

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**LISA SOFIANA  
NIM. 160210111**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2021 M / 1443 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

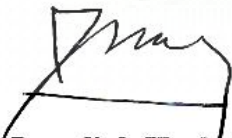
**LISA SOFIANA**

**NIM. 160210111**

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Dra. Jamaliah Hasballah, MA**

**NIP: 19601006992032001**

Pembimbing II,



**Faizatu Faridy, M. Pd**

**NIP: 199011252019032019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN UNO DALAM MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

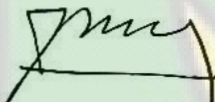
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pada Hari/Tanggal:**

**Selasa, 16 Desember 2021 M  
4 Dzulhijjah 1443 H**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

**Ketua,**



**Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 198410012015032005**

**Sekretaris,**



**Rameilia Poetri, S. Pd**

**Penguji I,**



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

**Penguji II,**



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

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



**Rizki Nur Razali, S.H., M.Ag.  
NIP. 195903091989031001**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Sofiana  
NIM : 160210111  
Prodi : Pendidikan Islam AnakUsia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia Dini

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 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Lisa Sofiana

NIM. 1602101111



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH 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- 1275 /Un.08/Kp.PIAUD/ 17 /2021

*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 : Lisa Sofiana

Nim : 160210111

Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA

Pembimbing 2 : Faizatul Faridy, M.Pd

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Pengembangan media kartu Uno modifikasi dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini

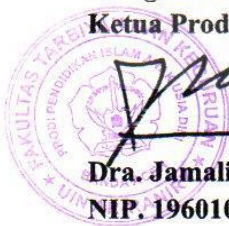
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 23%

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

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD



Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 196010061992032001

Banda Aceh, 23 November 2021

Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia, M.Pd  
NIP. 198509072020122010

## ABSTRAK

Nama : Lisa Sofiana  
NIM : 160210111  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Media Papan Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenai Angka pada Anak Usia Dini  
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing 2 : Faizatul Faridy, M. Pd  
Kata Kunci : Papan Uno, Mengenai Angka

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Nurul Hasanah, Aceh Barat Daya. Terdapat beberapa permasalahan yaitu sebagian anak belum dapat membilang angka 1-10 secara berurutan dan saat diminta untuk menulis angka masih kebingungan dan kurangnya media dalam mengenali angka. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media Papan Uno dalam mengembangkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media Papan Uno yang layak untuk akan belajar. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, di antaranya *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data berupa lembar validasi dari validator ahli materi dan ahli media untuk mengembangkan media Papan Uno serta lembar observasi penilaian guru terhadap anak. Hasil validasi pengembangan media Papan Uno menunjukkan bahwa kelayakan media Papan Uno berdasarkan aspek edukatif, teknis, estetika, dan materi sangat layak dengan perolehan skor rata-rata 4 dan 3,8 dengan jumlah anak 10 orang. Kepraktisan penggunaan pengembangan media Papan Uno untuk mengembangkan kemampuan mengenali angka pada anak usia dini berdasarkan lembar hasil presentasi media : 100% (sangat layak) dan untuk hasil presentasi materi : 95% (sangat layak), dan hasil presentasi uji coba : 88,12% termasuk dalam kategori sangat mampu. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media Papan Uno untuk pengenalan angka 1-10 pada anak layak digunakan.

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah memberirahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta sahabat, paratabi'in dan penerus generasi islam yang menerangi alam.

Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Papan Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 5-6 Tahun”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan dan penulisan karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini izinkan Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah MA selaku Pembimbing Pertama dan kepada Ibu Faizatul Faridy M.Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan doa dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Hijriati M.Pd selaku Penasehat Akademik, yang telah banyak member nasehat dan motivasi dalam penyusunan Skripsi.

3. Ibu Dra .Jamaliah Hasballah MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen beserta staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, beserta stafnya yang telah membantu Penulis.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini. Oleh karena itu, kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki dimasa yang akan datang.

Banda Aceh, 6 September 2021  
Penulis,

Lisa Sofiana

## DAFTAR ISI

|                                                        |               |
|--------------------------------------------------------|---------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>                            |               |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>                    |               |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>                        |               |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KARYA ILMIAH</b>                  |               |
| <b>SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI</b>         |               |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                   | <b>vi</b>     |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>vii</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                               | <b>xi</b>     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xii</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                           | <b>xiii</b>   |
| <br><b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>                    | <br><b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah .....                        | 1             |
| B. Rumusan Masalah.....                                | 6             |
| C. Tujuan Penelitian.....                              | 6             |
| D. Manfaat Penelitian.....                             | 6             |
| E. Definisi Operasional .....                          | 7             |
| <br><b>BAB II : LANDASAN TEORI .....</b>               | <br><b>10</b> |
| A. Pengembangan Media Pembelajaran.....                | 10            |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran .....                 | 10            |
| 2. Karakteristik Media Pembelajaran .....              | 11            |
| 3. Jenis Media Pembelajaran .....                      | 12            |
| B. Media Papan Uno .....                               | 14            |
| 1. Pengertian Media Papan Uno .....                    | 14            |
| C. Kemampuan Kognitif Anak.....                        | 14            |
| 1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak .....            | 14            |
| 2. Teori Belajar Kognitif Anak .....                   | 16            |
| 3. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak.....             | 19            |
| D. Kemampuan mengenal Angka Usia Dini .....            | 20            |
| 1. Pengertian Kemampuan mengenal Angka Usia Dini ..... | 20            |
| 2. Tujuan Pengembangan Kemampuan mengenal Angka .....  | 23            |
| 3. Fungsi Kemampuan mengenal Angka Usia Dini.....      | 24            |

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>          | <b>26</b> |
| A. Jenis Penelitian .....                             | 26        |
| B. Prosedur Penelitian .....                          | 27        |
| C. Teknik Pengumpulan Data .....                      | 29        |
| D. Instrumen Pengumpulan Data .....                   | 30        |
| E. Teknik Analistis Data .....                        | 39        |
| <b>BAB 1V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>42</b> |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....      | 42        |
| 1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....                   | 43        |
| 2. <i>Design</i> (Desain) .....                       | 48        |
| 3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....            | 48        |
| 4. <i>Implememntasi</i> (Implementasi) .....          | 54        |
| 5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....                 | 56        |
| B. Pembahasan Hasil Penilitian .....                  | 56        |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>                          | <b>60</b> |
| A. Simpulan .....                                     | 60        |
| B. Saran .....                                        | 60        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                           | <b>62</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                        | <b>65</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                            | <b>72</b> |

## DAFTAR TABEL

|           |                                                             |    |
|-----------|-------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 | : Rubrik Penilaian Ahli Media .....                         | 31 |
| Tabel 3.2 | : Rubrik Penilaian Ahli Materi .....                        | 32 |
| Tabel 3.3 | : Rubrik Penilaian Kemampuan Anak .....                     | 37 |
| Tabel 3.4 | : Kriteria Kelayakan Produk.....                            | 40 |
| Tabel 3.5 | : Kriteria Lembar Observasi Anak .....                      | 41 |
| Tabel 4.1 | : Proses Pembuatan Media Papan Uno .....                    | 46 |
| Tabel 4.2 | : Hasil Instrumen Validasi Ahli Media .....                 | 47 |
| Tabel 4.3 | : Revisi Pertama Produk Pertama Media Papan Uno.....        | 48 |
| Tabel 4.4 | : Revisi Kedua Produk Pertama Media Papan Uno .....         | 49 |
| Tabel 4.5 | : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi.....                 | 50 |
| Tabel 4.6 | : Revisi Materi Pembelajaran Media Kartu Uno.....           | 51 |
| Tabel 4.7 | : Hasil Uji Coba Observasi terhadap Perkembangan Anak ..... | 53 |



## DAFTAR GAMBAR

|            |                                       |    |
|------------|---------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 | : Bangan Penelitian Model ADDIE.....  | 27 |
| Gambar 3.2 | : Alat an Bahan Media Papan Uno ..... | 44 |
| Gambar 3.3 | : Rancangan Media Papan Uno .....     | 47 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|             |                                                       |    |
|-------------|-------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1  | : Dokumentasi Hasil Penelitian.....                   | 63 |
| Lampiran 1  | : Surat Keputusan (SK) Pembimbing.....                | 64 |
| Lampiran 2  | : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas ..... | 64 |
| Lampiran 3  | : Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....    | 65 |
| Lampiran 4  | : Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Media .....     | 66 |
| Lampiran 5  | : Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Materi.....     | 67 |
| Lampiran 6  | : Lembar Validasi Media.....                          | 68 |
| Lampiran 7  | : Lembar Validasi Revisi Pertama Media .....          | 71 |
| Lampiran 8  | : Lembar Validasi Revisi Kedua Media .....            | 73 |
| Lampiran 9  | : Lembar Validasi Revisi Tiga Media .....             | 76 |
| Lampiran 10 | : Lembar Validasi Ahli Materi .....                   | 78 |
| Lampiran 11 | : Lembar Validasi Revisi Pertama Materi.....          | 80 |
| Lampiran 12 | : Lembar Validasi Revisi Pertama Materi.....          | 83 |
| Lampiran 13 | : Lembar Observasi Anak.....                          | 55 |
| Lampiran 13 | : Riwayat Hidup Penulis.....                          | 72 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional.<sup>1</sup> Pada usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) dimana pada masa dini anak mulai peka/sensitive dalam menerima rangsangan. Masa peka yang dirasakan oleh anak berbeda-beda, seiring dengan tumbuh dan kembang anak secara individual. Pada masa ini juga anak dapat mengembangkan kemampuan seperti, bahasa, motorik, sosial emosional, agama dan moral, kognitif, seni.<sup>2</sup>

