka dan anak menyusun angka dari yang paling kecil sampai besar.

Dari observasi ditemukan anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan, membedakan angka dan operasi hitung sederhana, karena kurangnya APE akan membuat anak tidak meningkat kemampuan berhitung permulaannya, hal ini disebabkan oleh kurangnya APE yang tersedia di sekolah dan masih menggunakan lambang angka saja, akan tetapi tidak digunakan untuk bermain hanya digunakan untuk menghitung saja dan itu tidak rutin digunakan tetapi hanya selingan saja, anak hanya diajarkan menghafal saja. Oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan APE untuk kemampuan berhitung permulaan, agar anak merasa senang dalam belajar dan dapat berkembang kemampuan berhitung permulaannya.

Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang terdapat diatas maka berikut rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimanakah pengembangan alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka untuk kemampuan berhitung permulaan anak?
2. Bagaimanakah kelayakan alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka untuk kemampuan berhitung permulaan anak?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu antara lain :

1. Untuk mengetahui pengembangan alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka untuk kemampuan berhitung permulaan anak
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka untuk kemampuan berhitung permulaan anak

### D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini agar bisa memberikan manfaat bagi akademis maupun praktis yaitu:

#### a. Akademis

Yaitu penelitian ini bisa menjadi sumber pembelajaran terhadap pengembangan alat permainan edukatif yang tujuannya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

#### b. Praktis

- a) Terhadap peneliti, Yaitu agar bisa meningkatkan pengetahuan terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak melalui alat permainan edukatif lingkaran angka.
- b) Guru Yaitu dengan penelitian ini guru dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan kemampuan berhitung anak melalui alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka
- c) Anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung permulaan (menjumlahkan dan mengurangi)

- d) Sekolah yaitu dengan penelitian ini sekolah dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif agar mampu menciptakan generasi yang lebih maju kedepannya.

## E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu antara lain :

### a. Alat Permainan Edukatif

Menurut bahasa alat adalah barang untuk bekerja, Permainan berasal dari kata “main” adalah melakukan sesuatu yang digunakan untuk bermain, edukatif adalah mendidik. Alat permainan edukatif adalah alat yang dapat digunakan untuk untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangannya, baik alat permainan yang berasal dari alam sekitar (alam) maupun alat permainan buatan yang dibeli akan tetapi berbagai aspek yang ingin dikembangkan<sup>4</sup>.

Alat permainan edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu lingkaran angka, dengan alat permainan edukatif ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak (matematika) dengan cara, anak memutar jarum yang terdapat pada lingkaran berjumlah tiga, jarum paling Panjang untuk memutar dan jarum pendek serta sedang untuk anak memperhatikan tempat berhenti jarum tersebut, lalu anak mencocokkan mutiara yang terdapat di samping

---

<sup>4</sup> Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Usia 0-1 Tahun*, (Bandung : PT SANDIARTA SUKSES, 2009), hal. 2

angka berhenti jarum pada lingkaran tersebut. Selanjutnya anak menjumlahkan mutiara yang terdapat antara jarum ukuran sedang dan jarum pendek lalu diacak apakah mengurangi atau menjumlahkan. Selanjutnya mutiara tersebut disatukan dan dijumlahkan sesuai tempat berhentinya jarum pendek dan sedang atau dikurangi sesuai tempat berhenti jarum pendek.

b. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak usia dini seperti kemampuan mengenal bilangan, penjumlahan<sup>5</sup>. Kemampuan berhitung yaitu suatu kemampuan dengan menggunakan logika dan angka-angka. Adapun kemampuan berhitung permulaan yang terdapat pada anak usia dini dalam perkembangannya ditentukan oleh benda-benda yang terdapat di sekitar anak, seperti menjumlahkan benda-benda yang terdapat disekitarnya ataupun dibagian tubuhnya, contohnya adalah menjumlahkan bagian tubuh seperti jari tangannya, ataupun benda-benda lainnya yang dekat dengan si anak<sup>6</sup>.

Piaget berpendapat bahwa anak usia dini adalah anak yang terdapat pada fase perkembangan praoperasional menuju konkret, pada fase ini anak belajar melalui benda nyata yaitu benda yang terdapat

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, ( Jakarta : Kencana Prenamedia Group, 2014), hal. 98.

<sup>6</sup> Rosa Imami Khan dan Ninik Yuliani, “*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*”, UNERSUM, Vol.10, No.1, (Kediri : Januari 2016) hal.67.

disekitarnya untuk berhitung. Adapun jenis benda yang biasa digunakan untuk melatih berhitung permulaan yang terdapat disekitarnya seperti manik-manik, biji, permen maupun benda untuk bermain. Adapun menurut Piaget beberapa kemampuan berhitung permulaan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan membilang angka 1-10
2. Menulis angka 1-10
3. Penjumlahan dan pengurangan<sup>7</sup>.

#### **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Dari hasil tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan tema yang diangkat oleh penulis. Adapun penelitian terdahulu yang relevan yaitu antara lain:

1. Nopriana pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Lingkaran Mobil Angka Untuk Mengembangkan Kognitif Anak”. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Kembang Mumpo Kabupaten Seluma. Metode penelitian yang dipakai adalah R&D (*Research and Development*). Teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk lingkaran mobil angka untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Pengembangan media ini

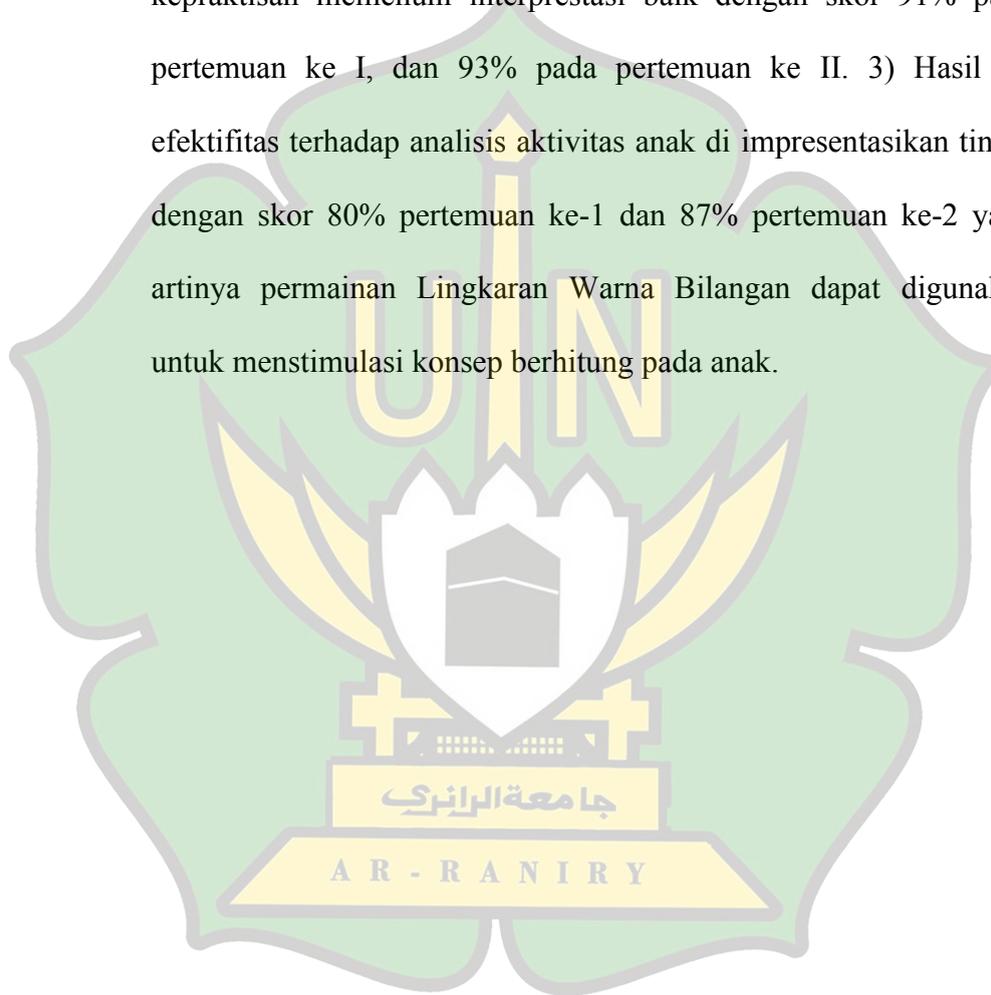
---

<sup>7</sup> Maya Maesaroh, Sumardi, Luthfi Nur, “Kemampuan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak Kelompok B Se -Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya”, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 3 No. 1, (Juni 2019) hal.66.

sangat baik setelah anak melakukan bermain menggunakan media lingkaran mobil angka ini, anak sudah terlihat baik dalam melakukan permainan Lingkaran Mobil Angka disana didalam pretes anak mendapatkan perkembangan nilai 38,54% dalam kategori mulai berkembang sedangkan hasil dari post-testnya anak mendapatkan pengembangn dengan nilai 83,33% dapat disimpulkan bahwasanya permainan ini sudah layak sekali digunakan anak usia dini dalam pengembangan.

2. L. Jayanti pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Warna Untuk Memahami Konsep Berhitung Anak Kelompok B”. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Aisyiah Bustanul Athfal 10 Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi. Metode penelitian yang dipakai adalah R&D (*Research and Development*). Model penelitian yang dipakai adalah 4D. anak menyukai aktivitas bersama teman, tema pembelajaran yang dapat menjadi media belajar berhitung adalah tema buah, dan anak terbiasa menggunakan APE berwarna warni. Design yang menghasilkan media lingkaran yang berwarna warni ukuran 3m x 3m yang terdapat gambar buah serta bilangan 1 sampai 10 dan dadu yang terbuat dari kain flanel yang diisi dengan dakron untuk menentukan berapa langkah yang dilakukan anak dalam bermain Lingkaran Warna Bilangan. Develop menghasilkan sintaks validasi ahli dengan hasil 4,5 dari skala 5 yang termasuk kategori valid.

Disseminate yaitu penyebaran produk yang telah dikembangkan. Pengembangan permainan edukatif Lingkaran Warna Bilangan yaitu : 1) Permainan Lingkaran Warna Bilangan dikategorikan valid berdasarkan penilaian validator dengan skor 4,5. 2) Aspek kepraktisan memenuhi interpretasi baik dengan skor 91% pada pertemuan ke I, dan 93% pada pertemuan ke II. 3) Hasil uji efektifitas terhadap analisis aktivitas anak di impresentasikan tinggi dengan skor 80% pertemuan ke-1 dan 87% pertemuan ke-2 yang artinya permainan Lingkaran Warna Bilangan dapat digunakan untuk menstimulasi konsep berhitung pada anak.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Alat Permainan Edukatif (APE)

##### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara sukarela yang bertujuan untuk menimbulkan rasa senang atau kepuasan. Dengan bermain anak dapat belajar secara spontan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, fisik-motorik, serta sosial emosional<sup>1</sup>.

Adapun alat permainan edukatif terdapat dua makna utama antara lain alat permainan dan edukatif. Maksud alat permainan yaitu kumpulan alat yang dapat digunakan untuk kepentingan bermain anak. Sedangkan makna dari kata Edukatif adalah segala sesuatu yang memiliki nilai-nilai pendidikan. Jadi makna dari alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dipakai dalam kegiatan bermain serta dirancang khusus untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, baik itu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional maupun seni pada anak usia dini<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta : Penerbit BukuKedokteran EGC, 2002), hal. 125.

<sup>2</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan*

Alat permainan edukatif (APE) adalah suatu alat permainan yang dibuat khusus untuk pembelajaran anak dalam bidang pendidikan yang tujuannya adalah meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak baik itu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, maupun seni pada anak usia dini<sup>3</sup>.

Menurut Meyke, alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang secara khusus dirancang demi kepentingan pendidikan pada anak usia dini. Hampir sama dengan pendapat Meyke, Tedjasaputra mengemukakan pendapatnya mengenai alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan<sup>4</sup>.

Menurut Vilella alat permainan edukatif adalah segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan di dalamnya. Sedangkan menurut Santoso alat permainan edukatif yaitu alat - bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik<sup>5</sup>.

---

*Edukatif dalam Belajar Bahasa Ara*, (Yogyakarta : Diva Press, 2013), hal. 56.

<sup>3</sup> Yasbiati, Gilar Gandana, M.Pd, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teoridan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi, 2019), hal. 1.

<sup>4</sup> Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : KALIMEDIA, 2016) hal. 128.

<sup>5</sup> Mirta Haryani, "Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif", *Jurnal Educhild*, Vol. 10 No. 1, Februari 2021, hal. 7.

## 2. Syarat-Syarat Membuat Alat Permainan Edukatif (APE)

Sebelum membuat alat permainan edukatif (APE) maka perlu diperhatikan terlebih dahulu syarat-syarat membuat alat permainan edukatif (APE). Adapun syarat-syarat dari alat permainan edukatif (APE) yaitu antara lain:

1. Mengandung nilai pendidikan untuk anak, maksudnya alat permainan yang dirancang harus mengandung nilai pendidikan bagi anak usia dini. Jadi dengan menggunakan alat permainan edukatif anak mendapatkan pembelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
2. Aman bagi anak, maksudnya adalah alat permainan edukatif yang dirancang tidak membahayakan anak pada saat anak bermain.
3. Menarik perhatian (dari segi warna ataupun bentuknya), yaitu alat permainan yang dirancang harus diperhatikan keindahannya, supaya anak tertarik untuk memainkan alat permainan edukatif yang telah dirancang.
4. Sesuai dengan minat serta taraf perkembangan anak yaitu pada saat merancang alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan minat anak serta tingkat perkembangan anak dengan memperhatikan tingkatan usia anak.
5. Sederhana, murah, serta mudah didapat, yaitu alat permainan

edukatif dirancang dengan sederhana dan alat yang digunakan mudah untuk didapatkan di lingkungan sekitar serta dengan Harga yang tidak mahal dirancang dapat tahan lama dan tidak mudah rusak.

6. Awet (tidak mudah rusak) yaitu alat permainan edukatif yang dirancang dapat tahan lama dan tidak mudah rusak
7. Ukuran dan bentuk sesuai dengan umur anak yaitu ukuran alat permainan edukatif dan juga bentuk dari alat permainan edukatif dapat disesuaikan dengan usia anak.
8. Dapat mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak yaitu dengan alat permainan edukatif dapat membuat anak berkembang seperti kecerdasan dan kreativitas anak usia dini.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Erine Agustia, "Merancang Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini", Jurnal Eglieaner, Vol. 1 No. 1, 2023, hal. 6.

### 3. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

#### Lingkaran Angka

##### a. Tujuan

Tujuan penggunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini adalah sebagai alat pembantu guru atau orang tua dalam kegiatan belajar mengajar yaitu melalui alat permainan edukatif dengan cara anak bermain. Adapun alat permainan edukatif sebagai alat pembantu yaitu antara lain:

1. Merangsang anak dalam melakukan bermacam kegiatan yang tujuannya untuk meningkatkan perkembangan anak dalam bidang kognitif yaitu berhitung permulaan.
2. Dapat memperjelas mengenai materi pembelajaran
3. Membuat anak merasa puas dalam bermain (belajar).

##### b. Manfaat

Manfaat alat permainan edukatif (APE) sangat banyak sekali terhadap perkembangan anak. alat permainan edukatif juga dapat membuat anak merasa senang dan juga meningkatkan pengetahuannya serta dapat membimbing anak menemukan minat dan bakatnya yang dilihat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki anak

Adapun beberapa manfaat alat permainan edukatif yaitu antara lain :

- a. Mengembangkan aspek fisik, yaitu dengan anak melakukan kegiatan-kegiatan yang merangsang kemampuan fisik anak
- b. Mengembangkan bahasa anak, yaitu dengan cara membiasakan anak menggunakan kalimat-kalimat yang benar untuk melatih berbicara pada anak usia dini
- c. Mengembangkan kognitif anak, yaitu dengan mengenalkan bentuk, warna, ukuran dan sebagainya<sup>6</sup>.

Adapun Menurut Suryadi (2007) manfaat alat permainan

Adapun menurut Suryadi manfaat alat permainan edukatif yaitu sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan motorik anak usia dini, contohnya pada saat anak mengambil benda dan meletakkan disamping angka maka akan mengembangkan kemampuan motorik halus anak
2. Dapat melatih konsentrasi anak usia dini contohnya :saat mencari mutiara yang terdapat di samping angka maka anak akan fokus untuk mencocokkan mutiara yang jumlahnya sama dengan angka tempat berhenti jarum

<sup>6</sup> Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, “Identifikasi Pemanfaatan APE Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak”, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6 No. 1, Juni 2017, hal. 32-33.

lingkaran dan menghitung jumlah yang sama pula dengan angka tempat berhenti jarum

3. Dapat mengembangkan konsep sebab akibat, yaitu pada saat anak mengambil mutiara yang terdapat dalam box untuk dicocokkan dengan angka tempat berhenti jarum lingkaran merangkai Mutiara dengan cara memasukkan benang kedalam lubang Mutiara ini dapat membuat anak mengerti benda yang lebih kecil bisa dimasukkan kedalam benda yang lebih besar yaitu lubang Mutiara dan benang.
4. Dapat melatih bahasa serta wawasan anak, contohnya pada saat anak menyebutkan angka yang terdapat pada lingkaran dan menyebutkan nama benda yang ada disamping angka pada lingkaran serta berhitung anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa serta keluasaan wawasan pada anak
5. Mengenal warna dan bentuk, yaitu pada alat permainan edukatif terdapat warna serta bentuk angka. Jadi anak dapat mengenal warna yang terdapat pada alat permainan edukatif lingkaran angka serta bentuk angka dan benda yang terdapat pada alat permainan edukatif lingkaran angka<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Tesya Cahyani Kusuma, Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia*

Adapun manfaat alat permainan edukatif lingkaran angka yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak (kemampuan kognitif ) anak dari segi bentuknya, warnanya dan ukurannya.

#### 4. Kriteria Kelayakan Alat Permainan Edukatif

Adapun untuk mengukur kelayakan APE lingkaran angka adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Kelayakan APE<sup>8</sup> :**

No	Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
1.	0% - 52%	Tidak Layak
2.	53% - 68%	Kurang Layak
3.	69% - 84%	Layak
4.	85% - 100%	Sangat Layak

### B. Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

Berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menjumlahkan, mengurangi. Kemampuan berhitung sangat penting bagi kehidupan sehari-hari contohnya pada saat menghitung jumlah barang, melihat jam dan lain sebagainya.

---

*Dini*, (Jakarta : KENCANA, 2021), hal. 11-12..

<sup>8</sup> Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”(Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 305.

---

Adapun kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk mengembangkan kemampuannya mengenai jumlah, pengurangan, perkalian serta pembagian<sup>9</sup>.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan yaitu suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak dalam pengembangannya mengenai jumlah, ukuran, dan bentuk. Kemampuan berhitung permulaan adalah salah satu kemampuan yang sangat penting diajarkan kepada anak yaitu untuk bekal kehidupan anak kedepannya<sup>10</sup>.

Adapun pengertian kemampuan berhitung menurut ahli yaitu:

Suriasumantri mengatakan bahwa kemampuan berhitung pada dasarnya yaitu tatacara belajar yang bertujuan untuk mengatur jalan pikiran seseorang melalui kemampuan berhitung yang dimiliki oleh anak

Menurut Susanto kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang terdapat pada anak untuk mengembangkan kemampuan anak, adapun karakteristik perkembangannya adalah diawali dari lingkungan yang terdekat dengan anak<sup>11</sup>.

---

<sup>9</sup> Nurdinah Hanifah, dan Julia, *Prosiding Suminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Pendidikan yang Lebih Baik*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2014), hal. 192

<sup>10</sup> Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stik Angka", *Journal Unirow*, Vol.2 No. 1, Mei 2017, hal.4.

<sup>11</sup> Diana, Zahrati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung Permulaan Anak dengan Bermain Ular Tangga", *Jurnal STIKIP Kusuma Negara*, Vol. 1 No. 1, 2019, hal. 48

Suryana menyatakan tujuan berhitung permulaan di TK secara umum yaitu supaya peserta didik dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung untuk memasuki jenjang selanjutnya, sehingga pada saat peserta didik memasuki jenjang pendidikan selanjutnya anak akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berhitung permulaan, anak sudah mengenal angka, anak bisa menjumlahkan dan mengurangi dan mengetahui dasar-dasar berhitung untuk anak<sup>12</sup>.

## **2. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Anak**

### **a. Tahapan Kemampuan Berhitung**

Sebagai guru/orang tua, terdapat beragam cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini contohnya bermain menggunakan alat permainan edukatif. Konsep mengenal angka dan

bentuk pada alat permainan edukatif lingkaran angka dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak serta dapat melibatkan kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dan memainkan alat permainan edukatif yang telah dirancang.