Menurut Piaget (dalam Slamet) ada empat tahapan perkembangan kognitif yang dialami oleh anak yaitu: 1. Tahap sensorimotorik usia 0-2 tahun, 2. Tahap pra-operasional usia 2-7 tahun, 3. Tahap operasional konkrit usia 7-11 tahun, 4. Tahap operasional usia 11-18 tahun.<sup>3</sup>

Tahapan perkembangan anak usia dini berada pada tahap fase pra-operasional, karena pada tahapan ini anak belum mampu untuk berpikir secara abstrak sehingga untuk mengenal suatu benda atau pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang bersifat kongkret atau nyata, termaksud dalam

---

<sup>1</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta Barat: PT Indeks, 2009). Hal 8

<sup>2</sup>Slamet suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat, 2005) h. 67

<sup>3</sup>Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan...*, h. 34

pengenalan angka 1-10.<sup>4</sup> Melalui kegiatan mengenal bentuk, membilang, menghitung, mengelompokkan serta membedakan sesuatu dapat mengembangkan kognitif anak.<sup>5</sup> Aspek kognitif sangatlah penting bagi anak dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam pembelajaran berhitung, membilang dan mengenal angka, dengan demikian kegiatan pengenalan angka sudah dimulai sejak dini.

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal lambang bilangan (Angka). Menurut Sofia Hartati karakteristik anak Taman Kanak-Kanak (TK) terutama dalam pengenalan lambang bilangan (angka), diantaranya adalah mengenal lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambing bilangan. Dengan melihat karakteristik anak tersebut, jelas bahwa pengenalan konsep matematika pada awal masa prasekolah ditekankan pada pengenalan lambang bilangan yang disebut dengan mengenal angka.<sup>6</sup>

Kemampuan anak usia dini dalam mengenal angka sangatlah penting. Menurut Slamet Suyanto, angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak biasa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka dan pengenalan angka pada anak usia dini dimulai dari angka 1 sampai 10.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan...*, h. 35

<sup>5</sup>Elyana, L., & Latief, A. (Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Benda Konkrit Pada Anak Usia Dini). *Indonesia Journal Of Islamic Early Childddhood Education*, Vol 6, No. 5, h. 85-96

<sup>6</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.45

<sup>7</sup>Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini...*, h. 37

Menurut Permendiknas (dalam Maimunah Hasan) juga menyebutkan bahwa anak usia dini sudah memiliki kemampuan mengenal angka 1 sampai 10, dengan menggunakan media kongkrit ataupun tanpa media. Mengajarkan membilang pada anak diawali dari hal-hal yang ada di sekitar anak, misalnya anak menghitung jumlah kancing baju yang dipakai, menghitung jumlah kursi yang ada di kelasnya dan menghitung jari tangannya.<sup>8</sup> Untuk pembelajaran mengenal angka pada anak usia dini diperlukan proses perlahan-lahan tanpa paksaan dilakukan dengan santai dan menyenangkan serta dilakukan sambil bermain.<sup>9</sup>

Media pembelajaran yang digunakan di PAUD yang berupa media cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), audio visual, poster, dan papan flannel. Penggunaan media pembelajaran pada umumnya harus menyenangkan dan menarik perhatian anak, dan tidak bosankan. Hal tersebut dipertimbangkan agar anak bersemangat saat melakukan kegiatan pembelajaran khususnya belajar mengenal konsep bilangan (angka 1-10) sebagai dasar pemahaman dalam mengenal angka bagi anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 November 2020 di TK Nurul Hasanah, TK A Kecamatan Tangan-Tangan, Kabupaten Aceh Barat Daya. Ketika guru menjelaskan tentang angka kepada anak menggunakan media poster gambar angka. Salah satu penyebab pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak yaitu karena media yang digunakan guru di TK tersebut tidak menarik terlihat biasa saja

---

<sup>8</sup>Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 56

<sup>9</sup> Mayke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), h 23

sehingga membuat anak kurang tertarik dalam pembelajaran mengenal angka dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenal angka. Proses pengajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media gambar dan papan tulis sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan bersifat monoton. Adapun media yang terdapat di TK tersebut ialah gambar poster angka dan media gambar poster lain.

Kemampuan anak dalam mengenalkan bilangan (angka) masih belum berkembang secara optimal, yaitu sebagian anak belum dapat membilang angka 1-10 secara runtut, misalnya anak dapat membilang angka 1-10 akan tetapi saat membilang angka melompat angka satu ke angka yang lainnya, contoh: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 5, 8, 9, 10. Ketika diminta guru untuk menulis angka 3 dan 4 anak masih bingung saat menulis dan bertanya lambang bilangan tersebut menghadap tersebut menghadap kearah mana. Sebagian anak belum dapat mengurutkan angka 1-10. Saat guru minta anak untuk menyebutkan beberapa angka ada beberapa anak yang masih kebingungan dan terkadang anak menjawab dengan asal-asalan, ada juga anak yang hanya bisa mengucapkan atau menghafal angka 1-10 akan tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan.

Menurut permendikbud No 137 tahun 2014 menyatakan “Tingkat pencapaian perkembangan *kognitif* anak usia 5-6 tahun adalah: (1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

(3) mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan, (4) mengenal simbol bilangan”.<sup>10</sup>

Ada beberap Penelitian relavan dengan penelitian ini pertama, penelitian dilakukan oleh Khofidhotur Rofiah dengan judul “Bermain Uno Modifikasi terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Autis” dimana Khofidhotur Rofiah menjelaskan pada kesimpulan akhirnya bahwa melalui bermain Uno Modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak Autis.<sup>11</sup> Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti yang judulnya “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu. Fitriyanti menjelaskan pada kesimpulan akhirnya adalah dengan media gambar asosiatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 di kelompok B TK Budi Rahayu.<sup>12</sup> Ketiga, penelitian dilakukan oleh Reni Yulistiana yang membahas tentang kemampuan mengenal angka dengan judul “Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang barat Bandar Lampung. Reni Yulistiana menjelaskan pada kesimpulan akhirnya

---

<sup>10</sup> Peraturan Materi Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang standar Nasional PAUD, Lampiran ssl, h. 26

<sup>11</sup> Khofidhotur Rodiah, Bermain Kartu Uno Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol 7, No.1 Tahun 2016

<sup>12</sup> Fitriyanti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif di Kelompok B TK Budi Rahayu. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vol.1, No 2 . Tahun 2016.

.melalui pengenalan angka anak dengan menggunakan media kartu dan pohon kartu mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak.<sup>13</sup>

Adapun perbedaan antara penelitian yang pertama adalah penelitiannya dikhususkan untuk anak autis (anak berkebutuhan khusus) dan meningkatkan kemampuan konsep bilangan, sedangkan peneliti mengkhususkan pada anak usia 5-6 tahun dan untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10. Kedua, perbedaannya terletak di kegiatannya yaitu menggunakan media gambar asosiatif, sedangkan peneliti menggunakan media kartu uno modifikasi. Ketiga, penelitian sebelumnya menggunakan dua media yaitu media kartu dan pohon kartu, dan peneliti, dan peneliti hanya menggunakan satu media yaitu media kartu uno modifikasi.

Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media yang menarik, maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti merancang sebuah media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka. Maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Papan Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia Dini”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Bagaimana kelayakan media papan uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini?”

---

<sup>13</sup>Reni Yulistiana, *Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Bandar Lampung*. 2016

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut "Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media papan uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini"

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal angka 1-10, dan menambahkan pengetahuan bahwa dengan bermain papan uno dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka.

#### b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah.

##### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada guru bahwa dengan adanya media pembelajaran maka akan terciptanya pembelajaran yang efektif.

##### b. Bagi siswa

Melalui bermain papan uno, siswa menjadi senang dan antusias dalam belajar sehingga lebih cepat mengenal angka 1-10.

##### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar di TK Nurul Hasanah Aceh Barat Daya terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui penggunaan media papan uno.

### E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran isi dalam karya ilmiah ini, maka terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang terdapat didalamnya, yaitu:

#### 1. Media Papan Uno

Menurut Mulyani an Johar Permana dalam Anggraeni menyatakan bahwa media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utama yang dirancang sesuai keinginan.<sup>14</sup> Uno adalah sebuah permainan kartu. Uno (bahasa Spanyol dan Italia dari kata “satu”) adalah sebuah permainan yang dicetak khusus.<sup>15</sup>

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa papan uno merupakan modifikasi dari kartu uno. Adapun yang dimodifikasi adalah pembuatan kartu yang menggunakan triplek, serta cara penggunaan kartu an aturan permainan. Papan uno terdiri dari 112 kartu dan 4 warna yang terdiri dari angka 1-10 dengan

---

<sup>14</sup>Ria Anggraeni, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*. Edisi 5 Tahun Ke 4 2015, h.4

<sup>15</sup>Iman Fr. Kusumaningati, *Ngandroid: Hidup menjai lebih dah dan Menyenangkan dengan Android Permainan Kartu Uno* ( Jakarta: PT Flex Media Komputido, 2012), h. 130

masing- masing warna terdiri dari 2 set angka 1-10 yang berjumlah 80 kartu dan juga memiliki kartu aksi terdiri dari 16 kartu yaitu kartu skip (8 kartu), kartu wild (4 kartu), kartu wild card four +4 (4 kartu) serta kartu worksheet terdiri dari 16 kartu yang masing-masing kartu terdapat kegiatan yang beda-beda.