Adapun tahapan yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak menurut Depdiknas (2000:7) yaitu

---

<sup>12</sup> Komang Ayu Febiola, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka", Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 3 No. 2, 2020, Hal. 239

antara lain:

- a) Tahap penguasaan konsep, pada tahap ini guru/orang tua mengenalkan suatu konsep ataupun pengetahuan mengenai sesuatu menggunakan benda-benda nyata yang terdapat disekitar anak, contohnya seperti mengenalkan warna, bentuk, serta menghitung bilangan.
- b) Tahap transisi, yaitu suatu tahapan dimana mengalihkan pemahaman nyata, yang menggunakan benda-benda secara nyata atau konkret kepada pemahaman secara abstrak.
- c) Tahap pengenalan lambang, tahap ini adalah suatu tahapan dimana ketika anak sudah memahami suatu konsep secara abstrak selanjutnya anak dapat diperkenalkan tentang penguasaan konsep bilangan dengan penjumlahan, dan pengurangan.  
Beberapa konsep berhitung permulaan yang dapat diperkenalkan kepada anak yaitu pengenalan bilangan, operasi hitung (menjumlahkan dan mengurangi).

Adapun tahapan berhitung permulaan pada anak usia dini yang

mengacu pada penelitian Jean Piaget mengenai Intelektual anak mengatakan bahwa anak dengan usia 2-7 tahun berada pada tahap Praoperasional, oleh karena itu penguasaan tahapan

kegiatan berhitung pada anak usia dini yaitu:

1. Tahap konsep, pada tahapan ini anak akan menghitung segala sesuatu yang dapat dihitung dan yang dilihat oleh anak usia dini.
2. Tahap transisi yaitu pada tahap ini adalah tahap dimana anak berada pada tahap peralihan dari yang konkret ke lambang-lambang, pada tahap inilah anak sudah benar-benar memahami benda yang dihitung dengan bilangan yang disebut oleh anak usia dini
3. Tahap lambang, yaitu pada tahap ini anak sudah mampu menulis lambang-lambang bilangan, bentuk-bentuk sendiritanpa dipaksa oleh orang lain<sup>13</sup>.

### Prinsip

Adapun prinsip-prinsip berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak yaitu sebagai berikut:

1. Menghitung benda
2. Berhitung dapat dimulai dari hitungan yang muda ke yang sulit
3. Anak dapat berpartisipasi aktif serta dirangsang untuk menyelesaikan masalah yang

<sup>13</sup> Maya Maesaroh, “Kemampuan Berhitung Permulaan Anak”, Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 3, No. 1, Juni 2019, hal. 65

terjadi pada dirinya

4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
5. Menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak
6. Mengelompokkan anak sesuai tahapan berhitungnya
7. Melakukan evaluasi dari pertama belajar hingga akhir<sup>14</sup>.

Adapun prinsip-prinsip berhitung permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional (2000:8) yaitu antara lain sebagai berikut:

- a. Permainan berhitung yang diberikan kepada anak harus dilakukan secara bertahap dari menghitung yang ada disekitarnya.
- b. Pembelajaran berhitung yang diberikan kepada anak harus diberikan secara bertahap berdasarkan tingkatan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Contohnya dari yang konkrit ke yang abstrak dan dari yang mudah kepada yang sulit serta dari yang sederhana ke yang kompleks.
- c. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan berhitung agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan serta anak dapat termotivasi dalam menyelesaikan

<sup>14</sup> Hamka Air Tawar Padang, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka", Jurnal Pesona PAUD, Vo. 1 No. 1, 2018, hal. 3.

masalah

- d. Permainan berhitung yang diberikan kepada anak dapat menarik perhatian anak agar anak merasa senang melakukan permainan tersebut dan anak memberikan anak
- e. kebebasan dalam menyelesaikan permainan yang diberikan.
- f. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung pada anak sebaiknya menggunakan Bahasa yang sederhana agar anak mudah mengerti tentang konsep berhitung
- g. Pengelompokkan anak dalam permainan berhitung sesuai dengan tahapan perkembangan anak antara lain tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- h. Pada saat mengevaluasi perkembangan anak harus dimulai dari awal hingga akhir kegiatan yang dilakukan oleh anak<sup>15</sup>.

Prinsip berhitung permulaan pada anak usia dini dapat dikenalkan dengan media-media yang kreatif ataupun media permainan , Adapun prinsip kemampuan berhitung permulaan adalah sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stik Angka", Journal Unirow, Vol.2 No. 1, Mei 2017, hal.4.

1. Diawali dengan menghitung benda di sekitarnya
2. Berhitung dimulai dari yang mudah kepada yang sulit
3. Anak diberikan rangsangan yang baik tujuannya untuk menyelesaikan masalah
4. Menyediakan kegiatan yang menarik bagi anak sehingga anak merasa senang melakukan kegiatan tersebut
5. Dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh anak serta memberikan contoh-contoh yang sederhana
6. Pengelompokan dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan tahapan usia anak
7. Mengevaluasi perkembangan anak dari awal pembelajaran sampai selesai<sup>16</sup>.

### **3. Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan**

Ketika kita mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini, terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan oleh guru atau orang tua dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak, yaitu antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode bermain atau pemberian tugas.

---

<sup>16</sup> Putri Maulida Hasanah, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia dini 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya", Journal Um Surabaya, Vol. 7No. 1, 1 Februari 2021, hal. 122.

Menurut Renew, metode yang diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini yaitu metode yang dilakukan dengan permainan – permainan yang menyenangkan , menciptakan suasana belajar yang menggembirakan agar anak tertarik untuk melaksanakan pembelajaran<sup>17</sup>.

Gordon & Browne dalam Moeslichatoen mengemukakan terdapat tiga jenis kegiatan yang bisa dilakukan supaya tujuan dari metode yang digunakan berjalan sesuai yang diinginkan yaitu:

1. Kegiatan yang diarahkan secara langsung oleh guru
2. Kegiatan dengan menggunakan pola semi kreatif
3. Kegiatan dengan menggunakan pola kreatif<sup>18</sup>.

#### **4. Indikator-Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

Adapun Indikator-Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun yaitu antara lain:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
4. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran
5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan

<sup>17</sup> Nurifah Mei Ariyanti, “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kooperatif Pada Anak Kelompok B”, Jurnal UNS, Vol. 1 No. 1, 2014, hal. 2.

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, ( Jakarta : Kencana Prenamedia Group, 2014), hal. 97-104.

ukuran<sup>19</sup>.

## 5. Kriteria Kelayakan Materi

Adapun kriteria penilaian untuk mengukur kelayakan materi APE lingkaran angka dapat dilihat pada tabel dibawah ini antara lain sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan APE<sup>20</sup> :**

No	Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
1.	0% - 52%	Tidak Layak
2.	53% - 68%	Kurang Layak
3.	69% - 84%	Layak
4.	85% - 100%	Sangat Layak

## 6. Persentase Indikator Penilaian

Adapun persentase indikator penilaian yang dilakukan pada anak yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Persentase Indikator Penilaian<sup>21</sup>:**

Jenis Penilaian	Nilai Persentase
Belum Berkembang (BB)	0 – 25%
Mulai Berkembang (MB)	25,1 – 50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50,1 – 75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	75,1 – 100 %

<sup>19</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

<sup>20</sup> Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 305.

<sup>21</sup> Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D” (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 305

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian R&D. Sugiono mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah penelitian yang tujuannya untuk menghasilkan suatu produk dan menguji produk tersebut apakah layak dipakai atau tidak.

Model yang digunakan dalam penelitian R&D yaitu model ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Michael Molenda pada tahun 2003 yang tujuannya adalah untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan teknologi dan juga desain pengajaran. Model ADDIE yaitu suatu singkatan yang terdiri dari : a. *Analysis* (menganalisis), b. *Desain* (merancang), c. *Development* (mengembangkan), d. *Implementation* (mengimplementasi), e. *Evaluation* (mengevaluasi)<sup>1</sup>

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Sarena Jaya, yang alamatnya di Gampong Padang Jawa, Kecamatan Woyla, Kabupaten Aceh Barat, Provinsi Aceh.

---

<sup>1</sup> Yanti Herlanti, *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*, (Jakarta :Universitas Syarif Hidayatulah, 2020) hal. 14-18.

### C. **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam model ADDIE memiliki kaitan erat atau saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya. Proses penelitian model ini perlu dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan agar terciptanya suatu produk dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah penelitiannya yaitu antara lain:

#### *a. Analisis*

Analisis kemampuan anak yaitu dengan melihat masalah yang terdapat pada anak untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan yang dimiliki anak dalam proses pembelajaran dan selanjutnya akan dicari solusi dari masalah yang dihadapi oleh anak seperti kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini. Analisis pasar APE lingkaran yang diperjual belikan di pasar akan dilakukan melalui analisis pasar online.

Adapun masalah yang terdapat pada TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa, Kecamatan Woyla, Kabupaten Aceh Barat yaitu anak susah mengenal angka dan menjumlahkan serta mengurangi, hal ini mungkin disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru terkesan monoton dan anak

menjadi bosan dan tidak ingin belajar bahkan memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru.

**b. Desain**

Yaitu setelah menemukan masalah yang terdapat pada anak tahap selanjutnya yaitu merancang jenis alat permainan edukatif yang sesuai dengan masalah yang dihadapi anak serta membuat desain instrumen antara lain instrumen validasi media, materi dan uji coba pada anak. Tujuan dari alat permainan edukatif ini yaitu untuk memecahkan masalah yang terdapat pada anak seperti kemampuan berhitung permulaan yang alat permainan edukatif yang dipakai adalah “Lingkaran Angka”. Adapun bentuk dari desain awal alat permainan lingkaran angka yaitu sebagai berikut:



Adapun cara bermain APE lingkaran angka yaitu antara lain:

- a. Anak memutar jarum Lingkaran, dan memperhatikan angka yang terdapat pada jarum yang berukuran sedang dan pendek, apabila jarum jam panjang diputar arah kekiri maka akan mengurang sedangkan apabila anak memutar ke kanan maka akan menambah.
- b. Anak memperhatikan jarum lingkaran sedang dan panjang terdapat di angka berapa dan memperhatikan mutiara yang terdapat di dekat jarum lingkaran tempat jarum sedang dan pendek berhenti. Apabila anak memutar jarum panjang kekanan maka ditambah, jarum lingkaran berhenti di angka 3 sedangkan jarum sedang berhenti di jam 5. Jadi, anak mengambil mutiara yang terdapat didekat angka 3 yang berjumlah 3 mutiara dan mengambil mutiara yang di dekat angka 5 yang jumlah mutiaranya juga 5 setelah itu anak menyatukan semua mutiara yang diambil tadi yaitu 3 dan 5 untuk dijumlahkan dan hasilnya 8. Setelah anak mengetahui hasil baru anak mencari angka 8 yang terdapat dalam kotak

besar yang terdapat di lingkaran angka. Hal ini diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan antara lain menjumlahkan dan mengurangi serta anak dapat membedakan bentuk angka.

**c. *Development***

Yaitu mengembangkan alat permainan edukatif lingkaran angka agar bisa membuat anak belajar berhitung permulaan melalui bermain dengan cara validasi ahli media, materi dan uji coba pada anak, validasi akan dilakukan oleh dua orang dosen untuk tiga instrumen. Ada beberapa hal yang dikembangkan pada permainan edukatif lingkaran angka untuk diajarkan di TK Sarena Jaya, Kecamatan Woyla, Kabupaten Aceh Barat yaitu antara lain anak bisa mengenal angka, menyebutkan angka, menjumlahkan dan mengurangi

**d. *Implementasi***

Yaitu pada langkah ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengujicoba alat permainan edukatif lingkaran angka kepada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah anak 14 di TK Sarena Jaya, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data apakah dengan alat permainan edukatif lingkaran angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak atau tidak berkembang.

#### *e. Evaluation*

Yaitu langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah mengevaluasi atau menindak lanjuti mengenai alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka dengan cara melakukan penilaian terhadap kelayakan alat permainan edukatif (APE) lingkaran angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono instrumen penelitian yaitu sebagai suatu alat yang digunakan untuk dapat mengukur fenomena alam ataupun sosial melalui pengamatan<sup>2</sup>. Menurut Rofi'uddin instrumen adalah suatu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data. Menurut Ibnu, dkk instrumen penelitian memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu penelitian supaya tercapainya tujuan dari sebuah penelitian. sukses atau tidaknya suatu penelitian sering kali dinilai dari kualitas instrumen yang digunakan peneliti. Sedangkan menurut Arikunto instrumen penelitian merupakan alat bantu<sup>3</sup>.

Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat serta cara yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, instrumen penelitian berfungsi untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian agar mencapai tujuan dari

---

<sup>2</sup> Vivi Candra, Neny Ika Putri Simarmata, dkk, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 117

<sup>3</sup> Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta :Deepublish, 2018), hal. 115-116.

dilaksanakannya suatu penelitian.

Dalam penelitian yang saya lakukan, instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar kelayakan dan lembar observasi, pada anak.

1. Lembar kelayakan validator ahli materi dan ahli media

Lembar kelayakan validator media dan materi digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan APE lingkaran angka. Lembar kelayakan penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli (validator). Angket ini menentukan apakah APE lingkaran angka layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Angket ini berbentuk Rating scale (skala bertingkat) Likert terdiri dari 4 kategori penilaian dari tertinggi yaitu: 4, 3, 2, 1. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:<sup>4</sup>

**Tabel 3.1 kriteria penilaian validator media.**

No	Skor Kelayakan Media Pembelajaran	Kriteria
1.	0% - 52%	Tidak Layak
2.	53% - 68%	Kurang Layak
3.	69% - 84%	Layak
4.	85% - 100%	Sangat Layak

a. Lembar Validasi Materi Pengembangan Berhitung Permulaan

Adapun indikator yang terdapat dalam lembar validasi kelayakan materi pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak yaitu:

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305.

**Tabel 3.2 Indikator Instrumen Materi APE Lingkaran Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak<sup>5</sup>**

No	Lingkup Perkembangan	Indikator yang dikembangkan
1.	Berfikir Logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
2.	Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

b. Lembar Validasi Kelayakan APE Lingkaran Angka

Adapun indikator kelayakan APE lingkaran angka

yaitu:

**Tabel 3.3 Indikator Instrumen Media APE Lingkaran Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak<sup>6</sup>**

No	Aspek	Pernyataan
1.	Edukatif	APE lingkaran angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menarik bagi anak.
2.	Teknis	APE lingkaran angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak, APE aman bagi anak dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama

<sup>5</sup> (Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.)

<sup>6</sup> Denna Delawati, Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita, *Elementary School Education Journal*, 2018, vol 2, No 1, h. 44-47.

3.	Estetika	APE lingkaran angka harus mempunyai bentuk serta warna yang menarik. Keindahan yang dimiliki pada APE diharapkan dapat menarik minat anak untuk belajar.
----	----------	--

2. Lembar observasi meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan sejauh mana pengembangan APE lingkaran angka yang dibuat untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak menggunakan APE lingkaran angka. Adapun penilaian yang dilakukan dengan cara observasi langsung dengan melihat bobot berdasarkan kriteria belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Adapun indikator kemampuan berhitung permulaan anak usia dini sesuai materi antara lain:

**Tabel 3.4 Indikator Instrumen Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Melalui APE Lingkaran Angka<sup>7</sup>**

No	Indikator Yang Dikembangkan
1	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran

<sup>7</sup> (Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137, Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.)

2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
3	Menyebutkan lambang bilangan 1-10
4	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
5	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Apabila data sudah terkumpul, berikut rumus untuk menghitung persentase yaitu:

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

Nilai rata-rata yang ditemukan dari lembar penilaian APE lingkaran angka selanjutnya dicocokkan dengan tabel kriteria kelayan produk pengembangan sesuai dengan nilai yang diberikan ahli materi dan media.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan fakta yang terdapat di lapangan. Adapun cara pengumpulan data antara lain:

1. *Angket atau kuesioner* berbentuk validasi ahli media dan validasi ahli materi.
2. *Observasi* yaitu berbentuk uji coba pada anak

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian data diperoleh di berbagai sumber. Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berbagai macam (triangulasi), dan dilakukan terus menerus sampai datanya jenuh. Adapun proses analisis data kualitatif yaituantara lain:

### a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

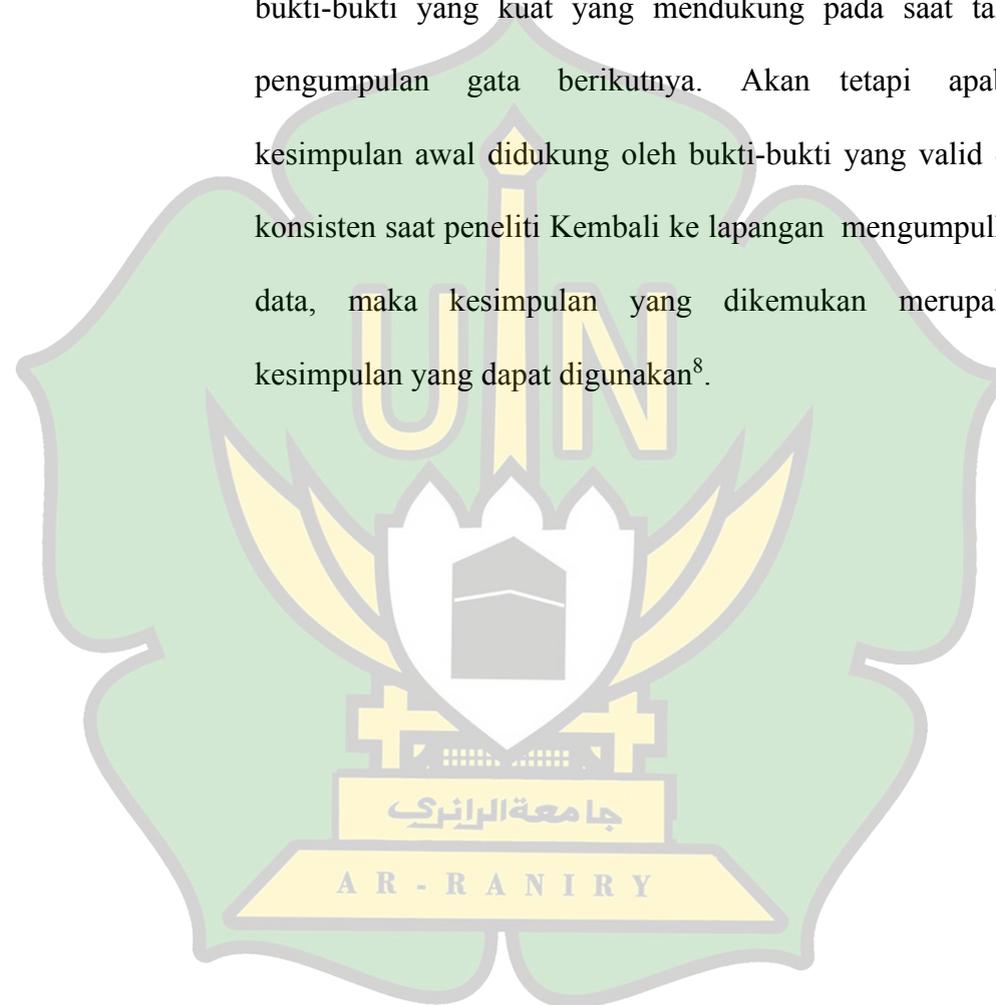
Data yang sudah ditemukan dari lapangan tentu sangat banyak, oleh sebab itu harus dicatat secara rinci dan teliti. Semakin lama peneliti berada di lapangan maka semakin banyak pula data yang ditemukan, kompleks dan rumit. Oleh sebab itu panneliti harus segera melakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting.

### b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah mereduksi data maka selanjutnya adalah mendisplay data. Pada penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan,dansejenisnya. Dalam melakukan *display* data selain dengan teks yang naratif, juga bisa berupa *grafik*, *matrik*, dan *network* (jejaring kerja).

c. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Adapun kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada saat tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang dapat digunakan<sup>8</sup>.



---

<sup>8</sup> Sugiyono, 2014, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*” (Bandung:Alfabeta), hal. 243-253.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Terdapat macam-macam tahap yang digunakan dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif lingkaran angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dengan prosedur pengembangan model ADDIE antara lain:

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

Tahap ini adalah tahap analisis permasalahan. Peneliti menganalisis berbagai keperluan anak dengan cara observasi di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa. Berdasarkan observasi peneliti menemukan permasalahan anak belum mampu membedakan angka 1-10 apabila angka tersebut diacak, anak belum mampu melakukan operasi hitung (penjumlahan dan pengurangan), anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan sebagaimana yang terdapat pada indikator-indikator kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Dari observasi peneliti juga menemukan kurangnya APE yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, APE yang digunakan kurang menarik bagi anak yang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Adapun APE yang digunakan

disekolah adalah berupa angka-angka yang digunakan untuk menghitung saja dan tidak ada APE bermain bagi anak, APE angka yang tersebut digunakan selayaknya media untuk memperkenalkan bentuk angka 1-10 saja tetapi tidak ada permainan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak (penjumlahan dan pengurangan).