## 2. Kemampuan Mengenal Angka

Menurut Slamet Suyanto, angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka dan pengenalan angka pada anak usia dini dimulai dari angka 1 sampai 10. Kemampuan anak dalam mengenal angka sangatlah penting. Adapun angka yang dikenalkan pada Anak Usia Dini adalah angka 1-10.<sup>16</sup>

## 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usai dini adalah anak usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.<sup>17</sup> Anak yang peneliti maksud adalah anak usai 5-6 tahun di TK Nurul Hasanaha Aceh Barat Daya.

<sup>16</sup>Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,,,,,. 120

<sup>16</sup>Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: Remaja Rosadakarya Offset, 2015), h. 44

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.<sup>1</sup> media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi dan alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai alat penyalur pesan guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata lain mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa atau mengantarkan pesan-pesan pengajar.<sup>2</sup>

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar secara *efisien*.<sup>3</sup> Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana

---

<sup>1</sup>Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 45

<sup>2</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 11

<sup>3</sup>Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121

komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengan termaksud teknologi perangkat keras. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan.<sup>4</sup>

Media pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga proses belajar terjadi, pesan dapat isi berupa ajaran dan didikan yang ada pada kurikulum yang dituangkan oleh pendidik PAUD.<sup>5</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka penulis dapat simpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang berkualitas dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

## **2. Karakteristik Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat merangsang kinerja otak. Ada beberapa ciri umum yang harus dimiliki oleh media pembelajaran. Pertama, media harus dapat diindera, yaitu diraba, dilihat, didengar, dan imatai dengan komponen utama indera penglihatan dan

---

<sup>4</sup>Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana,..., h. 170

<sup>5</sup>Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 87

pendengaran. Kedua, media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara guru dan murid. Ketiga, media pembelajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar didalam kelas dan diluar kelas. Keempat, media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar. Menurut Indriani, media pembelajaran harus mempunyai syarat yang harus dipenuhi agar bisa dibuat sebagai media pembelajaran, yaitu:

- a. Rasional, yaitu sesuai dengan akal dan dapat dipikirkan oleh penggunaanya.
- b. Ilmiah, yaitu dengan kaidah-kaidah ilmu pengetahuan.
- c. Ekonomis, yaitu sesuai dengan kemampuan pembiayaan sehingga lebih hemat dan efisien.
- d. Praktis, yaitu dapat digunakan dalam kondisi praktis disekolah dan bersifat sederhana.<sup>6</sup>

### **3. Jenis Media Pembelajaran**

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif baik berupa gambar, foto, video, dan lain sebagainya. Adapun beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

<sup>6</sup>Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 89

a. Media Visual diam

Merupakan media yang dapat diterima oleh indra penglihatan yang tidak bergerak, contoh: foto, kartu.

b. Media visual bergerak

Merupakan media yang dapat diterima oleh indra penglihatan yang bergerak. Contoh: film tanpa suara

c. Media audio

Merupakan media yang dapat diterima dengan indra pendengaran, contoh: TV dan audio CD.

d. Media audio visual diam

Merupakan media yang diterima oleh indera penglihatan maupun pendengaran, tetapi tidak bergerak, contoh *Sound Slide* atau film strip bersuara.

e. Media audio visual gerak

Merupakan media yang diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan dan dapat bergerak, contoh: film bersuara, televise, dan lain-lain.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h.

## **B. Media Papan Uno**

### **1. Pengertian Papan Uno**

Papan uno adalah sebuah permainan. Menurut Mulyani sumantri dan Johar Permana dalam Fitriani menyatakan bahwa media papan adalah media embelajaran denngan papan sebagai bahan baku utama yang dirancang sesuai dengan keinginan.<sup>8</sup> Uno (bahasa Spanyol dan bahasa Italia dari kata “satu”) adalah sebuah permainan kartu yang dicetak khusus. Kartu uno pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu Uno dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Pada tahun 1972 Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya Uno mulai dikenal lebih luas lagi berkat Internasional Games Inc. Sekarang Internasional Inc telah menjadi bagian dari keluarga Mettel.<sup>9</sup>

## **C. Kemampuan Kognitif Anak**

### **1. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Kognitif iyalah kemampuan berpikir pada manusia. Yusuf (dalam buku Khadijah) mengemukakan bahwa kemampuan anak dalam berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kognitif anak akan mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi dalam masyaakat dengan sewajarnya di kehidupan

---

<sup>8</sup> Fitriani Damayanti, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), h. 20

<sup>9</sup> Iman FR Kusumaningati, Ngandroid: hidup menjadi mmudah..., h.131

sehari-hari.<sup>10</sup> Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. Sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dalam bimbingan tingkah laku anak. Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir.”<sup>11</sup>

Tori kognitif memiliki banyak pendapat diantaranya:

- a. Menurut Piaget (dalam Asrul, Storus, DKK) perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan system saraf.<sup>12</sup>
- b. Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk, menilai, menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 31

<sup>11</sup> Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 76

<sup>12</sup> Asrul, Sitorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188

- c. Lev Semionovich, Vygotsky (dalam Khadijah) adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. Kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. Hasil riset banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya.”<sup>14</sup>

## 2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar.<sup>15</sup> Berbeda dengan teori kognitif, belajar bukan hanya melibatkan hubungan stimulasi dan respon, tetapi belajar pada hakikatnya melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Sujiono, Dkk, *Anak Dan Kemampuan Dalam Belajar*, (Yogyakarta: Nusa Permai, 2008), h. 33

<sup>14</sup> Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*, h. 55

<sup>15</sup> Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Intelektual dan Sosial Sebadai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 45

<sup>16</sup> Fadillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2001), h. 103

Teori kognitif memiliki banyak kelompok aliran yang dipelopori oleh para psikolog. Diantara yaitu:

a. Jean Piaget

Jean Piaget mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan usianya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierakis, artinya hanya dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berbeda diluar kognitifnya.<sup>17</sup>

b. Jerome Brunner

Brunner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang dengan teori yang disebut *free discovery learning*, Brunner mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang anak jumpai dalam kehidupannya. Brunner mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan yaitu:

- 1) Tahap *Enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan dan sebagainya.

---

<sup>17</sup> Abdul Hadis dan Nurhayati, Psikologi dalam Pendidikan. (Jakarta: Kencana, 2011), h.

- 2) Tahap *Iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunua sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampilan) dan perbandingan (komprasi)
- 3) Tahap *Simbolik*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan anstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol.<sup>18</sup>

c. David Paul Ausubel

Ausubel (dalam Suyono dan Hariyanto) mengatakan bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Proses belaja akan terjadi melalui tahap perhatikan stimulasi, memahami makna stimulasi, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami.<sup>19</sup>

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga, dan menilai. Dengan kata lain, kognisi pada konsep tentang pengenalan. “teori kognisi menyatakan bahwa proses

---

<sup>18</sup> Yuliana Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 13

<sup>19</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), h. 62-65

belajar terjadi karena ada variable penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang”.<sup>20</sup>

### 3. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam 4 tahapan. Masing-masing tahapan berhubungan dengan usai dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Adapun tahapan perkembangannya yaitu:

- a. Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Anak pada tahap ini peka dan suka terhadap sentuhan yang diberikan dari lingkungannya. Pada akhir tahap sensorimotor anak sudah dapat menunjuka tingkah laku intelegensinya dalam aktivitas motorik sebagai reaksi dari stimulasi sensoris.
- b. Tahapan Praoperasiona (2-7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukan proses berpikir yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya, anak mulai mengenali symbol termaksud bahasa dan gambar.
- c. Tahapan Operasional Konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkret, anak sudah berpikir berkebalikan atau berpikir dua arah, misal:  $3 + 4 = 7$  anak sudah mampu berpikir jika  $7 - 4 = 3$  atau  $7 - 3 = 4$ , hal ini menunjukan bahwa anak sudah mampu bernikir berkebalikan.

---

<sup>20</sup> Mulyati, *Kecerdasan Berfikir Anak*, (Jakarta:Pustakan Media, 2005), h. 21

- d. Tahapan Operasional Formal (11 tahun ke atas), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak, mampu membuat analogi, dan mampu mengevaluasi cara berpikirnya.<sup>21</sup>

#### **D. Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka AUD**

Kemampuan anak dalam mengenal angka memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak memulai mengenal symbol (kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada dilingkungannya. Karena cara berpikir anak masih tergantung pada objek konkrit serta tangantung pada rentang waktu kekinian dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berpikir secara abstrak sehingga memerlukan symbol yang konkrit saat guru menanam suatu konsep kepada anak usia dini.

Tadkirotun mengatakan bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan ...*, h. 71

<sup>22</sup>Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan Kecerdasan majemuk* (Tangeran: Universitas Terbuka), h. 45

Angka 1 sampai 10 adalah angka pertama yang digunakan seluruh manusia ketika masa anak sebelum mengenali bilangan lain yang lebih besar.<sup>23</sup> Angka 1-10 adalah pendidikan pengenalan angka di awal. Pada masa terjadi perkembangan fisik yang pesat. Warnadi mengatakan bahwa bilangan angka merupakan suatu konsep tentang bilangan angka 1 sampai 10 sebagai angka pemula yang terdapat unsure-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bilangan angka yaitu:

- a. *Counting* (berhitung)
- b. *One-to-one correspondence* (korespondensi satu-satu)
- c. *Quality* (kuantitas)
- d. *Comparison* (perbandingan)
- e. *Recognizing and writing numeral* (mengenal dan menulis angka)<sup>24</sup>

Secara umum konsep matematika pada anak usai dini menurut Suyanto meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Memilih, membandingkan dan mengurutkan, misalnya memilih balok yang pendek diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk dari yang paling pendek ke yang paling panjang.
- b. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok berdasarkan urutan bentuk.

<sup>23</sup> Masitoh, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju, 2005), h. 97

<sup>24</sup> Warnadi, *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak* (Jakarta: 2008), h. 38

- c. Menghitung, yaitu menghubungkan antara konsep benda dengan konsep bilangan.
- d. Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, baik dengan ukuran non standar (kaki, depa dan jengkal) maupun standar (dengan penggaris atau meteran).
- e. Geometri, yaitu mengenal bentuk, luas, volume dan area.
- f. Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau, dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga, dan pisang. Guru menyuruh anak untuk menempelkan pada papan tulis yang telah diberi sumbu (X) dan tegak (Y) sehingga akan dampak gambaran tentang banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut.
- g. Pola, yaitu membentuk pola, misalnya guru memberi angka 1, 3, 6 lalu anak melanjutkan dengan suatu pola tertentu bisa 1, 3, 6 atau 3, 6, 1.
- h. *Problem solving*, yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.<sup>25</sup>

Bilangan dan angka merupakan dua hal yang berbeda. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem perhitungan dan pengukuran.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini...*, h. 58

Depdiknas (dalam Musfiroh Tadkirotun) menyebutkan pentingnya mengenal konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitarnya.
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan satu spontan.<sup>27</sup>

## **2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka**

Hurlock (dalam Musfiroh Tadkirotun) megemukakan bahwa hal-hal penting dalam perkembangan konsep bilangan meliputi; kemampuan untuk melihat adanya hubungan, kemampuan untuk menguasai arti yang tersirat, dan kemampuan yang bernalar. Tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap penmgetahuan, keterampilan dan

---

<sup>27</sup>Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan Kecerdasan majemuk, ...,h.* 51

daya cipta, yang diperlukan olah anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.<sup>28</sup> Dikemukakan dalam Depdiknas (dalam Musfiroh Tadkirotun), bahwa kemampuan mengenal angka untuk anak usia 5 sampai 6 tahun yaitu:

- a. Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 secara terurut.
- b. Menunjukan angka 1-10.
- c. Mencari angka sesua dengan jumlahnya.
- d. Menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama, lebih banyak dan lebih banyak.
- e. Menyebutkan kembali benda-benda tang baru dilihatnya.<sup>29</sup>

### 3. Fungsi Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan mengenal angka pada anak tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu lambang bilangan. Pengenalan angka merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal angka yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya benda.

Pembelajaran mengenal angka memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas konkrit, selain itu juga terdapat fungsi pembelajaran bilangan bagi anak usia TK antara lain:

---

<sup>28</sup> Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan Kecerdasan majemuk*, ...,h. 57

<sup>29</sup> Musfiroh Tadkirotun, *Pengembangan Kecerdasan majemuk*, ...,h. 65

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



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk penelitian atau pengembangan dalam bidang pendidikan berupa alat peraga, media, model, modul, perangkat pembelajaran dan alat evaluasi. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Model ini sering digunakan untuk melakukan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional..<sup>1</sup>

Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan produk yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>2</sup>

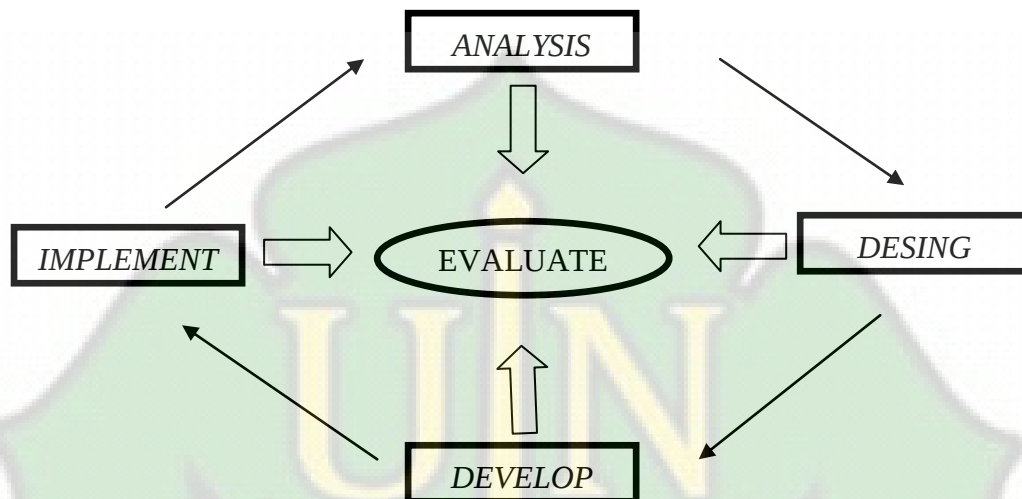
---

<sup>1</sup>Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 44

<sup>2</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, 46

## B. Prosedur Penelitian

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



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

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

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

Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dalam pengembangan *ADDIE* yaitu, tahap ini menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media yang digunakan guru kurang variasi sehingga minat belajar anak kurang dan membuat anak cepat bosan dalam proses belajar di PAUD.

<sup>3</sup>Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan*,..., h 47

## 2. Langkah 2: *Desing* (Desain)

Setelah dianalisi permasalahan dan kebutuhan yang ada disekolah PAUD, langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah mengkaji media yang tepat dan cocok digunakan untuk menatasi masalah yang terdapat pada PAUD seperti papan uno yang dimodifikasi. Setelah itu peneliti membuat desain media yaitu media papan uno dengan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: triplek, kartu uno striker, kertas worksheet, tiner, cat, pensil, meteran, cutter, dan kuas.

## 3. Langkah 3: *Develop* (pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ditulis menjadi kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan media kartu uno. Setelah media siap selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validator yaitu:

- a. Ahli media
- b. Ahli materi

Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media papan uno yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media papan uno).

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

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

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

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terhadap media papan uno yang dilakukan oleh dua pakar ahli media dan dua pakar ahli materi dan penilaian terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun sehingga mendapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media papan uno yang telah dikembangkan.<sup>4</sup>

### C. Teknis Pengumpulan Data

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

---

<sup>4</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*,..., h 48-50

### 1. Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pada media papan uno dan aspek penyajian materi yang di isi oleh validator ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

### 2. Validasi Media

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

### 3. Lembar Observasi Penilaian kemampuan mengenal angka 1-10

Pesertas didik kelompok B TK Nurul Hasanah, kertaslembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan media papan uno. Lembar ini diisi oleh guru kelas sesuai dengan kemampuan anak kelompok B TK Nurul Hasanah.

## **D. InstrumenPeengumpulan Produk**

Pada instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk yang berkualitas dan mampu menggali apa yang ingin dicapai dalam pengembangan produk.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ada tiga macam yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur dan serta ada validasi oleh

---

<sup>5</sup>Ahmad Rajafi, *Khaazanah Islam (perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012). Hal 205

para ahli materi dan media.masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan adapun instrumen pengumpulam produk adalah sebagai berikut.

Pada tahap pertama, validasi produk oleh ahli media papan uno. tahap kedua, validasi produk oleh materi berupa materi pembelajaran yang terdapat pada media papan uno dan pada tahap akhir melakukan penilaian pada anak melalui pengenalan mengenal angka pada media papan uno.

Penelitian ini, memberi jawaban setiap item instrumen tersebut diukur dengan menggunakan skala likert yang memiliki tingkatan mulai dari sangat sesuai sampai tidak sesuai yang berupa kata-kata: 1). Tidak sesuai, 2). Kurang sesuai, 3). Sesuai, 4). Sangat sesuai.<sup>6</sup>

**Tabel 3. 1 Rubrik Penilaian Untuk Ahli Media**

| No | Aspek yang diamati                                              | Indikator Penilaian                                                 | Skor |
|----|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Kualitas media papan uno sudah sesuai dengan kategori media AUD | 1. Kualitas media papan uno sangat sesuai dengan kategori media AUD | 4    |
|    |                                                                 | 2. Kualitas media papan uno sesuai dengan kategori AUD              | 3    |
|    |                                                                 | 3. Kualitas media papan uno kurang sesuai dengan kategori AUD       | 2    |
|    |                                                                 | 4. Kualitas media papan uno tidak sesuai dengan kategori AUD        | 1    |
| 2  | Kualitas daya tarik desain media papan uno menarik              | 1. Kualitas daya tarik desain media papan uno sangat menarik        | 4    |
|    |                                                                 | 2. Kualitas daya tarik desain media papan uno menarik               | 3    |
|    |                                                                 | 3. Kualitas daya tarik desain                                       | 2    |