Oleh sebab itu dalam penelitian ini diperlukan pengembangan APE yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar anak bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Adapun APE yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah lingkaran angka yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak.

Analisis pasar APE lingkaran yang diperjual belikan di pasar yaitu shopee untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak antara lain berupa lingkaran angka yang terdapat berbagai macam buah-buah-buahan sesuai angka, contoh angka satu terdapat dibawah angka tang bisa digeser satu buah, abfka dua terdapat dua buah dan sebagainya. Jadi anak pada saat bermain menghitung jumlah buah yang terrdapat dibawah angka tersebut dan mencocokkan dengan angka yang terdapat di atas buah akan tetapi permainan ini hanya untuk menghitung jumlah yang terdapat dibawah angka

yang sesuai dengan angka yang terdapat diatas. Adapun gambarnya yaitu:



APE yang ada dipasar shopee APE lingkaran selanjutnya yang diperjual belikan antara lain berupa lingkaran susun dimana pada lingkaran tersebut terdapat berbagai macam warna dan angka, anak menyusun angka yang berutan serta menyebutkan angka yang terdapat pada lingkaran susun tersebut.



APE yang ada dipasar shopee

## 2. Design

Setelah dilakukan analisis kebutuhan anak, tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat rancangan APE untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu antara lain anak belum mampu membedakan angka, menyebutkan bilangan dengan lambang bilangan, belum mampu melakukan operasi hitung sederhana (Menjumlah dan mengurang) APE yang dirancang yaitu lingkaran angka. Adapun desain APE lingkaran angka terdiri dari angka 1-12, kotak kecil berjumlah 12 tempat menyimpan Mutiara sesuai angka lingkaran, dan kotak besar tempat menyimpan kartu angka dengan memperhatikan Syarat-syarat pembuatan APE, tujuan serta manfaat APE yang terdapat pada bab 2.

**Tabel 4.1 Desain APE lingkaran angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan anak**

No	Gambar APE Lingkaran Angka	Keterangan
1.		APE lingkaran angka yang dilengkapi dengan Mutiara berfungsi untuk menjumlah mengurang mengikuti angka disamping dan kartu angka untuk mencari angka hasil penjumlahan atau pengurang

2		Jumlah Mutiara mengikuti angka yang terdapat di depan kotak tempat menyimpan Mutiara
3		Kartu angka yang berfungsi untuk mencari hasil setelah anak mengetahui Jumlah pada saat menjumlah atau mengurangi .

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan sesudah APE dirancang. Selanjutnya peneliti berkonsultasi kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk pemberian saran atau perbaikan serta penilaian untuk APE lingkaran angka dengan pengisian lembar penilaian kelayakan APE lingkaran angka sebelum diimplementasikan di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa. Berikutini langkah-langkahnya antara lain:

#### 1) Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Edukatif	1. Kesesuaian APE lingkaran angka sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak)			√	
		2. APE lingkaran angka memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya.			√	
		3. APE lingkaran angka mampu memberikan informasi materi berhitung permulaan.			√	
		4. APE lingkaran angka mampu mendorong rasa ingin tahu anak.			√	
		5. APE lingkaran angka sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			√	
		6. APE lingkaran angka sesuai gambar untuk memperjelas materi.		√		
2.	Teknis	1. APE lingkaran angka sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini.			√	
		2. Bahan pembuatan APE lingkaran angka aman dan tidak berbahaya bagi anak			√	
		3. APE lingkaran angka dapat digunakan dalam jangka waktu relatif lama.				√
		4. Penggunaan APE lingkaran angka sesuai dengan usia anak (mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa).			√	
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu perkembangan anak).			√	

3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak.		√		
		2. Keserasian ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau kecil).			√	
		3. Kesesuaian pemilihan warna gambar dan warna tulisan.		√		
<b>Jumlah Frekuensi</b>				3	10	1
<b>Jumlah Skor</b>				6	30	4
<b>Total Skor</b>			40			
<b>Presentase</b>			71%			
<b>Kriteria</b>			Layak			

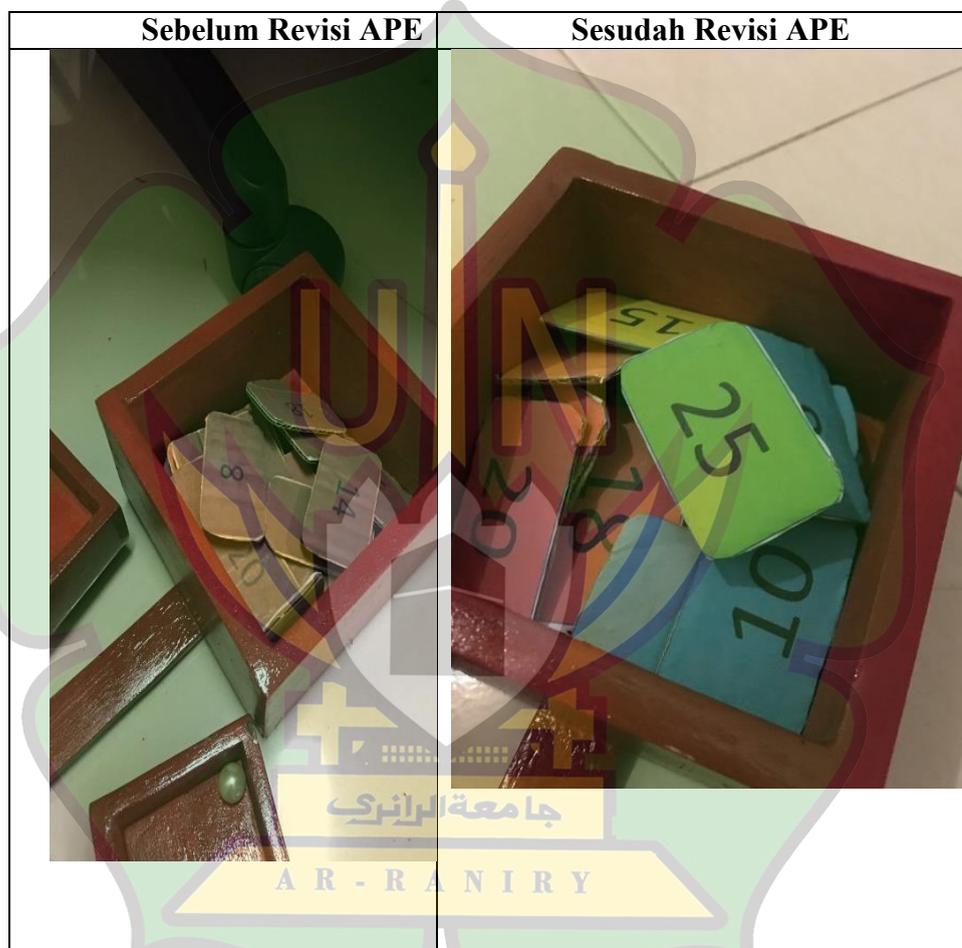
Persentase skor yang diperoleh yaitu 71% dari validator ahli media dengan kriteria layak sebagaimana yang disebutkan pada kriteria penilaian validator media yang dimulai dari 0-52% adalah tidak layak, 53% - 68% adalah kurang layak, 69% - 84% adalah layak dan 85% - 100 adalah sangat layak.

Memiliki sedikit revisi, sehingga APE lingkaran angka yang dikembangkan bisa digunakan berdasarkan hasil skor yang diperoleh dan arahan revisi yang diberikan oleh validator ahli media. Adapun saran dari validator ahli media yaitu:

**Tabel 4.3 Saran Ahli Media Terhadap APE Lingkaran Angka**

<b>Nama Validator</b>	<b>Saran</b>
Lina Amelia, M.Pd	Warna kartu terlalu gelap buatlah warna kartu yang bervariasi biar menarik bagi anak, Perjelas materi seperti apa?belum terlihat dimedia.

Setelah peneliti melakukan validasi APE lingkaran angka, selanjutnya peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki APE yang dikembangkan, berdasarkan arahan dari validator ahli media. Adapun APE lingkaran angka sebelum dan sesudah revisi yaitu:



**Gambar 4.1 APE Lingkaran Angka Sebelum dan Sesudah Revisi**

## 2) Validasi Ahli Materi

APE lingkaran angka yang dikembangkan untuk mengajarkan anak berhitung permulaan selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi, Adapun hasil validasi dari validator ahli materi yaitu antara lain:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi**

No	Butir pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam APE lingkaran angka sesuai dengan tujuan pembelajaran (meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD)			√	
	Kesesuaian materi APE lingkaran angka dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini 5-6 tahun.			√	
	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik.			√	
	Mampu memotivasi anak dalam belajar meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.			√	
	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak.				√
	Penggunaan gambar dan warna pada APE Lingkaran Angka dan kualitas gambar sesuai dengan tingkatan anak.				√
2.	Melatih kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD				√
	Melatih kemampuan kognitif AUD				√
	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				√
<b>Jumlah Frekuensi</b>				4	5
<b>Jumlah Skor</b>				12	20
<b>Total Skor</b>		32			
<b>Presentase</b>		88,8%			
<b>Kriteria</b>		Sangat Layak			

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari validator ahli materi yaitu 89% yang kriteria sangat layak digunakan sebagaimana yang disebutkan pada kriteria penilaian kelayakan materi yang dimulai dari 0-52% adalah tidak layak, 53% - 68% adalah kurang layak, 69% - 84% adalah layak dan 85% - 100 adalah sangat layak.

Adapun saran dari validator ahli materi yang diberikan yaitu:

**Tabel 4.5 Saran Ahli Materi Terhadap APE Lingkaran Angka:**

<b>Nama Validator</b>	<b>Saran</b>
Faizatul Faridy, M.Pd	Sesuaikan dengan permendikbud.

Setelah peneliti melakukan validasi materi, selanjutnya peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki materi yang ingin dikembangkan pada APE, berdasarkan arahan validator ahli media. Adapun materi sebelum dan sesudah revisi yaitu:

<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan urutan angka 1-10</li> <li>2. Membilang secara acak angka 1-10</li> <li>3. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung</li> <li>4. Menyebutkan angka bilang diperlihatkan lambang bilangan</li> <li>5. Menghubungkan benda dengan lambang bilangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.</li> </ol>

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

Implementasi yaitu tahap uji coba APE lingkaran angka yang telah dikembangkan dan sudah melakukan revisi produk dari validator ahli materi. Adapun uji coba yang dilakukan peneliti kelompok kecil dan sedang pada kelas B usia 5-6 tahun di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa yang berjumlah 15 anak.

Peneliti menggunakan APE lingkaran angka untuk mengajarkan anak berhitung permulaan yang dilaksanakan di kelas, selanjutnya peneliti meminta guru kelas untuk mengisi lembar observasi anak dalam belajar berhitung permulaan. Uji coba yang digunakan yaitu uji coba dengan teknik sampel Snowballing Sampling adalah uji coba pada Jumlah kecil satu sampai dua orang. Kemudian peneliti melaksanakan uji coba pada Jumlah yang lebih besar.

#### 1. Uji Coba Jumlah Kecil

APE lingkaran angka di uji terlebih dahulu dengan jumlah kelompok kecil. Adapun Jumlah kelompok kecil dengan mengambil sampel dua anak kelas B pada usia 5-6 tahun di TK Sarena Jaya. Adapun hasil uji coba penggunaan APE yang dikembangkan adalah anak X 1 memperoleh nilai 67% yang kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan X 2 mendapat nilai 57 % yang kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebagaimana yang terdapat pada kriteria perkembangan anak berdasarkan persentase dimulai dari 50,1%-75%.

#### 2 Uji Coba Jumlah Sedang

Setelah melaksanakan uji coba pada Jumlah kecil, selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada Jumlah sedang di kelas B TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa. Adapun hasil uji coba APE lingkaran angka yang dikembangkan dapat dilihat

pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di Kelas B Usia 5-6 Tahun di TK Sarena Jaya Menggunakan APE Lingkaran Angka.**

No	Nama Murid	Nilai Uji Coba
1.	X 1	67%
2.	X 2	57%
3.	X 3	53%
4.	X 4	71%
5.	X 5	53%
6.	X 6	71%
7.	X 7	67%
8.	X 8	78%
9.	X 9	68%
10.	X 10	50%
11.	X 11	68%
12.	X 12	78%
13.	X 13	67%
14.	X 14	53%
15.	X 15	53%
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>63,6</b>
<b>Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)</b>		

*(Sumber: Hasil pengolahan data observasi kemampuan berhitung permulaan anak usia dini)*

Dari hasil uji coba penelitian kelas B memperoleh persentase nilai kemampuan berhitung permulaan anak yaitu 63,6% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana kriteria ini dilihat pada persentase indikator uji coba pada bab 2 yang dimulai dari 0% - 25% adalah Belum Berkembang (BB), 25,1% - 50% Adalah Mulai Berkembang (MB), 50,1% - 75% Adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 70,1% - 100% adalah Berkembang Sangat Baik (BSB) . Berdasarkan

persentase nilai uji coba APE lingkaran angka yang dikembangkan baik jumlah kecil maupun jumlah sedang, dapat disimpulkan APE lingkaran angka yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak sebagaimana yang terdapat pada kriteria kelayakan dan perkembangan anak usia dini.

## **5 Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi merupakan tahap penutup pada penelitian ADDIE. Tahap ini peneliti memperhatikan tingkat keberhasilan pada penguasaan APE lingkaran angka yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. APE lingkaran angka dirancang untuk kemampuan berhitung permulaan anak dimana pada saat observasi awal anak belum mampu membadakan angka apabila diacak, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Adapun pengembangan APE yaitu dilakukan validasi ahli media dengan persentase 71% sebagaimana yang terdapat pada kriteria kelayakan yang dimulai dari 69% -84% adalah layak, dan validasi ahli materi dengan persentase 88,8% sebagaimana yang terdapat pada kriteria kelayakan yang dimulai dari 85% - 100% dengan kriteria sangat layak. Uji coba dilakukan pada anak yaitu terdapat dalam jumlah kecil dan jumlah sedang. Adapun hasil yang diperoleh terhadap uji coba APE lingkaran angka yang dikembangkan pada anak usia 5-6

tahun di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 63,6% sebagaimana yang terdapat pada kriteria perkembangan anak 0 - 25,1% dengan kategori Belum Berkembang (BB), 25,1% -50% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 50,1% - 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 75,1 – 100% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan adalah membuat suatu produk APE untuk bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Adapun nama APE yang digunakan yaitu lingkaran angka. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan *R&D*(Research & Development) dengan menggunakan model ADDIE yaitu:

1. *Analysis* adalah mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi di lapangan (sekolah). Berdasarkan analisis ditemukan permasalahan anak belum mampu berhitung permulaan dengan benar pada usia 5-6 tahun akan tetapi pada anak usia 5-6 tahun sewajarnya anak sudah mampu menghitung 1-10 dengan lancar, operasi hitung sederhana, mencocokkan bilangan dengan lambang bilang sebagaimana yang terdapat pada indikator kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun.
2. *Design* adalah tahap perancangan APE yang dapat mengatasi

permasalahan yang ada disekolah dimana anak belum mampu membedakan angka apabila diacak, operasi hitung sederhana (Pengurangan dan Penjumlahan). Adapun APE yang dirancang oleh peneliti yaitu lingkaran angka, untuk dijadikan produk dalam pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak dengan memperhatikan syarat-syarat, tujuan serta manfaat APE yang terdapat di bab 2 .

3. *Development* adalah tahap pengembangan yang dilakukan validasi oleh dua validator yaitu ahli APE dan ahli materi dengan menggunakan lembarvalidasi.

a. Hasil validasi ahli media

Hasil validasi ahli APE yaitu diperoleh persentase 71% dengan memperoleh kategori layak sebagaimana yang disebutkan pada kriteria penilaian validator media yang dimulai dari 0-52% adalah tidak layak, 53% - 68% adalah kurang layak, 69% - 84% adalah layak dan 85% - 100% adalah sangat layak.

b. Hasil validasi ahli materi

Hasil validasi ahli APE yaitu diperoleh persentase 88,8% dengan memperoleh kategori sangat layak sebagaimana yang disebutkan pada kriteria penilaian kelayakan materi yang dimulai dari 0-52% adalah tidak layak, 53% - 68% adalah kurang layak, 69% - 84% adalah layak dan 85% -

100 adalah sangat layak.

4. *Implementation* adalah tahap uji coba yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dan dilaksanakan setelah validasi oleh validator ahli APE dan ahli materi. Uji coba dilakukan dalam jumlah kecil selanjutnya baru dilaksanakan uji coba dalam jumlah sedang di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa kelas B anak usia 5- 6 tahun. Adapun hasil persentase yang diperoleh pada uji coba APE lingkaran angka yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 63,6% sebagaimana yang terdapat pada kriteria perkembangan anak 0 - 25,1% dengan kategori Belum Berkembang (BB), 25,1% -50% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 50,1% - 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 75,1 – 100% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
5. *Evaluation* adalah hasil evaluasi selama melaksanakan penelitian apakah APE yang dikembangkan layak atau tidak layak. Adapun hasil evaluasi yang didapat oleh peneliti terhadap pengembangan APE lingkaran angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yaitu dengan kategori layak. APE lingkaran angka dirancang untuk kemampuan berhitung permulaan anak dimana pada saat observasi awal anak belum mampu membadakan angka apabila diacak, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Adapun pengembangan APE yaitu dilakukan validasi ahli media dengan

persentase 71% sebagaimana yang terdapat pada kriteria kelayakan yang dimulai dari 69% -84% adalah layak, dan validasi ahli materi dengan persentase 88,8% sebagaimana yang terdapat pada kriteria kelayakan yang dimulai dari 85% - 100% dengan kriteria sangat layak. Uji coba dilakukan pada anak yaitu terdapat dalam jumlah kecil dan jumlah sedang. Adapun hasil yang diperoleh terhadap uji coba APE lingkaran angka yang dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 63,6% sebagaimana yang terdapat pada kriteria perkembangan anak 0 - 25,1% dengan kategori Belum Berkembang (BB), 25,1% -50% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 50,1% - 75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 75,1 – 100% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan mengenai hasil pembahasan dan penelitian yang dilaksanakan yaitu antara lain:

1. Prosedur pengembangan APE lingkaran angka yaitu menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap *pertama* analisis adalah mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah dan mencari solusi dari permasalahan yang terjadi. Tahap *kedua* yaitu desain adalah membuat APE lingkaran angka untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di sekolah. Tahap *ketiga* yaitu pengembangan dengan melakukan validasi oleh validator ahli APE dan validator materi, dengan perolehan persentase validasi ahli media 71% yang kategorinya layak dan validasi ahli materi 88,8% yang memiliki kategori sangat layak. Setelah media dikembangkan, tahap *keempat* yaitu implementasi adalah tahap uji coba di TK Sarena Jaya dengan jumlah kecil dan jumlah sedang memperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tahap penutup yaitu tahap *kelima* adalah evaluasi yaitu memperhatikan tingkat keberhasilan APE lingkaran angka yang dikembangkan

untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Alat permainan edukatif lingkaran angka yang dikembangkan adalah layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan proses pengembangan alat permainan edukatif lingkaran angka yang dimulai dari menganalisis APE sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan, merancang APE sesuai dengan syarat-syarat, tujuan serta manfaat APE, selanjutnya pengembangan APE yang dilakukan ahli materi dengan persentase 88,8% dengan kategori sangat layak dan mediadengan persentase yang didapatkan 71% dengan kategori layak. Selanjutnya dilihat dari uji coba yang dilakukan di TK Sarena Jaya dengan memperoleh kategori berkembang sesuai harapan(BSH) dengan nilai rata-rata persentase adalah 63,6%.

#### **B. Kritik dan Saran**

Pada penelitian mengembangkan APE lingkaran angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada anak usia 5-6 tahun sangat diperlukan tindak lanjut untuk mendapat APE yang lebih berkualitas, serta dapat membaantu guru dalam memberikan pembelajaran bagi anak usia dini. Oleh sebab itu, peneliti menyarankan

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa digunakan sebagai pedoman penelitian sama yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar dapat mengembangkan APE lingkaran angka yang lebih kreatif serta inovatif sesuai dengan fase perkembangan zaman dan keperluan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana Prenamedia Group, 2014.
- Ani Ismayani, *Mengenalkan Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivita*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Baik Nilawati Astini dan Nurhasanah, “*Identifikasi Pemanfaatan APE Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak*”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6 No. 1, Juni 2017
- Dewi Fitriani, Heliati Fajriah, dan Anis Wardani, *Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Melalui Buku Lift The Flap” Auratku*”, *International Journal of Child and Gender Studies* Vol.7, No.1, Maret 2021.
- Diana Zahрати, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung Permulaan Anakdengan Bermain Ular Tangga*”, *Prosiding Seminar Nasional STIKIP Kusuma Negara*, Vol. 1 No. 1, 2019.
- Endang Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bojonegoro : Guepedia, 2021.
- Erine Agustia, “*Merancang Alat Permainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini*”, *Jurnal Eglieaner*, Vol. 1 No. 1, 2023.
- Hamka Air Tawar Padang, “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bola Angka*”, *Jurnal Pesona PAUD*, Vo. 1 No. 1, 2018.
- Himmatul Farihah,”*Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia*

*Dini Melalui Kegiatan Bermain Stik Angka*”, Jurnal Unirow, Vol.2 No. 1, Mei 2017.