<sup>6</sup>Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal 285

|   |                                                                 |                                                                               |   |
|---|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |                                                                 | media papan uno kurang menarik                                                |   |
|   |                                                                 | 4. Kualitas daya tarik media papan uno tidak menarik                          | 1 |
| 3 | Kesesuaian media papan uno dengan tujuan pembelajaran           | 1. Media papan uno sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran                   | 4 |
|   |                                                                 | 2. Media papan uno sesuai dengan tujuan pembelajaran                          | 3 |
|   |                                                                 | 3. Media papan uno kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran                   | 2 |
|   |                                                                 | 4. Media papan uno tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran                    | 1 |
| 4 | Kesesuaian media papan uno dengan karakteristik anak            | 1. Media papan uno sangat sesuai dengan karakteristik anak                    | 4 |
|   |                                                                 | 2. Media kartu uno sesuai dengan karakteristik anak                           | 3 |
|   |                                                                 | 3. Media kartu uno kurang sesuai dengan karakteristik anak                    | 2 |
|   |                                                                 | 4. Media kartu uno tidak sesuai dengan karakteristik anak                     | 1 |
| 5 | Kartu worksheet sangat cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun | 1. Penggunaan kartu worksheet sangat cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun | 4 |
|   |                                                                 | 2. Penggunaan kartu worksheet cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun        | 3 |
|   |                                                                 | 3. Penggunaan kartu worksheet kurang cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun | 2 |
|   |                                                                 | 4. Penggunaan kartu worksheet tidak cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun  | 1 |
| 6 | Media papan uno sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak   | 1. Media papan uno sangat sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak  | 4 |

|   |                                                                    |                                                                              |   |
|---|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |                                                                    | 2. Media papan uno sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak             | 3 |
|   |                                                                    | 3. Media papan uno kurang sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak      | 2 |
|   |                                                                    | 4. Media papan uno tidak sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak       | 1 |
| 7 | Bahan pembuatan media papan uno aman dan tidak berbahaya bagi anak | 1. Bahan pembuatan media papan uno sangat aman dan tidak berbahaya bagi anak | 4 |
|   |                                                                    | 2. Bahan pembuatan media papan uno aman dan tidak berbahaya bagi anak        | 3 |
|   |                                                                    | 3. Bahan pembuatan media papan uno kurang aman dan berbahaya bagi anak       | 2 |
|   |                                                                    | 4. Bahan pembuatan media papan uno tidak aman dan berbahaya bagi anak        | 1 |
| 8 | Jenis dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini         | 1. Jenis dan warna sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini         | 4 |
|   |                                                                    | 2. Jenis dan warna sesuai dengan karakteristik anak usia dini                | 3 |
|   |                                                                    | 3. Jenis dan warna kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini         | 2 |
|   |                                                                    | 4. Jenis dan warna tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini          | 1 |
| 9 | Media papan uno digunakan dalam waktu relatif lama                 | 1. Media papan uno sangat sesuai digunakan dalam waktu relatif lama          | 4 |
|   |                                                                    | 2. Media papan uno sesuai digunakan dalam waktu relatif lama                 | 3 |
|   |                                                                    | 3. Media papan uno kurang                                                    | 2 |

|    |                                                                        |                                                                              |   |
|----|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---|
|    |                                                                        | sesuai digunakan dalam waktu relatif lama                                    |   |
|    |                                                                        | 4. Media papan uno tidak sesuai digunakan dalam waktu relatif lama           | 1 |
| 10 | Keserasian ukuran media, warna, tulisan dan gambar bagi anak usia dini | 1. Ukuran media, warna, tulisa dan gambar sangat sesuai bagi anak usia dini  | 4 |
|    |                                                                        | 2. Ukuran media, warna, tulisan dan gambar sesuai bagi anak usia dini        | 3 |
|    |                                                                        | 3. Ukuran media, warna, tulisan dan gambar kurang sesuai bagi anak usia dini | 2 |
|    |                                                                        | 4. Ukuran media, warna, tulisan dan gambar tidak sesuai bagi anak usia dini  | 1 |

**Tabel 3.2 Rubrik Peneilaian Untuk Ahli Materi**

| No | Kriteria Penilaian                                                                              | Indikator Penilaian                                                                                                                        | Skor |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1  | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun) | 1. Materi yang disajikan dalam media papan uno sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun) | 4    |
|    |                                                                                                 | 2. Materi yang disajikan dalam media papan uno sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun)        | 3    |
|    |                                                                                                 | 3. Materi yang disajikan dalam media papan uno kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun) | 2    |
|    |                                                                                                 | 4. Materi yang disajikan dalam media papan uno tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengkenalkan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun)  | 1    |

|   |                                                                                    |                                                                                          |   |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 2 | Kesesuaian materi media papan uno dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun. | 1. Materi sangat sesuai media dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.           | 4 |
|   |                                                                                    | 2. Materi sesuai media papan uno dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.        | 3 |
|   |                                                                                    | 3. Materi kurang sesuai media papan uno dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun. | 2 |
|   |                                                                                    | 4. Materi tidak sesuai media papan uno dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.  | 1 |
| 3 | Materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka pada anak 5-6 tahun          | 1. Materi sangat dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka 1-10 pada anak 5-6 tahun | 4 |
|   |                                                                                    | 2. Materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka 1-10 pada anak 5-6 tahun        | 3 |
|   |                                                                                    | 3. Materi kurang dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka 1-10 pada anak 5-6 tahun | 2 |
|   |                                                                                    | 4. Materi tidak dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka 1-10 pada anak 5-6 tahun  | 1 |
| 4 | Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak                                     | 1. Materi yang disajikan sangat mudah dipahami oleh anak                                 | 4 |
|   |                                                                                    | 2. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak                                        | 3 |
|   |                                                                                    | 3. Materi yang disajikan kurang mudah dipahami oleh anak                                 | 2 |
|   |                                                                                    | 4. Materi yang disajikan tidak mudah dipahami oleh anak                                  | 1 |
| 5 | Materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka anak 5-6                     | 1. Materi sangat dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka anak 5-6                 | 4 |
|   |                                                                                    | 2. Materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka anak 5-6                        | 3 |

|   |                                                                       |                                                                                 |   |
|---|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---|
|   |                                                                       | 3. Materi kurang dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka anak 5-6        | 2 |
|   |                                                                       | 4. Materi tidak dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka anak 5-6         | 1 |
| 6 | Materi yang ditampilkan media sesuai dengan pembahasan mengenal angka | 1. Materi yang ditampilkan media sangat sesuai dengan pembahasan mengenal angka | 4 |
|   |                                                                       | 2. Materi yang ditampilkan media sesuai dengan pembahasan mengenal angka        | 3 |
|   |                                                                       | 3. Materi yang ditampilkan media kurang sesuai dengan pembahasan mengenal angka | 2 |
|   |                                                                       | 4. Materi yang ditampilkan media tidak sesuai dengan pembahasan mengenal angka  | 1 |
| 7 | Materi menggunakan lambang bilangan untuk menghitung                  | 1. Materi sangat sesuai menggunakan lambang bilangan untuk menghitung           | 4 |
|   |                                                                       | 2. Materi sesuai menggunakan lambang bilangan untuk menghitung                  | 3 |
|   |                                                                       | 3. Materi kurang sesuai menggunakan lambang bilangan untuk menghitung           | 2 |
|   |                                                                       | 4. Materi tidak sesuai menggunakan lambang bilangan untuk menghitung            | 1 |
| 8 | Mengenal perintah atau aturan bermain sederhana                       | 1. Sangat sesuai mengenal perintah atau aturan bermain sederhana                | 4 |
|   |                                                                       | 2. Sesuai mengenal perintah atau aturan bermain sederhana                       | 3 |
|   |                                                                       | 3. Kurang sesuai mengenal perintah atau aturan bermain sederhana                | 2 |
|   |                                                                       | 4. Tidak sesuai mengenal perintah atau aturan bermain sederhana                 | 1 |
| 9 | Mengenal angka dari terkecil ke yang terbesar                         | 1. Sangat sesuai mengenal angka dari terkecil ke yang terbesar                  | 4 |

|    |                                                               |                                                                                |   |
|----|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---|
|    |                                                               | 2. Sesuai mengenal angka dari terkecil ke yang terbesar                        | 3 |
|    |                                                               | 3. Kurang sesuai mengenal angka dari terkecil ke yang terbesar                 | 2 |
|    |                                                               | 4. Tidak sesuai mengenal angka dari terkecil ke yang terbesar                  | 1 |
| 10 | Materi melataih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka | 1. Materi sangat sesuai melataih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka | 4 |
|    |                                                               | 2. Materi sesuai melataih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka        | 3 |
|    |                                                               | 3. Materi kurang sesuai melataih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka | 2 |
|    |                                                               | 4. Materi tidak sesuai melataih kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka  | 1 |

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Kemampuan Anak

| No | Aspek                             | Indikator Penilaian                                 | Kriteria Penilaian |    |     |     | Skor |
|----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------|----|-----|-----|------|
|    |                                   |                                                     | BB                 | MB | BSH | BSB |      |
| 1  | Menyebutkan lambang bilangan 1-10 | Anak sangat mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 |                    |    |     |     | 4    |
|    |                                   | Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10        |                    |    |     |     | 3    |
|    |                                   | Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10  |                    |    |     |     | 2    |
|    |                                   | Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10  |                    |    |     |     | 1    |

|   |                                               |                                                                 |  |  |  |  |   |
|---|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 2 | Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung | Anak sangat mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung |  |  |  |  | 4 |
|   |                                               | Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung        |  |  |  |  | 3 |
|   |                                               | Anak mulaimampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung   |  |  |  |  | 2 |
|   |                                               | Anak tidak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung  |  |  |  |  | 1 |
| 3 | Mencocokkan billangan dengan lambang bilangan | Anak sangat mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan  |  |  |  |  | 4 |
|   |                                               | Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan         |  |  |  |  | 3 |
|   |                                               | Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan   |  |  |  |  | 2 |
|   |                                               | Anak tidak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan   |  |  |  |  | 1 |
| 4 | Mengenal simbol bilangan                      | Anak sangatmampu mengenal simbol bilangan                       |  |  |  |  | 4 |
|   |                                               | Anakmampu mengenal simbol bilangan                              |  |  |  |  | 3 |
|   |                                               | Anak mulai mampu mengenal simbol bilangan                       |  |  |  |  | 2 |

|  |  |                                           |  |  |  |  |   |
|--|--|-------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|  |  | Anak tidak mampu mengenal simbol bilangan |  |  |  |  | 1 |
|--|--|-------------------------------------------|--|--|--|--|---|

**Sumber:** Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, No. 146 Tahun 2014.<sup>7</sup>

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

### E. Teknik Analisis Data

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

Rumus menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan rumus skala likert:

Rumus Skala Liket<sup>8</sup>.

<sup>7</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,..., h. 26

<sup>8</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal 285

$$X = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi

$\sum x$  = Jumlah jawaban yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimum

100% =konstanta<sup>9</sup>

**Table 3.4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

| Presentase | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 81-100%    | Sangat Layak |
| 61-80%     | Layak        |
| 41-60%     | Kurang Layak |
| <40%       | Tidak Layak  |

(Sumber: Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode, dan Research and Development*)<sup>10</sup>

Rumus menghitung tingkat presentase kenaikan hasil belajar

$$P = \frac{\sum d}{\sum Ni} \times 100\%$$

<sup>9</sup>Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode, dan Research and Development*, (Malang: Madani Media, 2020), h. 265

<sup>10</sup>Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian...*, h. 268

Keterangan:

P = Presentasi

$\sum d$  = Jumlah siswa yang tidak memenuhi kriteria

$\sum Ni$  = Jumlah keseluruhan siswa

100% =konstanta<sup>11</sup>

**Table 3.4 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

| Presentase | Kriteria                         |
|------------|----------------------------------|
| 81-100%    | Berkembang Sangat Baik (BSB)     |
| 61-80%     | Berkembangn Sesuai Harapan (BSH) |
| 41-60%     | Mulai berkembang (MB)            |
| <40%       | Belum Berkembang (BB)            |

(Sumber: Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode, dan Research and Development*)<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian ...*, h. 267

<sup>12</sup> Agus Zaenul Fitridan Nik Haryanti, *Metode Penelitian...*, h. 268

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

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

Uji coba produk media papan uno telah dilaksanakan di TK Nurul Hasanah, Aceh Barat Daya. Adapun jadwal pelaksanaan penelitiannya dilaksanakan tiga hari, pertama pada Kamis tanggal 21 Oktober 2021, kedua hari Jumat tanggal 22 Oktober 2021, dan ketiga hari Sabtu tanggal 23 Oktober 2021. Dengan melakukan uji coba media papan uno pada anak usia 5-6 tahun dan pemberian lembar observasi anak untuk nilai.

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

##### **1. Analysis (analisis)**

Pada tahap, menganalisis permasalahan yang ditemukan di lapangan, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi yang sudah peneliti lakukan di TK Nurul Hasanah, Aceh Barat Daya. Dari hasil penelitian, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan yang timbul dari observasi awal yang telah peneliti amati di TK Nurul Hasanah, Aceh Barat Daya yaitu sebagian anak belum dapat membilang angka 1-10 secara runtut, misalnya anak dapat membilang angka 1-10 akan tetapi saat membilang angka melompat angka satu ke angka yang lainnya, contoh: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 5, 8, 9, 10. Ketika diminta guru untuk menulis angka 3 dan 4 anak masih bertanya lambang bilangan tersebut menghadap

tersebut menghadap kearah mana dan anak masih merasa kebingunga saat menulis angka tersebut. Analisis kebutuhan meliputi analisis ketersediannya media disekolah. Adapun langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan observasi ke sekolah. Dari hasil observasi awal yang sudah dilakukan, diperoleh keterangan bahwa kurangnya ketersediannya media untuk menunjang proses belajar.

## 2. *Design (Perancangan)*

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, maka di tahap ini peneliti membuat desain awal media papan uno. Papan uno merupakan modifikasi dari kartu uno, apaun yang dimodifikasi adalan pembuatan kartu yang menggunakan bahaan truplek, striker dan kartu woeksheet dan aturan maainnya. Papan uno terdiri dari 112 kartu dan memiliki 4 warna yang terdiri angka 1-10.

### a. Jenis Papan Uno

- **Kartu biasa**, kartu yang terdri dari angka 1-10 dan memiliki 4 warna yaitu, warna merah, kuning, biru, dan hijau. Masing-masing warna terdiri dari 20 kartu. Pada kartu terdapat 2 kartu disetiap warna dan jumlah kartu pada warna 8 kartu
- **Kartu aksi**, kartu ini terbagi menjai 3 simbol

Kartu Skip, (dilarang bermain/melanjutkan permainan)

Kartu warna, kartu ini berwarna itam yang ditengahnya berwarna (merah, kuning, hijau dan biru) terdiri dari 4 kartu.

Kartu warna +4, kartu ini berwarna hitam ini yang ditengahhnya berwarna (merah, kuning, biru, hijau) dan

terdapat +4 dibagian pojok kiri atas dan kanan bawah. Kartu ini berjumlah 4 kartu.

- **Kartu worksheet**, yaitu kartu kegiatan (mengenal angka 1-10) yang terdiri dari 16 kartu dan memiliki 4 warna yaitu merah, kuning, hijau, biru. Pada masing-masing warna terdapat 2 kartu yang dimana pada setiap kartu memiliki kegiatan yang berbeda-beda.

b. Rancangan Papan Uno

Alat dan bahan :

- 1) Triplek
- 2) Striker
- 3) Cat minyak (warna merah, biru, putih)
- 4) Tiner
- 5) Lem fox
- 6) Cutter
- 7) Kuas
- 8) Meteran
- 9) Cane

Gambar bahan dan alat media kartu uno sebagai berikut:





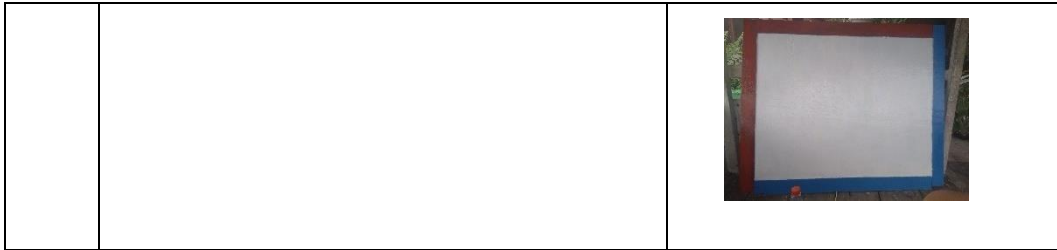
**Gambar 4.1 Gambar Alat dan Bahan Media Papan Uno**

c. Desain papan uno modifikasi

**Tabel 4.1 Prose Pembuatan Media Papan Uno Modifaikasi.**

| No | Cara pembuatan                                                                           | Gambar |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1  | Desain papn uno untuk pembuatan striker                                                  |        |
| 2  | Desain kartu worksheet dan buku worksheet                                                |        |
| 2  | Triplek di potong menjadi beberapa bagian:<br>1) Alas untuk papan uno di potong 98x80 cm |        |

|   |                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 2) Papan uno 8,5x6 cm sebanyak 112 kartu                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                |
| 3 | Setelah triplek di potong sebanyak 112 kartu maka selanjutnya adalah pemasangan stiker pada triplek yang sudah dipotong ukuran papan uno untuk sisi pojok kanan atas bawah dirapikan dengan cane dan belakangnya di cat warna putih |                                                                                           |
| 4 | Setelah pemasangan striker maka dilanjutkan dengan pembuatan pinggiran alas papan uno dan di cat warna putih, biru, merah                                                                                                           |    |



**Sumber:** Proses pembuatan media papan uno modifikasi



**Gambar 3.2 Rancangan Media Papan Uno**

d. Aturan main papan uno

Pada dasarnya aturan main dari papan uno adalah sebagai berikut:

- 1) Papan uno dapat dimainkan 2 sampai 4 orang
- 2) Papan uno terdiri dari angka 1-10 dengan warna merah, kuning, biru dan hijau. Serta terdapat kartu aksi dan kartu worksheet.
- 3) Semua kartu dikocok terlebih dahulu, setelah semua kartu dikocok lalu kartu disusun satu persatu dengan cara membalikan kartu diatas alas yang sudah disediakan
- 4) Permainan dimulai dengan orang pertama yang membuka 2 kartu
- 5) Prinsip permainan dari papan uno ini adalah dengan menyamakan warna atau angka yang tertera pada kartu yang sudah dibuka. Misalkan

kartu pertama yang dibuka maka kartu selanjutnya kaartu angka 4 dengan warna lain atau warna merah engan angka lain.