Komang Ayu Febiola, “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka*”,Jurna Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 3 No. 2, 2020

M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : Prenamedia Group, 2019.

Maya Maesaroh, Sumardi, Luthfi Nur, “Kemampuan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak Kelompok B Se -Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya”, Jurnal *Agapedia*, Vol. 3 No. 1, Juni 2019.

Mhd. Habibu Rahman dan Nia Kurniasari, *Assesmen Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta : Hijaz Pustaka Mandiri, 2020.

Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Ara*, Yogyakarta : Diva Press, 2013.

Mulyani Novi, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Kalimedia, 2016.

Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, Yogyakarta : Deepublish, 2018.

Nurdinah Hanifah dan Julia, *Prosiding Suminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Pendidikan yang Lebih Baik*, Sumedang : UPI Sumedang Press, 2014.

Nurifah Mei Ariyanti, “*Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kooperatif Pada Anak Kelompok B*”, Jurnal UNS, Vol. 1

No. 1, 2014

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

Putri Maulida Hasanah, "*Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia dini 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya*", Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 7 No. 1, 1 Februari 2021.

Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Usia 0-1 Tahun*, Bandung : PT Sandiarta Sukses, 2009.

Rosa Imami Khan dan Ninik Yuliani, "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng*", Jurnal Keislaman dan Kebudayaan, Vol.10, No.1, Kediri : Januari 2016

Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*" Bandung: Alfabeta, 2014.

Suhailasari Nasution, *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*, Bogor : Guepedia, 2021.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta :Rineka Cipta, 2010.

Supartini Yupi, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta : PenerbitBuku Kedokteran EGC, 2002.

Syafdaningsih, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, Tasikmalaya : EDUPUBLISHER, 2020.

Tesya Cahyani Kusuma, Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan*

*APE Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2021.

Vivi Candra, Neny Ika Putri Simarmata, dkk, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021.

Yanti Herlanti, *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*,

Jakarta : Universitas Syarif Hidayatullah, 2023.

Yasbiati, Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia*

*Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi, 2019.





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-4372/Un.08/FTK/Kp.07.6/02/2023**

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH 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 Juni 2022

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :  
1. Dr. Heliati Fajriah, MA  
2. Dewi Fitriani, M.Ed  
Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi **جامعة الرانيري**

Nama : **Yunizar**  
NIM : 180210018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023  
**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 28 Februari 2023  
An. Rektor  
Dekan,



**Tembusan**

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



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

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

Nomor : B-16317/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2022  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala Sekolah TK Sarena Jaya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **YUNIZAR / 180210018**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

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 Alat Permainan Edukatif Jam Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*

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

Banda Aceh, 16 Desember 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 16 Januari 2023*

**A R** -Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



**YAYASAN TK SARENA JAYA  
GAMPONG PADANG JAWA  
KECAMATAN WOYLA  
KABUPATEN ACEH BARAT**

Jalan Kuala Bhee – Peuribu Woyla

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 02/TK/SJ/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa, menerangkan bahwa :

Nama : Yunizar  
NIM : 180210018  
Program Studi : PIAUD

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di TK Sarena Jaya Gampong Padang Jawa, pada tanggal 17 Desember 2022 s/d 24 Desember 2022, guna penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jam Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Barat, 21 Desember 2022

Kepala TK Sarena Jaya,



Put Mariana



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-1769/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,  
Ibu Lina Amelia, M.Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

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

Nama : Yunizar  
Nim : 180210018  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran  
Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak  
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022  
Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah



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

Nomor : B-1768/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,  
Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

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

Nama : Yunizar  
Nim : 180210018  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lingkaran  
Angka Untuk Kemampuan Berhitung Permulaan Anak  
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022  
Ketua Prodi PIAUD,

  
Helian Fajriah

### Lembar Penilaian Kelayakan Validator Ahli APE

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jam Ajaib  
Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung  
Permulaan Anak  
Nama validator : Lina Amelia, M.Pd  
Pekerjaan validator : Dosen

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan  
tanda centang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

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

No	Aspek	Butir pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Edukatif	1. APE Jam Ajaib sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak)			✓	
		2. APE Jam Ajaib memiliki daya tarik melalui tampilan dan bentuknya.			✓	
		3. APE Jam Ajaib mampu memberikan informasi materi berhitung permulaan.			✓	

		4. APE Jam Ajaib mampu mendorong rasa ingin tahu anak.			✓	
		5. APE Jam Ajaib sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			✓	
		6. APE Jam Ajaib sesuai gambar untuk memperjelas materi.	✓			
2.	Teknis	1. APE Jam Ajaib sesuai dengan tujuan dan fungsi media pembelajaran bagi anak usia dini.			✓	
		2. Bahan pembuatan APE Jam Ajaib aman dan tidak berbahaya bagi anak.			✓	
		3. APE Jam Ajaib dapat digunakan dalam jangka waktu relatif lama.				✓
		4. Penggunaan APE Jam Ajaib sesuai dengan usia anak (mudah digunakan, ringan dan mudah dibawa).			✓	
		5. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak).			✓	

3.	Estetika	1. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak.		✓		
		2. Keserasian ukuran media bagi anak usia dini (tidak terlalu besar atau kecil).			✓	
		3. Kesesuaian pemilihan warna gambar dan warna tulisan.		✓		
<b>Jumlah Frekuensi</b>				3	20	1
<b>Jumlah Skor</b>				6	20	4
<b>Total Skor</b>				40		
<b>Persentase</b>				40/56 x 100		
<b>Kriteria</b>				71		

(Sumber: Denna, 2018)<sup>1</sup>

Persentase	Kriteria
85% - 100%	A : Sangat Layak
69% - 84%	B : Layak
53% - 68%	C : Kurang Layak
0% - 52%	D : Tidak Layak

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

Kesimpulan/Saran Validator :

1. nama kartu terlalu gelap. Silahkan di buat nama yang baru menarik
2. Pegelas makan seperti Apa? belum terlihat di media

SARAN: konsep gam - nya sesuai fungsi gam tidak terlihat. Sementara nama nya gam (ini harus di perhatikan saat membuat nama gam).

Banda Aceh, 15/12/2022

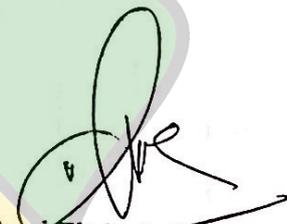
  
Lina Amalia, M.Pd.

NIP/NIDN. 198509072020122010

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing 2

  
Dr. H. H. H. H., MA  
NIP. 197305152005012006

  
Dewi Fitriani, M.Ed  
NIDN. 2006107803

### Lembar Penilaian Kelayakan Validator Ahli Materi APE Jam Ajaib

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jam Ajaib  
 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung  
 Permulaan Anak  
 Nama validator : Faizatul Faridy, M.Pd  
 Pekerjaan validator : Dosen

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

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

No	Butir pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam APE Jam Ajaib sesuai dengan tujuan pembelajaran (meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD)			✓	
	Kesesuaian materi APE Jam Ajaib dengan tingkat usia perkembangan anak usia dini 5-6 tahun.			✓	
	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik.			✓	
	Mampu memotivasi anak dalam belajar meningkatkan kemampuan berhitung			✓	

	permulaan anak.				
	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak.				✓
	Penggunaan gambar dan warna pada APE jam ajaib dan kualitas gambar sesuai dengan tingkatan anak.				✓
2.	Melatih kemampuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan AUD				✓
	Melatih kemampuan kognitif AUD				✓
	Pemberian kegiatan pada anak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
	<b>Jumlah Frekuensi</b>		4	5	
	<b>Jumlah Skor</b>		18	20	
	<b>Total Skor</b>		32		
	<b>Persentase</b>		88,8%		
	<b>Kriteria</b>				

(Sumber: Erni Tuningsih Subandono, 2020)<sup>2</sup>

Persentase	Kriteria
85% - 100%	A : Sangat Layak ✓
69% - 84%	B ..: Layak
53% - 68%	C : Kurang Layak
0% - 52%	D : Tidak Layak

<sup>2</sup> Erni Tuningsih Subandono, Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, Vol 8, no 2, Tahun 2020

Kesimpulan/Saran Validator :

Sesuai dengan Permendikbud.

Kamis, 15 Desember 2022



NIP/NIDN.199011252019032019

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing 1



Dr. Heliati Fajriah, MA  
NIP. 197305152005012006

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing 2



Dewi Fitriani, M.Ed  
NIDN. 2006107803

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP I**

Nama : MUHAMMAD  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10					✓
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.				
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓			
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	3	3	1	
	<b>Jumlah Skor</b>	6	9	4	
	<b>Total Skor</b>	19			
	<b>Presentase</b>	67 %			
	<b>Kriteria</b>				

Aceh Barat 19 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

(CUT NYAEPHLEN.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP I**

Nama : M. Helwan  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	5	2			
	<b>Jumlah Skor</b>	10	6			
	<b>Total Skor</b>	16				
	<b>Presentase</b>	57 %				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 19 Desember 2022

معة الرانيري  
Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cut Nyak Dhian*  
(...Cut Nyak Dhian...)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : AZWAH  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	4	3			
	<b>Jumlah Skor</b>	8	9			
	<b>Total Skor</b>	17				
	<b>Presentase</b>	61%				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Cut Nyak Dhien.....)*

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : *Nadifa*  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.				
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓			
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	3	4		
	<b>Jumlah Skor</b>	6	12		
	<b>Total Skor</b>	18			
	<b>Presentase</b>	64%			
	<b>Kriteria</b>				

Aceh Barat 20 Desember 2022

معة الرانيري  
Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Signature)*  
(...Cut Nyak Dhian.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : M. Tauqiyah  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	6	1			
	<b>Jumlah Skor</b>	12	3			
	<b>Total Skor</b>	15				
	<b>Presentase</b>	53 %				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

  
 (Cut Nyak Dhien.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : M. Syukri  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

- BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	6	1			
	<b>Jumlah Skor</b>	12	3			
	<b>Total Skor</b>	15				
	<b>Presentase</b>	53 %				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