- 6) Apabila kartu pertama atau kedua yang dibuka worksheet, maka pemain harus melakukan kegiatan yang tertera di worksheet tersebut.
- 7) Jika kartu yang dibuka kartu aksi +4 , maka pemain boleh me buka 4 kartu selanjutnya dan boleh menngambil kartu tersebut.
- 8) Jika yang diuka kartu skip, maka pemain dilarang untuk melanjutkan permainan
- 9) Jika yang dibuka warna (merah, kuning, biru, hijau), maka pemain boleh mengambil kartu warna atau angka apa saja yang dibuka selanjutnya.

### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan dan revisi produk awal sudah selesai. Selanjutnya validator akan melakukan validasi untuk mengetahui kualitas produk. Validasi bertujuan untuk memperoleh masukan dari validator. Validasi ini juga bertujuan agar mengetahui layak atau tidaknya media papan uno sebelum diimplementasikan ke sekolah. Proses validator akan dilakukan oleh dua validator. Validator untuk media dan materi. Media papan uno yang dikembangkan, kemudian dinilai kelayakannya dari validator tersebut.

#### **a. Validasi ahli media**

Produk awal sudah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media, berikut hasil validasi oleh media pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media**

| No                          | Kriteria Penilaian                                                     | Validator   | Kategori            |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------|
| 1                           | Kualitas media papan uno sudah sesuai dengan kategori media AUD        | 4           | Sangat Layak        |
| 2                           | Kualitas daya tarik desain media kartu uno menarik                     | 4           | Sangat Layak        |
| 3                           | Kesesuaian media papan uno dengan tujuan pembelajaran                  | 4           | Sangat Layak        |
| 4                           | Kesesuaian media papan uno dengan karakteristik anak                   | 4           | Sangat Layak        |
| 5                           | Kartu worksheet sangat cocok digunakan oleh anak usia 5-6 tahun        | 4           | Sangat Layak        |
| 6                           | Media papan uno sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak     | 4           | Sangat Layak        |
| 7                           | Bahan pembuatan media papan uno aman dan tidak berbahaya bagi anak     | 4           | Sangat Layak        |
| 8                           | Jenis dan karna sesuai dengan karakteristik anak usia dini             | 4           | Sangat Layak        |
| 9                           | Media papan uno digunakan dalam waktu relatif lama                     | 4           | Sangat Layak        |
| 10                          | Keserasian ukuran media, warna, tulisan dan gambar bagi anak usia dini | 4           | Sangat layak        |
| <b>Jumlah Skor</b>          |                                                                        | <b>40</b>   |                     |
| <b>Jumlah Skor Maksimum</b> |                                                                        | <b>40</b>   |                     |
| <b>Jumlah Rata-Rata</b>     |                                                                        | <b>4</b>    |                     |
| <b>Persentase</b>           |                                                                        | <b>100%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

*Sumber: Hasil Pengolahan data dari ahli media*

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

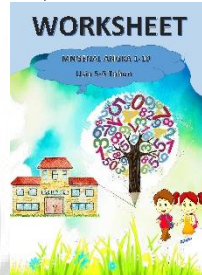
Pada tabel 4.1 menunjukkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4, dengan nilai persentase 100% dan telah dikonbveksi dengan tabel

kualifikasi tingkat kelayakan pada media papan uno merupakan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media papan uno sudah sangat baik dan sangat layak digunakan tanpa revisi.

Setelah ahli media melakukan penilaian, terdapat beberapa masukan dan saran terhadap media papan uno. Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dijadikan sebagai masukan untuk membuat media pada tahap revisi selanjutnya. Revisi yang dimaksud ialah untuk mengetahui kekurangan media dan siap untuk diperbaiki agar media papan uno dapat dikembangkan dengan sangat layak untuk di uji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun. Ada beberapa masukan dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Revisi Pertama Produk Media Pembelajaran Media Papan Uno**

| No | Poin yang direvisi | Sebelum revisi                                                                                                                                                                                                                                                               | Sesudah revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Papan Uno          | <p>a. Menggunakan kertas jeruk paa lapisan triplek (sudah menjadi bentuk kartu)</p> <p>b. Tidak diberi warna pada lapisan bwah triplek (papan uno)</p> <p>c. Salah satu kartu worksheet (tarik daris untuk menghubungkan 2 angka dan warna yang sama) tidak diberi warna</p> | <p>a. Menggunakan kertas striker</p>  <p>b. Diwarnai dengan warna putih</p>  <p>c. Mewarnai kartu worksheet (tarik garis untuk menghubungkan 2 angka dan warna yang sama)</p> |

|   |                 |                                                                              |                                                                                                                                                                                                           |
|---|-----------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Kertas kegiatan | a. Hanya print kertas kegiatan biasa satu persatu<br>b. Hanya membuat aturan | a. Dibuat bentuk buku yang berjudul (worksheet mengenal angka 1-10)<br><br>b. Aturan main dibuat dengan ilustrasi main |
| 4 | Alas papan uno  | Tidak diberi warna                                                           | Diwarnai dengan warna putih<br>                                                                                      |

*Sumber: Hasil revisi ahli media pertama*

**Tabel 4.4 Revisi Kedua Produk Media Pembelajaran Media Papan Uno**

| No | Poin yang di Revisi | Sebelum revisi                                                                                                       | Sesudah revisi                                                                                                                        |
|----|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Alas papan uno      | Hanya diwarnai dengan warna putih                                                                                    | Diwarnai dengan warna putih, merah, dan biru<br> |
| 2  | Buku worksheet      | a. Pada cover buku diprint dengan kertas jeruk<br>b. Tidak ada penjelasan tentang papan uno<br>c. Judul untuk aturan | a. Cover diganti dengan kertas foto<br>b. Membuat deskripsi papan uno<br>c. Membuat aturan                                            |

|  |  |            |                                                   |
|--|--|------------|---------------------------------------------------|
|  |  | main salah | main dengan benar<br>(petunjuk bermain papan uno) |
|--|--|------------|---------------------------------------------------|

*Sumber: Hasil revisi ahli media kedua*

c. Validasi ahli materi

Berikut hasil validasi dari validator ahli materi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi**

| No                          | Kriteria penilaian                                                                            | Validator | Kategori     |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|
| 1                           | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (mengenal angka 1-10)                            | 4         | Sangat Layak |
| 2                           | Kesesuaian materi media kartu uno dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun             | 4         | Sangat Layak |
| 3                           | Materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun                | 4         | Sangat Layak |
| 4                           | Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak                                                | 3         | Layak        |
| 5                           | Materi mengenalkan konsep mengenal urutan sebelum dan sesudah yang terdapat dikartu worksheet | 4         | Sangat Layak |
| 6                           | Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman mengenai uruta angka                            | 4         | Sangat Layak |
| 7                           | Materi menggunakan lambang bilangan untuk menghitung                                          | 4         | Sangat Layak |
| 8                           | Materi melatih untuk kemampuan anak dalam mencocokkan simbol angka                            | 3         | Layak        |
| 9                           | Mengenal urutan angka dari yang terbesar ke yang terkecil atau sebaliknya                     | 4         | Sangat Layak |
| 10                          | Mengenal perintah dan aturan bermain sederhana                                                | 4         | Sangat Layak |
| <b>Jumlah Skor</b>          |                                                                                               | 38        |              |
| <b>Jumlah Skor Maksimum</b> |                                                                                               | 40        |              |
| <b>Jumlah Rata-Rata</b>     |                                                                                               | 3.8       |              |
| <b>Persentase</b>           |                                                                                               | 95%       | Sangat Layak |

*Sumber: Hasil Pengolahan data dari ahli materi*

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Tabel 4.5 menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3.9, dengan hasil presentase 95%, telah dilakukan konveksi dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan pada media papan uno merupakan kategori sangat layak. Dengan demikian menunjukkan bahwa materi media papan uno sudah baik dan sangat layak untuk digunakan, akan tetapi ada sedikit masukan dan saran dari ahli materi.

Saran dan masukan yang diberikan oleh materi dijadikan sebagai masukan untuk tahap revisi desain produk selanjutnya. Revisi yang dimaksud ialah untuk mengetahui kekurangan materi dari media papan uno dan siap untuk diperbaiki agar media papan uno dapat dikembangkan dengan sangat layak untuk di uji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun. Ada beberapa masukan dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6 Revisi Produk Materi Pembelajaran Media Papan Uno**

| No | Poin yang di Revisi                 | Sebelum Revisi                                                                                           | Sesudah Revisi                                                                         |
|----|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Kartu worksheet                     | Salah satu kartu worksheet (tarik garis untuk menghubungkan 2 angka dan warna yang sama) tidak ada warna | Mewarnai kartu worksheet (tarik garis untuk menghubungkan 2 angka dan warna yang sama) |
| 2  | Kriteria penilaian lembar instrumen | Menggunakan bahasa yang sama                                                                             | Kriteria penilaiannya disesuaikan dengan materi kartu worksheet                        |

#### 4. *Implemantasion (implementasi)*

Tahap implemetasi dilakukan setelah tahap pengembangan. Sudah melakukan revisi produk, maka pada tahap implemetasi peneliti melakukan uji coba produk media papan uno pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Hasanah, dengan sejumlah anak sebanyak 10 orang. Pada saat melakukan uji cobba anak diminta untuk memainkan produk media papan uno dengan pemberian arahan terlebih dahulu dari peneliti. Pada saat melakukan uji coba produk pada anak, peneliti juga melibatkan guru kelas TK Nurul Hasanah untuk memberikan nilai pada lembar observasi anak pada saat anak melakukan kegiatan bermain dengan media papan uno. Adapun tujuan dari pemberian nilai terhadap lembar observasi anak tersebut adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman anak dalam mengenal angka 1-10 melalui media papan uno.