(..Cut Nyak Dhian.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : Farid  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	6	1			
	<b>Jumlah Skor</b>	12	3			
	<b>Total Skor</b>	15				
	<b>Presentase</b>	53%				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Signature)*  
 (...Cut..Nyak..Dhian.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama :   
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib		✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.			✓		
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>		1	6		
	<b>Jumlah Skor</b>		2	18		
	<b>Total Skor</b>		20			
	<b>Presentase</b>		71 %			
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

  
 (...Cut Nyak Tohian...)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : Nur Vira  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib		✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.		✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.		✓			
	<b>Jumlah Frekuensi</b>		6	1		
	<b>Jumlah Skor</b>		12	3		
	<b>Total Skor</b>		15			
	<b>Presentase</b>		53%			
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Signature)*  
 (...Cut Nyak Dhien.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP II**

Nama : Nanda  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10				✓	
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.		✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
<b>Jumlah Frekuensi</b>		2	4	1		
<b>Jumlah Skor</b>		4	12	4		
<b>Total Skor</b>		20				
<b>Presentase</b>		71%				
<b>Kriteria</b>						

Aceh Barat 20 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cut. Nurdhian*  
 (...Cut. Nurdhian.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : Kholil  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib		✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.			✓		
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>		2	5		
	<b>Jumlah Skor</b>		4	15		
	<b>Total Skor</b>		19			
	<b>Presentase</b>		67%			
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Cut Nyak Dhien...)*

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : *Adila*  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10				✓	
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib			✓		
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.				✓	
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>			5	2	
	<b>Jumlah Skor</b>			15	8	
	<b>Total Skor</b>			23		
	<b>Presentase</b>			82%		
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Signature)*  
 (...Cut. Nyak Dhian...)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : Cut Daturrahmah  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10				✓	
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib			✓		
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.			✓		
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>			6	1	
	<b>Jumlah Skor</b>			18	4	
	<b>Total Skor</b>			72		
	<b>Presentase</b>			78 %		
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*(Cut. Nyak Dhien.....)*

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : wirul  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	6	1			
	<b>Jumlah Skor</b>	12	3			
	<b>Total Skor</b>	15				
	<b>Presentase</b>	68%				
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

  
 (.Cut. Nyak. Dhien.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : MUKSYIN  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓				
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓				
Jumlah Frekuensi		6	1			
Jumlah Skor		12	3			
Total Skor		15				
Presentase		68%				
Kriteria						

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cat. Nyak. Dhien.....*

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : Nanda  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib		✓			
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib		✓			
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10		✓			
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.				
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓			
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.	✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.	✓			
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	7			
	<b>Jumlah Skor</b>	14			
	<b>Total Skor</b>	14			
	<b>Presentase</b>	50%			
	<b>Kriteria</b>				

Aceh Barat 21 Desember 2022

عارة الرانيري

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cut Nyak Dhien*  
 (..Cut Nyak Dhien.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : Azwar  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10				✓	
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib			✓		
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.			✓		
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>			6	1	
	<b>Jumlah Skor</b>			18	4	
	<b>Total Skor</b>			22		
	<b>Presentase</b>			78%		
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cut Nyak Dien*  
 (...Cut Nyak Dien.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : *Nafca*  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10			✓		
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan		✓			

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib	✓				
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.		✓			
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.		✓			
	<b>Jumlah Frekuensi</b>	2	5			
	<b>Jumlah Skor</b>	4	15			
	<b>Total Skor</b>		19			
	<b>Presentase</b>		67%			
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

(...Cut Nyak Dhian...)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**  
**KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN**  
**ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**TAHAP III**

Nama : *lthwar*  
 Usia Anak : 5-6 Tahun  
 Kelas : B 1  
 Nama Sekolah : TK Sarena Jaya  
 KI/KD : 1.1, 2.2, 3.5, 4.5

**A. Petunjuk**

Mohon dijawab pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kemampuan berhitung permulaan anak melalui APE Jam Ajaib dengan skala penilaian.

**B. Penilaian dengan skala sebagai berikut:**

BB : Belum Berkembang (Bobot Nilai 1)  
 MB : Mulai Berkembang (Bobot Nilai 2)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bobot Nilai 3)  
 BSB : Berkembang Sangat Baik (Bobot Nilai 4)

**C. Komponen Penilaian**

No	Indikator berhitung permulaan AUD	Hasil				Skor
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mengenal simbol dari angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib			✓		
2	Anak menggunakan lambang bilangan untuk berhitung angka 1-10 menggunakan APE Jam Ajaib			✓		
3	Anak menyebutkan urutan angka 1-10				✓	
4	Anak menjumlahkan dan mengurangi bilangan			✓		

	dengan angka yang ada pada APE Jam Ajaib Angka 1-10.					
5	Anak mencocokkan angka dengan lambang angka pada APE Jam Ajaib			✓		
6	Anak membilang secara acak angka 1-10 melalui APE Jam Ajaib.			✓		
7	Anak menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan pada APE Jam Ajaib.			✓		
	<b>Jumlah Frekuensi</b>			6	1	
	<b>Jumlah Skor</b>			18	4	
	<b>Total Skor</b>			22		
	<b>Presentase</b>			78%		
	<b>Kriteria</b>					

Aceh Barat 21 Desember 2022

Guru Kelas,

AR-RANIRY

*Cut Nyak Dhien*  
 (...Cut Nyak Dhien.....)

NIP.

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TAMAN KANAK-KANAK SARENA JAYA**

Semester	:
Hari/Tanggal	: Senin, 19 Desember 2022
Kelompok/Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema/Subtema	: Tanaman/ Macam-macam Tanaman
Materi	: Surah pendek Al-Fatihah <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengenalkan hadist pendek kasih sayang, artinya</li><li>- Mengenalkan do'a kedua orang tua dan do'a Kesehatan</li><li>- Mengenalkan kalimat Tayyiban</li><li>- Mengenalkan sopan santun, minta maaf dan terima kasih</li><li>- Mengenalkan macam-macam tanaman</li><li>- Mengenalkan tanaman yang ada dilingkungan sekitar</li></ul>
Alat/ Sumber Belajar	: Gambar macam-macam tanaman, buku gambar, Krayon, pensil, penghapus
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.1, 2.8, 3.2, 3.5, 3.8, 3.15, 4.2, 4.5, 4.8
Tujuan	: Anak terbiasa membaca surah pendek Al-Fatihah <ul style="list-style-type: none"><li>- Anak terbiasa membaca hadist pendek kasih sayang dan artinya</li><li>- Anak terbiasa membaca do'a kedua orang tua dan do'a Kesehatan</li><li>- Anak terbiasa membaca kalimat tayyiban</li><li>- Anak terbiasa berkata sopan santun, minta maaf dan terima kasih</li><li>- Anak mengenal macam-macam tanaman</li><li>- Anak mengenal tanaman yang ada disekitar</li></ul>

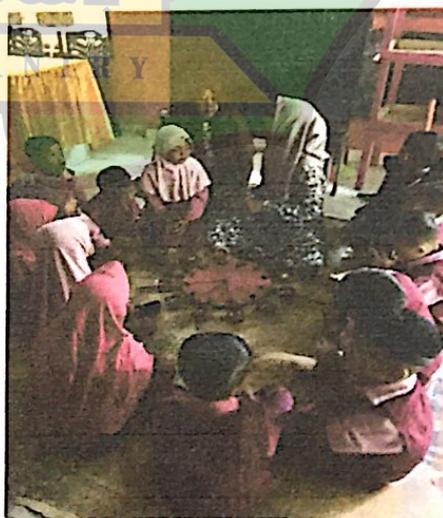
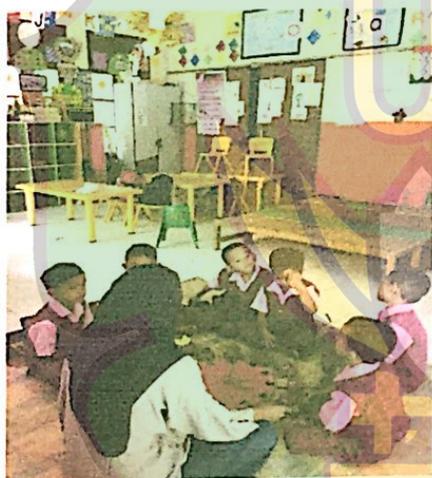
A. Langkah Kegiatan

NO	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket
1.	Penyambutan anak dan masa transisi (45 menit)	Penyambutan anak datang kesekolah		
2.	Kegiatan Awal (60 menit)	Kegiatan Pembiasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam</li> <li>- Mengulang surah pendek Al-Fatihah</li> <li>- Membaca kalimat tayyiban (Alhamdulillah, Allahuakbar, Subhanallah)</li> <li>- Membaca do'a kedua orang tua dan artinya</li> <li>- Membaca hadist pendek kasih sayang dan artinya</li> <li>- (PENGENALAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF JAM AJAIB)</li> <li>- Memberitahukan kegiatan hari ini</li> <li>- Berdiskusi tentang tema dan subtema macam-macam tanaman</li> </ul>	

3.	Istirahat dan Makan (15 menit)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdo'a sebelum makan dan minum</li> </ul>	
4.	Kegiatan Inti (60 menit)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati dan mengenali bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</li> </ul> <p>Ada 4 kegiatan yang akan dilakukan oleh anak yaitu:</p> <p><b>Area Seni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mewarnai gambar Tanaman</li> </ul> <p><b>Area Kognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan tanaman yang sama dan menghitung Jumlah tanaman</li> </ul> <p><b>Area Fisik Motorik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggantung gambar tanaman mengikuti pola</li> </ul> <p><b>Area Bahasa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang macam-</li> </ul>	



## DOKUMENTASI PENELITIAN



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Profil

Nama : Yunizar  
Tempat Tanggal Lahir : Alue Meuganda, 12 Agustus 1999  
Jenis Kelamin : Wanita  
Agama : Islam  
Status Pernikahan : Belum Menikah  
No Handphone : 083176202837  
Email : [yunizar171720@gmail.com](mailto:yunizar171720@gmail.com)  
Alamat : Desa Alue Meuganda, Kec. Woyla Timur, Kab. Aceh Barat

### Riwayat Pendidikan

- a. SD Negeri Alue Meuganda, Woyla Timur, Aceh Barat (2006-2012)
- b. SMP Negeri 3 Woyla Timur, Aceh Barat (2012-2015)
- c. SMA Negeri 1 Woyla, Aceh Barat (2015-2018)
- d. UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2018-2023)

### Pengalaman Organisasi

1. Anggota Bidang Pendidikan HMP PIAUD
2. Anggota Bidang INFOKOM IPELMASLA BANDA ACEH ( Ikatan Pelajar Mahasiswa Woyla Banda Aceh)