Penelitian ini berkaitan dengan terlaksananya pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna bagi anak dan berjalan lancar sebagaimana semestinya. Dan guru dapat mengembangkan kemampuan mengenengal angka 1-10 dengan menggunakan media papan uno. Adapun hasil dari penerapan lembar observasi anak terhadap media papan uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10**

| No | Nama Peserta Didik | Jumlah Skor Yang Diperoleh | Jumlah Skor Maksimum | Skor Individu Anak | Kategori               |
|----|--------------------|----------------------------|----------------------|--------------------|------------------------|
| 1  | Ab                 | 14                         | 16                   | 87,5               | Berkembang Sangat Baik |
| 2  | Ny                 | 16                         | 16                   | 100                | Berkembang Sangat Baik |

|                      |     |        |     |        |                           |
|----------------------|-----|--------|-----|--------|---------------------------|
| 3                    | Mln | 15     | 16  | 93,75  | Berkembang Sangat Baik    |
| 4                    | Mhr | 15     | 16  | 93,75  | Berkembang Sangat Baik    |
| 5                    | Njw | 12     | 16  | 75     | Berkembang Sesuai Harapan |
| 6                    | Pd  | 16     | 16  | 100    | Berkembang Sangat Baik    |
| 7                    | Vr  | 14     | 16  | 87,5   | Berkembang Sangat Baik    |
| 8                    | Zd  | 11     | 16  | 68,75  | Berkembang Sesuai Harapan |
| 9                    | Alf | 15     | 16  | 93,75  | Berkembang Sangat Baik    |
| 10                   | Ulf | 13     | 16  | 81,25  | Berkembang Sangat Baik    |
| Jumlah Skor Maksimum |     | 141    | 160 | 881.25 | Berkembang Sangat Baik    |
| Rata-Rata            |     | 14,1   |     |        |                           |
| persentase           |     | 88,12% |     |        |                           |

*Sumber: Hasil Pengelohan Data Peserta Didik*

$$P = \frac{\sum d}{\sum Ni} \times 100\%$$

$$P = \frac{141}{160} \times 100\%$$

$$P = 88,12\%$$

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil observasi dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan anak 14,1 dengan hasil persentase 88,12% yang berada dalam kategori sangat mampu dan sudah mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Dengan presentase ini dapat diketahui bahwa dengan media papan uno dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun.

## 5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media papan uno diimplementasikan. Terdapat masukan dan saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang sempurna sehingga memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

### B. Pembahasan

#### 1) Pengembangan Media Papan uno Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia Dini

Penelitian dan pengembangan media papan uno dalam mengenal angka pada anak usia dini menggunakan pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil akhir yang diperoleh pada penelitian ini yaitu media papan uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini.

Tahapan pertama pengembangan media papan uno dimulai dengan tahapan analisis. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang terdapat di TK Nurul Hasanah Aceh Barat Daya. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa anak belum dapat membilang angka 1-10 dan cara guru mengajar masih menggunakan papan tulis dan foster. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran dapat

meningkatkan mutu dan kualitas belajar peserta didik berdasarkan keterampilan tingkat kemampuan dan keterampilannya.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan terhadap media papan uno dengan memilih materi yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Tahap perancangan dilakukan dengan memuat rancangan media pembelajaran setelah menganalisis permasalahan dari pembelajaran yang dianggap suka untuk dipahami, kemudian merancang skenario pembelajaran yang mengkaji kompetensi dasar dan indikator materi yang kemudian akan disajikan dalam media pembelajaran papan uno.

Tahapan ke 3, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media papan uno yang sudah dirancang sebelumnya. Hal pertama yang dilakukan adalah pemilihan bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak. Kemudian memasukan materi yang sudah sesuai dengan indikator kedalam rancangan papan uno. Media papan uno yang sudah dibuat kemudian di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media seperti aspek kegunaan, kualitas desain, kesesuaian materi dengan media dan lain-lain. Kemudian dilakukan revisi sehingga media pembelajaran yang hasilnya sangat layak digunakan.

Tahapan ke 4, tahap implementasi. Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Hasanah.

Tahapan ke 5, tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada media papan uno dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini dengan menggunakan rubrik penilaian dari dua ahli validator penilaian lembar observasi pada anak. Penilaian yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari

aspek penilaian media dan materi serta kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

## 2) Rubrik Penilaian Media Papan Uno dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini

### a. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar instrumen validasi materi dilakukan untuk mengetahui dan tentang kualitas materi pada media papan uno. Lembar validasi terdiri dari sepuluh kriteria penilaian yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mengenal angka, kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, materi dapat meningkatkan perkembangan mengenal angka, materi yang disajikan mudah dipahami, materi dapat meningkatkan pengenalan angka, materi sesuai dengan pembahasan mengenal angka, materi menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal perintah atau aturan sederhana, mengenal angka dari terkecil dan terbesar, dan materi mampu mencocokkan simbol angka. Hasil validasi diperoleh dari dua kali revisi memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat layak. Kriteria penilaian ini meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mengenal angka 1-10.

### b. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar instrumen media dilakukan untuk mengetahui data tentang teknis dari media papan uno yang dihasilkan, baik dari segi fisik, desain, penggunaan. Lembar validasi terdiri dari 10 kriteria penilaian yaitu kualitas media papan uno sesuai dengan media AUD, kualitas media papan uno menarik, media papan uno sesuai dengan tujuan pembelajaran, media kart uno sesuai dengan karakteristik

AUD, kartu worksheet cocok digunakan untuk usia 5-6 tahun, papan uno sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak, bahan media tidak berbahaya, kesesuaian jenis dan warna dengan karakteristik anak, media digunakan waktu relatif lama, kesesuaian ukuran media, warna, tulisan, dan gambar. Hasil validasi media dengan tiga kali revisi memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat layak.

a. Lembar Penilaian Kemampuan Anak

Lembar penilaian anak dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka. Lembar penilaian kemampuan anak terdiri dari 3 aspek yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil lembar penilaian kemampuan anak memperoleh presentase 88,12 % dengan kategori berkembang sangat baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Dari hasil dari analisis data dapat disimpulkan bahwa penelitian di TK Nurul Hasanah Aceh Barat Daya dengan jumlah 10 sampel anak yang bahwa dengan media pembelajaran media papan uno sangat layak untuk digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka (angka 1-10) pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian kelayakan dari dua validator ahli materi dan ahli media dengan nilai presentase adalah 95% dan 100% dengan kategori sangat layak. Serta lembar observasi penilaian anak dengan hasil presentase 88,12% sehingga memperoleh dengan kategori berkembang sangat baik. Sehingga dapat dikatakan media papan uno modifikasi sangat layak untuk digunakan serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

#### **B. SARAN**

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

1. Media papan uno ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak, sehingga dapat diperoleh lebih banyak media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan pada anak.
2. Media papan uno ini dapat dikembangkan pada materi yang lebih luas dan bisa disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan anak, serta

dapat digunakan dalam waktu jangka lama sehingga produk yang dihasilkan menjadi sangat berkualitas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu dan Narbuko, Clolid. (2009). *Metode Penelitian R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Asrul Sitorus Dkk, (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing
- Azhar Arsyad.(2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Darmaji Hamid (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Fadlillah Muhammad, (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Mediah
- Hariyanto dan Suyono.(2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Hasan,Maimunah (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Helmawati, (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: Remaja Rosadakarya Offset
- Indriani Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Khadijah, (2016). *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kurniawan Deni, Rusman, dan Cepi Riyana.(2013). *Pmbelajaran Berbasis Teknolgi Informasi dan komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kusumaningati, FR Iman, (2012). *Ngandroid: Hidup Menjadi Mudah dan Menyenangkan dengan Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Lamatenggo Nina, Hamzah, (2011). *Teknologi Komukasi& Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Latief, A&Elyana, L,(2005) Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Benda Konkrit Pada Anak Usia Dini.*Indonesia Journal Of Islamic Early Chllddhood Education*. Vol 6, No.5
- Mansyur, Suratno H. danRasyid.(2012). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media
- Masitoh, (2005). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju
- Mulyati.(2005). *Kecerdasan Berfikir Anak*,. Jakarta: Pustakan Media
- Peraturan Materi Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang standar Nasional PAUD
- Sadiman Arief, dkk.(2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- SanjayaWina.(2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Sit Masganti, (2016)*Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing
- Sjarkawi, (2006). *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Inteletual dan Sosial Sebadai Wujud Integritas Membangun Jati Dir..* Jakarta: Bumi Aksara
- Subandono EmiTiningsih, Dkk, (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A, Vol 8, no 2. *Jurnal Pendidikan Khusus*
- Fadillah, Muhammad, (2001). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono.(2014). *Metode Pendidikan Penelitian Kuantitaif, Kaulitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono. Dkk.(2008). *Anak dan Kemampuan dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai
- Suyanto Slamet. (2005).*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- Suyanto. Slamet.(2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gramedia Pustaka
- Syah Muhibbin, (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers

- Tadkirotun Musfiroh. (2006). *Pengembangan Kecerdasan majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Tedjasaputra Mayke, (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Usman M. Basyiruddin dan Asnawir.(2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Warnadi.(2008). *Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Gruop



## LEMBAR DOKUMENTASI PENELITIAN

### 1. Hari pertama





2. Hari kedua









2. Hari ketiga



